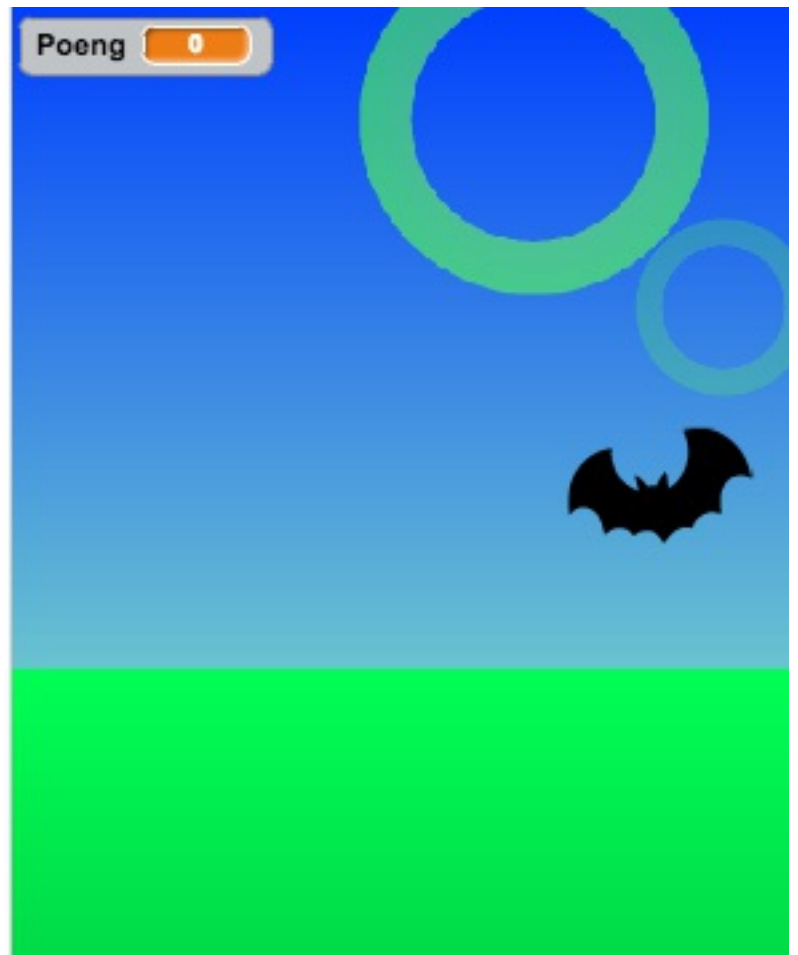




3D-Flakser, Del 2

Introduksjon

Velkommen til andre og siste del av **3D-Flakser**! I denne delen skal vi når vi svinger med piltastene. Til slutt skal vi gjøre det slik at man får man treffer en ring. Etter det er det opp til deg; lag en meny, lag flere



Steg 1: Lag bakken og få o

Vi begynner med et enkelt steg som gjør spillet litt mer realistisk. Side flakser, så treffer man før eller siden bakken. Dette gjør vi med en ny

✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur som heter **bakken**. Tegn en drakt til den. Det en tegneområdet med grønt. Vi starter med å gi den følgende skript



Nå bør bakken ligge nederst i scenen når spillet begynner. Hvis

- ☐ Nå vil vi at bakken skal følge med Flakse, det vil si: når Flakse er når Flakse er langt nede så er bakken tilsvarende høyt oppe. Hv til følgende **for alltid**-løkke i skriptet til bakken,



- ☐ Til slutt så vil vi helst at bakken skal forsvinne når Flakse flyr ve kommandoene, slik



Steg 2: Få Flakse til å flaks

Hvis du har gjort del en av 3D-Flakser riktig så kan du nå styre flakse-ulemper med dette: det er et veldig lett spill, og det er ikke sånn fugle i luften. Derfor endrer vi litt på skriptene til flakse-figuren slik at den flaks

✓ Sjekkliste

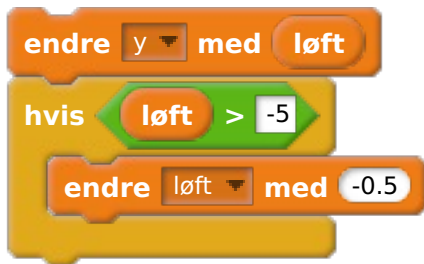
- ☐ For å holde styr på hvor mange ganger spilleren har trykket på i kun for flakse-figuren.
- ☐ Vi må slette testene som sjekker om **pil opp** eller **pil ned** tas



Alt som skjer nå er at **flaks** økes med én hver gang mellomror av flaksingen.

- ☐ Lag en ny variabel. Kall den **løft**, og la den gjelde kun for den flakse skal flyttes opp eller ned.

- ☐ Legg inn en **sett løft til 0**-kloss et sted før spillet starter.
- ☐ Sett inn disse klossene først i hovedløkken til Flakse:



- ☐ Til slutt lager vi et nytt skript hos Flakse slik:



Nå kan du justere litt på tallene i skriptene over for at Flakse fly

Steg 3: Få Flakse til å snu

For at spillet skal se best mulig ut så vil vi at flakse skal rotere i luften inn for landing. Oppførselen vi ønsker når (for eksempel) høyre piltast figuren peke mot høyre, og der skal den holde seg så lenge piltasten l

tilbake til sin vanlige posisjon.

Dette får vi til ved å endre litt på hovedskriptet til flakse.

✓ Sjekkliste

- ☐ Legg til klossene `pek i retning 135` og `pek i retning 45` i te piltast trykkes. Prøv spillet. Peker figuren i riktig retning?
- ☐ Nå vil vi at figuren skal rotere tilbake til vannrett når piltastene til disse klossene under testene som sjekker om piltastene trykk



Disse klossene sørger enkelt og greit for at figuren alltid prøver
Når bør flyvningen til Flakse se ganske bra ut!

Steg 4: Sjekk om Flakse tr

Nå ønsker vi at Flakse skal få poeng hver gang han flyr igjennom ringe
oppførselen skal vi kode i `når jeg starter som klon`-skriptet til ringe-

✓ Sjekkliste

- ☐ Vi begynner med å sjekke om Flakse berører den ringen som lig
ringen som forteller oss hvor nærme ringen er. Så vi må hele tic

faktisk er nærme. Du må legge til denne klossen et sted i skript



Nå stopper spillet om man treffer en ring som er nærme. Hvis d en ring (kanskje man bare mister et liv, eller det spilles en lyd?)

- ☐ Så ønsker vi å få poeng når vi fly gjennom ringene. Lag først en sjekke at variablene **x** og **y**, som sier hvor flakse-figuren er, ik følgende klosser rett under hovedløyken til ringene, slik at det s inni.



Fungerer skriptet som det skal? Hva er det vi egentlig sjekker i c

Nå er vi igrunn ferdig med det viktigste i spillet. Men det er fremdeles

Ting å prøve

- Lag en meny.
- Få ringene til å komme fortere mot deg etterhvert som du får
- Gi Flakse flere drakter å det ser ut som han flyr når han skifte

