



✓ 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 flagg klikkes
sett hastighet til 5
sett steg til 0

når jeg mottar flyttet venstre
endre steg med 1
hvis steg > 1
sett steg til 0

når jeg mottar flyttet høyre
endre steg med 1
hvis steg > 1
sett steg til 0

```

- ☐ 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
endre x med hastighet
hvis steg = 0
pek i retning 180
ellers
pek i retning 165

når jeg mottar flyttet venstre
endre x med hastighet * -1
hvis steg = 1
pek i retning 165
ellers
pek i retning 180

```

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

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