

Monster - Bevegelse



Sjekkliste

Etterhvert vil monsteret ditt bestå av en mengde figurer og det sammen. I stedet for å legge til flyttkommandoer på alle figurer kroppsfiguren og bruke en send melding for å kontrollere andre helst annen figur!) mottar en flyttet høyre -melding, kan vi fly

```
på spøkelseskroppen
når pil høyre trykkes
             hastighet
endre x med
send melding flyttet høyre
når pil venstre trykkes
endre x med
              hastighet
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 beveg

Ta en titt på dette eksempelet:

```
på spøkelseskroppen
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 ( hastiget ) * (-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 shøyre") og for å stoppe og at den snur hvis den kolliderer med har lagt meldingen i en hvis-kloss, vi vil bare at de andre kroppav skjermen. Hvis du bestemmer deg for å legge til anima tilhørende bevegelser vil ta like lang tid. f. eks hvis å bevandre venstrebevegelser ta et sekund også (bruk en ven
- Du kan også animere kroppsfiguren ved å bruke neste drakt, s mottas.



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

Oversetter: Lars-Erik Wollan