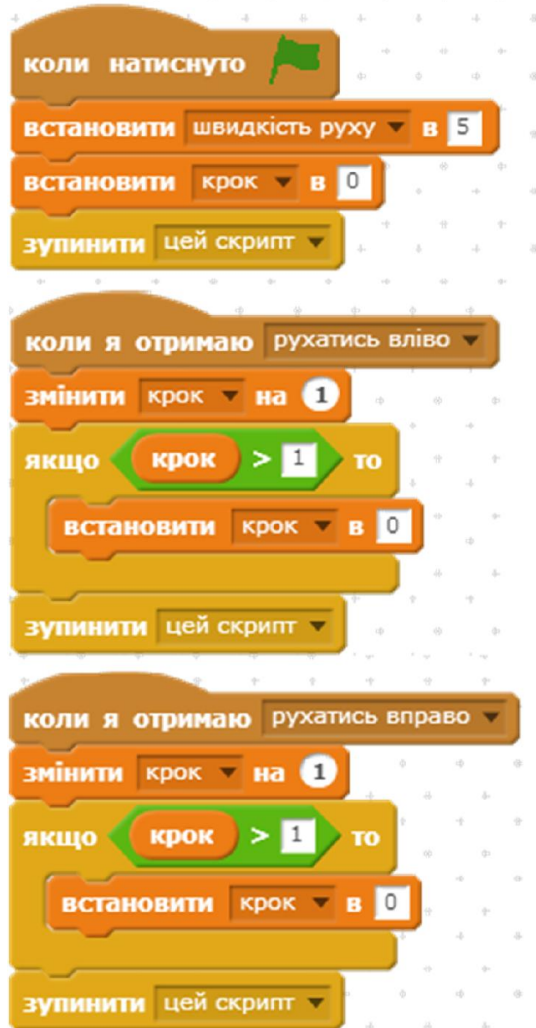


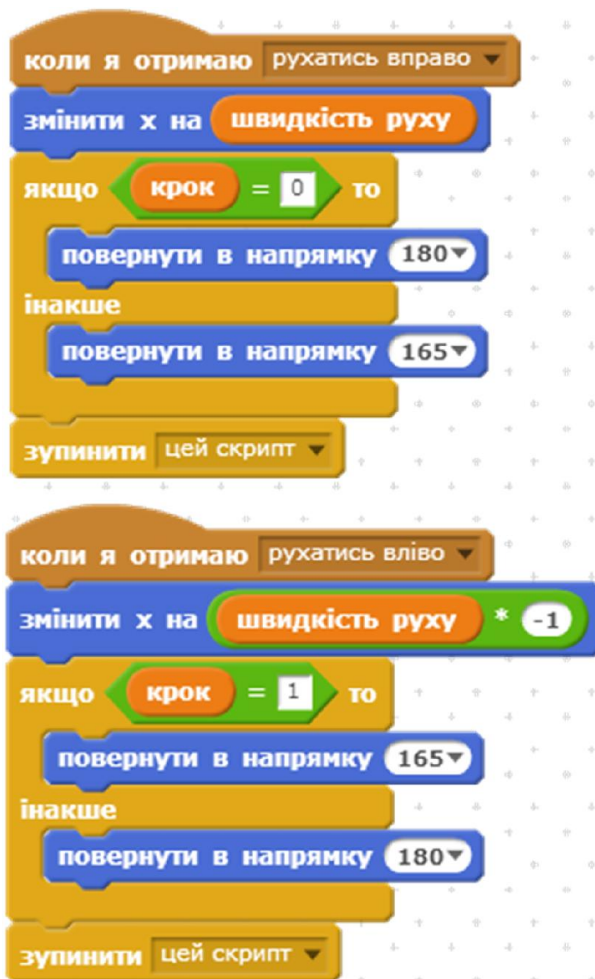
Скретч картка

Ноги

1. За допомогою двох спрайтів ніг можна зробити так, щоб монстр міг ходити. Для цього потрібно створити змінну, яка виконуватиме дві дії: рух ноги вперед і рух ноги назад (для другої ноги вони виконуватимуться в зворотному порядку). Спершу створимо змінну "крок", яка при появі сповіщення "рух" збільшуватиметься на 1. Якщо змінна стане більшою за 1 (це можна протестувати за допомогою оператора >), її треба повернути до значення 0.



2. Тепер можна прописати скрипт для руху ніг за допомогою перевірки змінної "крок". Коли змінній присвоєно значення 0, можна змінювати напрям руху ноги (тут використано фіксований "напрямок", щоб ноги не рухалися в різні сторони, коли наша змінна і кут не співпадають, хоча ви можете залишити таку можливість вашому монстру). Не забувайте координувати рух ніг з рухом тіла монстра, використовуючи змінну "швидкість руху".



Такі ж операції треба застосувати для того, щоб монстр міг рухати руками або крилами.