



# Monster - Ben

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Ved å bruke to figurer til bein kan vi få monsteret vårt til å gå. For mellom de to tilstandene, én for når beinet peker forover og en tilstandene for det andre beinet). For å gjøre dette må vi først la bevegelse mottas, **øker vi variabelen med 1**. Hvis variabelen > 1 operatøren (`_ > _`) nullstiller vi den.



- ☐ Nå kan vi sette beina i bevegelse ved å sjekke vår **steg**-variabel

retning på beinet (her har vi brukt en fast **retning** for å hindre vinkelen ikke stemmer, men kanskje vil du at monstret skal gjøre bruke **hastighet**-variabelen.



**Du kan bruke samme type handling for å lage armer som vink**

**Lisens:** [Code Club World Limited Terms of Service](#) **Forfatter:** O  
**Översetter:** Lars-Erik Wollan