Test Je pritisnjena katera od tipk za premikanje
igralca? Če je, pokliči ustrezni podprogram
za premik.
Premakni nasprotnika.
So pobrani vsi predmeti? Če so, kliči podprogram
za obračun točk.
Vrni se na Uro.

Za premik bomo morali pripraviti štiri podprograme (gor, dol, desno, levo), ki pa bodo imeli enako zgradbo:

Premik Premakni figuro v ustrezno smer.
Je zadela (= je pobrala) katerega
od predmetov? Če je, kliči ustrezni podprogram.
Je zadela nasprotnika? Če je, kliči ustrezni
podprogram.
Vrni se v glavno zanko.

Nasprotnika bomo premikali v eni od stranskih zank. Premikati se mora tako, da bo preganjal našega junaka - se pravi, da mu bo sledil:

Pregon Izračunaj, v katero smer je treba slediti.
Premakni nasprotnika.
Je zadel igralca? Če je, kliči ustrezni
podprogram.
Je zadel katerega od predmetov? Če je,
kliči ustrezni podprogram.
Vrni se v glavno zanko.

Potrebujemo še podprograme, ki smo jih že omenjali:
- igralec je pobral (zadel) predmet (Zadet),
- igralec je zadel nasprotnika ali obratno (Konec),
- nasprotnik je pobral predmet (Minus) ter
- pobrani so vsi predmeti (Obračun).

Zadet Zmanjšaj število preostalih predmetov.
Povečaj število točk.
Vrni se.

Konec Napravi eksplozijo.
Zaključi igro.
Vrni se.

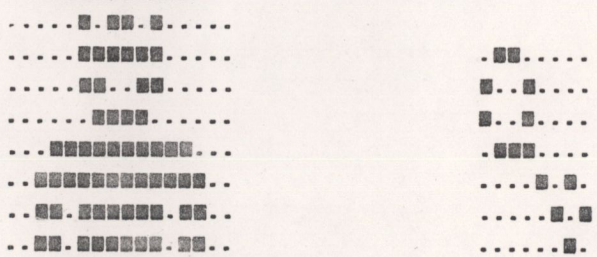
Minus Zmanjšaj število preostalih predmetov.
Vrni se.

Obračun Obračunaj dosežene točke.
Zaključi igro.
Vrni se.

Igra se bo zaključila, ko bo igralec porabil vsa življenja.

Zaključek Obriši zaslon.
Izpiši dosežene točke.
Vprašaj, ali želi igralec še eno igro.
Če jo želi, pojdi na Začetek, sicer
končaj.

Tako. Napravili smo precejšen korak - načrt je pripravljen. Oddahnimo si nekoliko in za odmor izdelajmo podobe naših likov. Kakšen naj bo junak, kakšni naj bodo predmeti, ki jih pobira, in kakšen naj bo nasprotnik? Vsak od nas bi na ta vprašanja seveda našel svojo rešitev. Predlagam naj bo glavni junak res junak, prava podoba Martina Krpana, njegov cilj naj bo, pobrati vse ključe na zaslonu:



Za nasprotnika pa naj bo velika žuželka, metulj - ljudožerec. Igro bomo popestrili s kančkom računalniške animacije: metulj bo letal po zaslonu in zamahoval s krili. Zaradi tega moramo izdelati več sličic, ki bodo v povezanem zaporedju dale vtis