

Monster - Ben

Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Lars-Erik Wollan

Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

Sjekkliste

- ☐ Ved å bruke to figurer til bein kan vi få monsteret vårt til å gå. For å gjøre dette lager vi en **variabel** som bytter mellom de to tilstandene, én for når beinet peker forover og en annen når beinet går bakover (vi bytter om på tilstandene for det andre beinet). For å gjøre dette må vi først lage en `steg` variabel, så hver gang melding om bevegelse mottas, **øker vi variabelen med 1**. Hvis variabelen går høyere enn 1 (vi kan teste dette med større enn operatøren `_ > _`) nullstiller vi den.

```
når grønt flagg klikkes
sett [hastighet v] til [5]
sett [steg v] til [0]

når jeg mottar [flyttet venstre v]
endre [steg v] med (1)
hvis <(steg) > [1]>
    sett [steg v] til [0]
slutt

når jeg mottar [flyttet høyre v]
endre [steg v] med (1)
hvis <(steg) > [1]>
    sett [steg v] til [0]
slutt
```

- ☐ Nå kan vi sette beina i bevegelse ved å sjekke vår `steg`-variabel. **Når variabelen blir satt til null** kan vi bytte retning på beinet (her har vi brukt en fast retning for å hindre at beinet går amok hvis variabelen og graden på vinkelen ikke stemmer, men kanskje vil du at monstret skal gjøre det!). Ikke glem å flytte beina langs kroppen ved å bruke `hastighet`-variabelen.

```
når jeg mottar [flyttet høyre v]
endre x med (hastighet)
hvis <(steg) = [0]>
    pek i retning (180 v)
ellers
    pek i retning (165 v)
slutt

når jeg mottar [flyttet venstre v]
endre x med ((hastighet) * [-1])
hvis < (steg) = [1] >
    pek i retning (165 v)
ellers
    pek i retning (180 v)
slutt
```

Du kan bruke samme type handling for å lage armer som vinker, eller fuglevinger som flakser.