

Monster - Bevegelse

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

Oversatt av: Lars-Erik Wollan

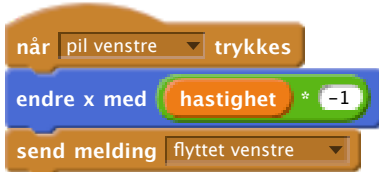
Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

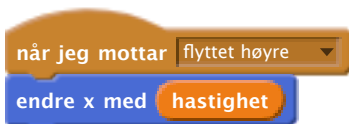
Sjekkliste

- ☐ Etterhvert vil monsteret ditt bestå av en mengde figurer og det vil bli nødvendig å sørge for at alle figurene flyttes sammen. I stedet for å legge til flyttkommandoer på alle figurer, kan du rett og slett legge til kontroller på kroppsfiguren og bruke en send melding for å kontrollere andre figurer. Når vår tentakkelfigur (eller en hvilken som helst annen figur!) mottar en flyttet høyre -melding, kan vi flytte den også til høyre.

på spøkelseskroppen



på tentakkelen



- ☐ Ved å bruke en send melding kan vi også endre hvordan bevegelseskommandoen virker, ved å bare endre et skript. **Ta en titt på dette eksempelet:**

A Scratch script starting with a 'when green flag clicked' event block. It contains several movement and control blocks: 'move 10 pixels up', 'say Hello! for 2 secs', 'set x to 0', 'set y to 0', 'turn right 90 degrees', 'move 10 pixels forward', 'if touching edge? loop containing 'send message moved right' and 'move 10 pixels left'.

```
when green flag clicked\n  move 10 pixels up\n  say Hello! for 2 secs\n  set x to 0\n  set y to 0\n  turn right 90 degrees\n  move 10 pixels forward\n  if touching edge?\n    send message moved right\n    move 10 pixels left
```

```

når pil venstre trykkes
  endre x med hastighet * -1
  pek i retning -90
  sprett tilbake ved kanten
  hvis ikke berører kant ?
    send melding flyttet venstre
    send melding flyttet

```

- ☐
- Her forteller vi at kroppen skal gå i den retningen den beveger seg i (husk å sette figur orienteringen til
- “venstre-høyre”**
-) og for å stoppe og at den snur hvis den kolliderer med skjermkanten. Kanskje har du også lagt merke til at vi har lagt meldingen i en
- `hvis`
- kloss, vi vil bare at de andre kroppsdelene skal bevege seg hvis kroppen ikke er i kanten av skjermen.
- Hvis du bestemmer deg for å legge til animasjon på bevegelsen, må du huske på at tilhørende bevegelser vil ta like lang tid. f. eks hvis å bevege et bein til venstre tar 1 sekund, må alle andre venstrebevegelser ta et sekund også (bruk en `vent`-kloss for å sørge at de er i samme steg).**
-
- ☐
- Du kan også animere kroppsfiguren ved å bruke
- `neste drakt`
- , som kan aktiveres hver gang en bevegelsesmelding mottas.

når jeg mottar flyttet høyre

neste drakt

