

Krabbeangrep! Remiks

Introduksjon

Denne uken skal vi gjøre noe litt annerledes. I stedet for å lage et spil skal lære hvordan vi kan gjøre et spill mer komplett ved å blant annet oss spille flere ganger. Spillet vi skal remikse heter Krabbeangrep! og forsvare jorden mot et intergalaktisk krabbeangrep! Kanonen skyter k den treffer.



Steg 1: Bli kjent med spille

Før vi begynner å kode noe som helst skal vi bli litt kjent med spillet s

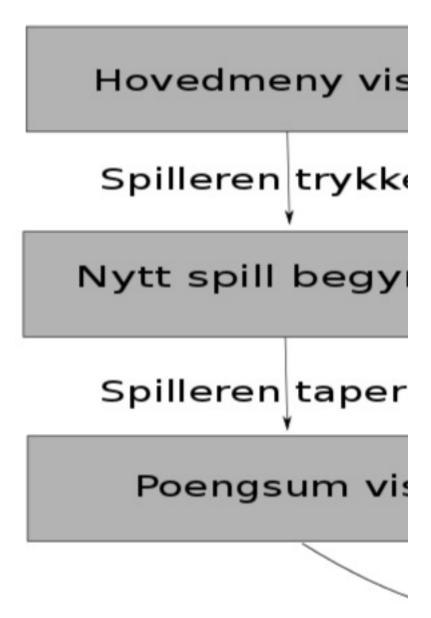
	Sjekkliste
	Gå inn på http://scratch.mit.edu/users/gubbisduff/ og klikk på pr
	Trykk på knappen der det står Remiks øverst i høyre hjørne. Nå kan gjøre hva du vil med uten at du endrer originalen.
	Bruk noen minutter på å se igjennom alle skriptene i prosjektet. på at du har forstått hvordan spillet fungerer før du går videre;
	Test prosjektet
Klikk	z på det grønne flagget.

Steg 2: Vi lager en meny,

Prøv spillet en gang eller to for å bli bedre kjent med hvordan de

Nå skal vi lage en meny som dukker opp når spillet starter og når spil enkel, alt som skal være der er en startknapp.

Se nøye på skissen under før du går videre. Her ser du hvordan flyten meldinger som sendes mellom figurene. Hver gang noe nytt skal skje, menyen skal vises etter spillet er tapt skal det sendes en melding.





- Først må du lage en figur som skal fungere som startknapp. Der figurområdet. Et enkelt rektangel med teksten Start inni burde
- Vi må også lage en bakgrunn som kan fungere som hovedmeny

bakgrunnen Rommet ved å høyreklikke og trykke på lag en kor ønske så man ser at det er en hovedmeny. Gi den navnet Hoved

Steg 3: Vi lager en meny,

Som spillet er nå så startes det når man trykker på det grønne flagge trykker på det grønne flagget, og at spillet skal starte når man trykke

Se mottakere

Du kan sjekke hvem som mottar en bestemt melding ved å høyrek sendere og vis mottakere. Da vil de som sender/mottar akkurat figurområdet.



Endre på skriptene i scenen slik at du har følgende skript:

```
når klikkes

send melding hovedmeny

Når jeg mottar hovedmeny

bytt bakgrunn til Hovedmeny
```

Gi startknappen de følgende skriptene (de to første sørger for a siste sørger for at startknappen faktisk er en startknapp):



- Nå må vi sørge for at resten av figurene oppfører seg som vi vil og når startknappen klikkes! Det betyr at vi må ha mange små starter med klossene under Hendelser). Vi skal ikke skrive nøyadu klare selv, men her er det som må med:
- Både romskipet, romvesenet og godbiten må gjøre følgende: fig hovedløkken sin når nytt spill mottas. Hva som er hovedløkk
- Startknappen må skjules når nytt spill mottas.
- Scenen må skifte bakgrunn til Rommet når nytt spill mottas.

Test prosjektet

Klikk på det grønne flagget.

- Skjules alle figurene utenom startknappen når hovedmenyen vi
- Starter spillet som det skal når startknappen klikkes?



Lagre prosjektet

Nå er vi ferdig med å fortelle deg hva du skal gjøre. Resten av tiden k nedenfor.

Utfordring: Vis poengsummen r

Nå som spillet har en god start kan du prøve å gi det en god slutt (steget i spillflyt-tegningen ovenfor. Du legger kanskje merke til at s mottar treff, og at her sendes meldingen tapte hvis spilleren ik denne meldingen! Gi de andre figurene skript som reagerer på der hvor mange poeng spilleren fikk i noen sekunder og så kan spillet (

Utfordring: Lag flere typer angr

Spillet heter jo Krabbeangrep!, men det kan jo hende at det finnes gi Romvesen-figuren flere drakter som tilsvarer andre typer angrip poengsum om man skyter noen romvesener enn for andre? Da må etter meldingen treff!. Du kan jo også gi Godbit-figuren flere dra

Utfordring: Flere elementer i m

Hva med å legge til flere knapper i menyen? Kanskje en knapp son en bakgrunn hvor det står hvordan man spiller spillet? Her må du l seg tilbake til menyen etter man har lært seg spillet.

Utfordring: Gjør spillet vanskeli

Akkurat nå er spillet ganske enkelt. Prøv å la krabbene dale nedove flere av dem. Her kan det være lurt å lage en variabel som heter from Romvesen-figuren. Så kan du for eksempel bruke en endre hastig

Lisens: CC BY-SA 4.0 Forfatter: Gudbrand Tandberg