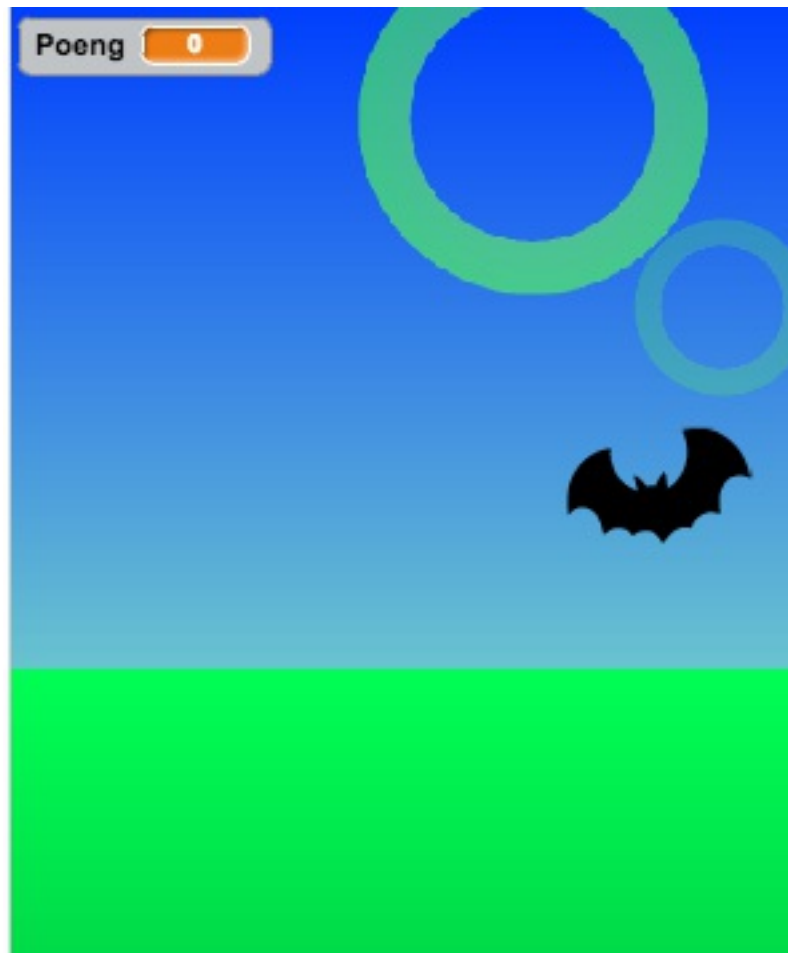




# 3D-Flakser, Del 1

## Introduksjon

I dette prosjektet skal vi lage en versjon av Flaksefugl (som er en kopi du styrer en flyvende figur gjennom ringer som kommer mot deg. Du Hovedutfordringen i dette spillet er å få det til å virke som om ringene Prosjektet er delt inn i to deler siden det er ganske mye vi skal igjennom som de skal. La oss sette i gang!



# Steg 1: Lag ringer, og få dem til å ringe deg

Spillet skal bestå av tre figurer: **Ring**, **Flakser** og **Bakken**.

Vi begynner med å lage ringfiguren. Du kan enkelt tegne den selv som du vil.

## ✓ Sjekkliste

- ☐ Tegn figuren **Ring**. Jo enklere jo bedre.
- ☐ Gi ringfiguren disse skriptene:



Du må også lage et skript som sørger for at meldingen **Nytt spill** sendes ut når du trykker på knappen.





# Test prosjektet



Hva gjør de to skriptene over? Ser det ut som om ringene kommer



## Sjekkliste

De to skriptene vi har foreløpig er en OK start, men de er ikke gode nok. De virker som om noe vokser i størrelse når det kommer mot deg. Når de er nærmere så vokser det mye fortere. Dette skal vi få til ved hjelp av en variabel som heter **distance**. Når **distance** er stor, så er ringen langt borte, og skal vokse sakte. Når **distance** er liten, så skal den vokse fort.



Lag en variabel som heter **distance**. Pass på at den kun gjelder



Endre skriptet over til dette:



Det kan hende du må endre litt på tallene i skriptet over for at c

# Utfordring: Gjennomsiktig effek

Dette er ikke viktig for å kunne fortsette med spillet, men prøv hvis ringene først er langt borte og så nærme, så kan du bruke klossen

sett gjennomsiktig effekt til 100 - 150 / distanse

for å gjøre ringene mer gjennomsiktig når de er langt borte. Hvilke bra ut?

## Steg 2: Få ringene til å dukke steder

*For at spillet skal bli mest mulig utfordrende så burde ringene dukke opp på forskjellige steder.*  
Å først få dem til å dukke opp på forskjellige steder er ikke så vanskelig.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Prøv først å endre på blokken som plasserer ring-klonene til

gå til x: tilfeldig tall fra -100 til 100 y: tilfeldig tall fra -100 til 100

Det ser ganske bra ut, men ikke helt riktig, eller hva? Det er fordi mens ringen er på vei mot deg. For at det skal se ut som at den mens den er på vei mot deg. For å få det til å fungere må ringkl

- ☐ Lag variabler ringX og ringY som *kun gjelder for ringfiguren*.

- ☐ Erstatt blokken som først plasserer ringen med dette:



Forhåpentligvis har ikke oppførselen til ringene endret seg ennå mens ringene kommer mot deg kan du putte følgende blokk et :



## Test prosjektet

Trykk på det grønne flagget. Nå burde det se ut som om ringene virke se over det du har skrevet så langt.

## Steg 3: Styr en flaksefigur

*I neste del av dette kurset skal vi få en figur til å fly gjennom ringene. all flyveoppførselen dens.*



## Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur. Det er best om den er symmetrisk, slik at det kan se teit ut, bruk for eksempel flaggermus-figuren. Kall den **F**
- ☐ Lag to nye variabler, **x** og **y**. La dem gjelde *for alle figurer*.

☐ Gi Flakse følgende skript:



Nå endres **x** og **y** når du styrer med piltastene. Vi venter litt in over alle grenser. Test gjerne hva som skjer dersom vi ikke vent

☐ Nå vil vi at posisjonen til ringene skal endre seg når vi styrer. De



til dette:



Ser det riktig ut nå? Nå er vi igrunn ferdig med det som trengs f som om Flakse flakser når vi trykker på mellomromstasten, akk utfordringene hvis du har mer tid igjen.

## Ting å prøve

- ☐ Er det mulig å styre figuren gjennom alle ringene? Husk at sp ikke umulig. Gå gjennom alle skriptene og endre på verdiene ut. Kanskje du må endre på størrelsen til ringen, hvor mye rir pilene trykkes, hvor lenge vi venter eller noen av de andre ve
- ☐ Tegn din egen figur! Flaggermusfiguren er kanskje ikke helt p nettet du kan bruke, eller tegn din helt egen figur (den burde bedre ut om figuren er symmetrisk. Det er lurt å gi figuren to opp. Da kan vi senere få Flakse til å flakse!

**Lisens:** [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Gudbrand Tandberg og Geir Ar