



✓ 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 bevegelseskommendoen virker, ved å bare endre et skript. **Ta en titt på dette eksempelet:**

```

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).**

når jeg mottar flyttet høyre ▼

neste drakt