Monster - Bevegelse

Scratch PDF

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.

- [ ] 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:**

- [ ] 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.

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service **Forfatter:** Oversatt fra Code Club UK **Oversetter:** Lars-Erik Wollan