

Felix & Herbert



Introduktion

Vi ska skapa ett spel där katten Felix ska försöka ta musen Herbert. Du kontrollerar Herbert med muspekaren och försöker undvika att bli fångad av Felix. Ju längre du håller dig ifrån honom desto fler poäng får du, men se till att inte åka fast för då går poängen ner igen!



Activity Checklist

Follow these INSTRUCTIONS one by one



Test your Project

Click on the green flag to TEST your code



Save your Project

Make sure to SAVE your work now

STEG 1: Felix följer muspekaren

Checklista

- Skapa ett nytt projekt.
- Klicka på Scen bredvid spriten och byt till fliken Bakgrunder, importa sen bakgrunden indoors/hall. Radera den ursprungliga tomma bakgrunden.
- Byt namn på spriten till Felix.
- Se till att Felix bara pekar åt vänster-höger genom att klicka på den här knappen:
- Skapa följande script:

```
När FLAGGA klickas på
för alltid
peka mot musmarkör
gå 10 steg
nästa klädsel
spela trumman 62 i 0.3 taktslag
```

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Följer Felix muspekaren? Ser det ut som att han går när han rör sig? Rör han sig i rätt hastighet?



STEG 2: Felix jagar Herbert



Nu vill vi att Felix ska jaga musen Herbert istället för muspekaren.

Checklista

- Skapa en ny sprite genom att klicka på Välj ny sprite från fil-knappen och välj animals/mouse1.
- Byt namn på spriten till Herbert.
- Byt klädsel och gör den mindre än Herbert.
 Pröva med sex klick på Förminska-knappen:
- Se till så att Herbert bara pekar åt vänster-höger.
- Ge Herbert det här scriptet:



Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Rör sig Herbert med musmarkören? Jagar Felix Herbert?



STEG 3: Felix säger till när han har fångat Herbert

Vi vill att Felix ska veta när han har fångat Herbert, och säga det till oss.

• Ändra Felix script så det ser ut såhär:

```
när FLAGGA klickas på
för alltid
peka mot musmarkör
gå 10 steg
nästa klädsel
spela trumman 62 i 0.3 taktslag
om rör Herbert
säg Fångad! i 1 sekund
slut på om
```

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Säger Felix till när han har fångat Herbert?



STEG 4: Herbert blir ett spöke när han fångas

Istället för att Felix säger någonting så vill vi att Herbert ska förvandlas till ett spöke när han fångas.



 Ändra i Felix script så att det skickar ut följande meddelande när han fångar Herbert.

```
när FLAGGA klickas på
för alltid
peka mot musmarkör
gå 10 steg
nästa klädsel
spela trumman 62 i 0.3 taktslag
om rör Herbert
sänd fångad
spela trumman 58 i 0.2 taktslag
vänta 1 sekunder
slut på om
```

- Importera en ny klädsel till Herbert från fantasy/ghost2-a.
- Redigera klädseln och gör den mindre.
 Sex klick på Förminska-knappen borde räcka.
- Byt namn på Herberts klädslar på musklädseln heter "levande" och spökkostymen heter "död".
- Skapa ett nytt script till Herbert för att förvandla honom till spöke:

```
när jag tar emot fångad
växla till klädsel död
vänta 0.5 sekunder
växla till klädsel levande
```

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Blir Herbert ett spöke när han fångas? Spelar Felix de rätta ljuden när han ska? Står Felix still tillräckligt länge för att Herbert ska kunna ge sig iväg?



STEG 5: Räkna poäng

Nu lägger vi till ett poängsystem så vi vet hur bra vi är på att hålla Herbert vid liv.

Vi börjar med att låta poängen vara noll och höjer den med ett varje sekund. Om Felix fångar Herbert minskar vi poängen med hundra.



- Skapa en variabel som heter poäng för alla sprites. Klicka på
 Variabler i toppmenyn, skapa en variabel och kalla den poäng.
- På scenen, skapa de här två scripten

```
när FLAGGA klickas på
sätt poäng till 0
för alltid
ändra score med 1
vänta 1 sekunder
slut på för alltid
när jag tar emot fångad
ändra score med -100
```

Testa ditt projekt

Klicka på den gröna flaggan.

Ökas pängen med ett varje sekund? Minskas poängen med 100 när Herbert fångas? Vad händer när Herbert fångas innan poängen har blivit hundra? Nollställs poängen när du startar om spelet?



Bra jobbat, nu är du klar och kan spela spelet! Glöm inte att du kan dela spelet med dina kompisar genom att klicka på Dela ut i menyn.