Monster - Ben

Scratch PDF

Sjekkliste

- [ ] Ved å bruke to figurer til bein kan vi få monsteret vårt til å gå. For å gjøre dette lager vi en **variabel** som bytter mellom de to tilstandene, én for når beinet peker forover og en annen når beinet går bakover (vi bytter om på tilstandene for det andre beinet). For å gjøre dette må vi først lage en steg variabel, så hver gang melding om bevegelse mottas, **øker vi variabelen med 1**. Hvis variablen går høyere enn 1 (vi kan teste dette med større enn operatøren _ > _) nullstiller vi den.

- [ ] Nå kan vi sette beina i bevegelse ved å sjekke vår steg-variabel. **Når variabelen blir satt til null** kan vi bytte retning på beinet (her har vi brukt en fast retning for å hindre at beinet går amok hvis variabelen og graden på vinkelen ikke stemmer, men kanskje vil du at monstret skal gjøre det!). Ikke glem å flytte beina langs kroppen ved å bruke hastighet-variabelen.

Du kan bruke samme type handling for å lage armer som vinker, eller fuglevinger som flakser.

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