



Monster - Bevegelse



✓ 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

når pil høyre trykkes
endre x med hastighet
send melding flyttet høyre

når pil venstre trykkes
endre x med hastighet * -1
send melding flyttet venstre

på tentakkelen

når jeg mottar flyttet høyre
endre x med hastighet

når jeg mottar flyttet venstre
endre x med hastighet * -1

- ☐ 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:**

på spøkelseskroppen

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

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.

