



ROBLOX - Pozbieraj ich všetky - zhrnutie

Cieľ hodiny

Cieľom hodiny je vytvoriť mince, ktoré sa vznášajú, otáčajú a dajú sa zbierať. Žiaci sa naučili základy cyklov for a while.

Nové pojmy

CFrame

CFrame je neviditeľný rámček okolo objektu, ktorý určuje jeho pozíciu a orientáciu v 3D priestore.

For cyklus

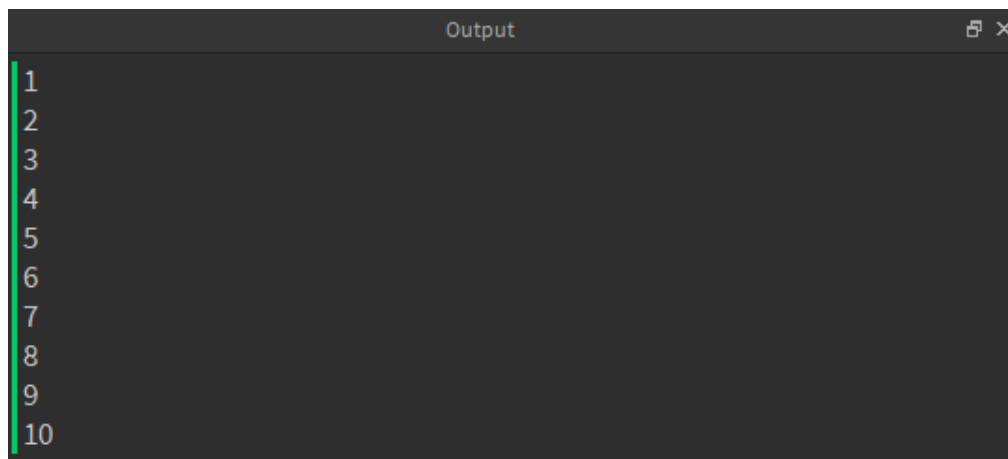
For cyklus potrebuje 3 argumenty:

- štart: číslo, od ktorého pôjdeme
- koniec: číslo, po ktoré pôjdeme
- krok: rozdiel medzi číslami

```
for x = 1, 10, 1 do
```

```
    print(x)
```

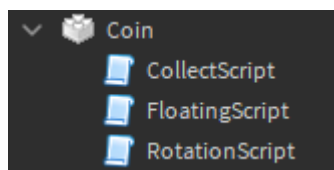
```
end
```



While cyklus

Cyklus **while** bude opakovať kód nachádzajúci sa v cykle, kým bude splnená podmienka.

Programy vytvorené počas hodiny



Program na zbieranie mincí

```
local coin = script.Parent
local collected = false

local function collect(part)
    local humanoid = part.Parent:FindFirstChildWhichIsA("Humanoid")

    if humanoid and not collected then
        collected = true
        coin.CanCollide = false
        coin.Parent.Transparency = 1
        coin.Parent.Remove()
    end
end

coin.Touched:Connect(collect)
```

Program na vznášanie mincí

```
while true do
  for i = 1, 4 do
    script.Parent.CFrame = script.Parent.CFrame + Vector3.new(0,0.1,0)
    wait (0.1)
  end
  for i = 1, 4 do
    script.Parent.CFrame = script.Parent.CFrame + Vector3.new(0,-0.1,0)
    wait (0.1)
  end
end
```

Program na otáčanie mincí

```
while true do

  local newCFrame = CFrame.Angles(0, math.rad (10), 0)

  script.Parent.CFrame = script.Parent.CFrame * newCFrame

  wait (0.1)

end
```