



✓ 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 variabelen går høyere enn 1 (vi kan teste dette med større enn operatøren **>**) nullstiller vi den.

```
når grønt flagg klikkes
sett [hastighet v] til [5]
sett [steg v] til [0]
```

```
når jeg mottar [flyttet venstre v]
endre [steg v] med (1)
hvis <(steg) > [1]>
  sett [steg v] til [0]
slutt
```

```
når jeg mottar [flyttet høyre v]
endre [steg v] med (1)
hvis <(steg) > [1]>
  sett [steg v] til [0]
slutt
```

- ☐ 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.

```
når jeg mottar [flyttet høyre v]
endre x med (hastighet)
hvis <(steg) = [0]>
  pek i retning (180 v)
ellers
  pek i retning (165 v)
slutt
```

```
når jeg mottar [flyttet venstre v]
endre x med ((hastighet) * [-1])
hvis < (steg) = [1] >
  pek i retning (165 v)
ellers
  pek i retning (180 v)
slutt
```

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](#)

Översetter: Lars-Erik Wollan