

Скретч картка

Рух

1. Оскільки монстр складається з кількох окремих спрайтів, треба переконатись, що всі вони рухаються одночасно. Замість того, щоб прописувати команди руху для кожного спрайта, можна контролювати рух спрайта **Тіло монстра** і використовувати команду "оповістити" для контролю за іншими спрайтами. Коли спрайт **Щупальця** (чи якийсь інший) отримає оповіщення "*рухатись вправо*", для нього прописується команда, за якою він теж буде рухатись вправо.

спрайт Тіло монстра

```
коли натиснуто клавішу стрілка праворуч  
змінити y на швидкість руху  
оповістити рухатись вправо  
зупинити цей скрипт
```

```
коли натиснуто клавішу стрілка ліворуч  
змінити y на швидкість руху  $\times (-1)$   
оповістити рухатись вліво  
зупинити цей скрипт
```

спрайт Щупальця

```
коли я отримую рухатись вправо  
змінити y на швидкість руху  
зупинити цей скрипт
```

```
коли я отримую рухатись вліво  
змінити y на швидкість руху  $\times (-1)$   
зупинити цей скрипт
```

2. При використанні команди "оповістити" нам треба оновити лише один блок команд для того, щоб змінити спосіб руху спрайта. Подивіться на приклад нижче.

3. Тут тіло монстра рухається в одному напрямку (переконайтесь, що тип обертання у спрайта "ліворуч-праворуч"), зупиняється і починає рух в протилежному напрямку після того, як досягне краю екрану. Ви бачите, що команда "оповістити" вставлена у блок "якщо". Це зроблено для того, щоб інші частини тіла теж рухались, якщо монстр знаходиться не на краю екрану.

Якщо ви захочете додати ще якусь анімацію, переконайтесь, що будь-які рухи тривають таку ж кількість часу. Наприклад, якщо рух ноги вліво триває 1 секунду, усі інші рухи вліво теж повинні тривати 1 секунду (використайте команду "чекати", щоб синхронізувати всі рухи).

```
коли натиснуто клавішу стрілка праворуч  
змінити x на швидкість руху  
повернути в напрямку 90  
якщо на межі відбити  
якщо не доторкається межа  
оповістити рухатись вправо  
оповістити рух  
зупинити цей скрипт
```

коли натиснуто клавішу стрілка ліворуч
змінити **x** на **швидкість руху** $\times (-1)$
повернути в напрямку -90
якщо на межі відбити
якщо не доторкається межа
оповістити **рухатись вліво**
оповістити **рух**
зупинити цей скрипт

4. Анімацію також можна створювати за допомогою зміни образів, запускаючи зміну щоразу при отриманні оповіщення про рух.

коли я отримую **рухатись вправо**
наступний образ
зупинити цей скрипт