

## Monster - Ben



## Sjekkliste

Ved å bruke to figurer til bein kan vi få monsteret vårt til å gå. F 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 variablen g > ) nullstiller vi den. operatøren

```
klikkes
sett hastighet til 5
sett steg v til 0
når jeg mottar flyttet venstre 🔻
endre steg med 1
hvis steg > 1
  sett steg v til 0
når jeg mottar flyttet høyre
endre steg med 1
hvis steg > 1
  sett steg til 0
```



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

```
når jeg mottar flyttet høyre vendre x med hastighet

hvis steg = 0

pek i retning 180 vellers

pek i retning 165 vellers

endre x med hastighet * -1

hvis steg = 1

pek i retning 165 vellers

pek i retning 165 vellers

pek i retning 165 vellers

pek i retning 180 vellers
```

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

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service Forfatter: O

Oversetter: Lars-Erik Wollan