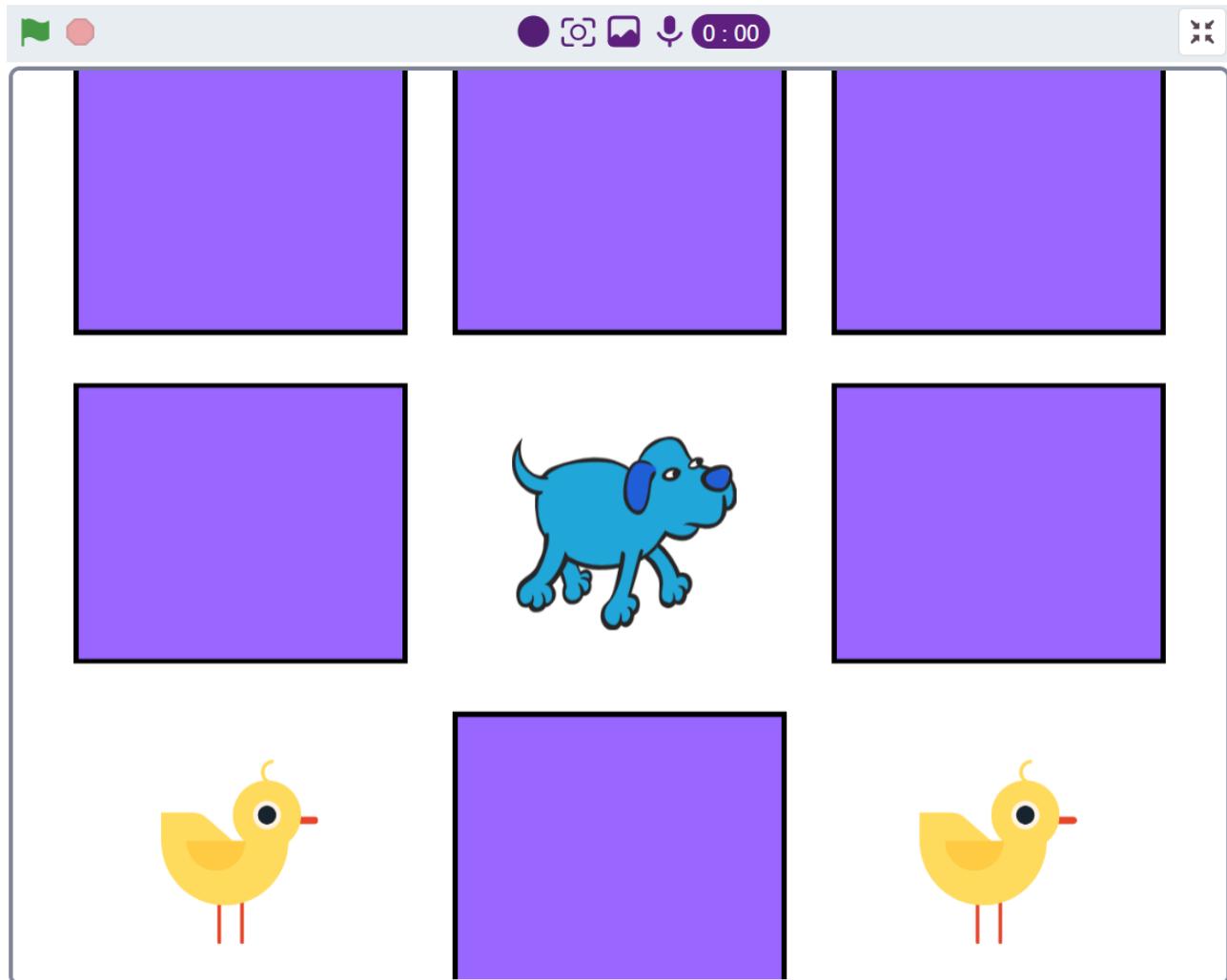


# Skrabespil

- Byg en spilleplade med 9 felter.
- Under felterne gemmer der sig 3 forskellige dyr.
- Dydene er placeret tilfældigt.
- ”Skrab” 3 felter (klik med musen).
- Hvis du er heldig, så er det 3 ens dyr.



## Sprites

Der er 4 sprites:

3 dyr. Du kan selv vælge nogle andre dyr.

1 skrabefelt. Det tegner du selv.



Der er ikke valgt en baggrund, men det kan du gøre, hvis du vil.

# Programmering

Særlige elementer i programmeringen:

- Arbejde med lister.
- Kloning af sprites.

## Baggrunden

- Vi starter med at oprette en liste, som hedder 'alle pladser' (til alle de 9 pladser, hvor der skal være dyr og skrabefelter).
- Pladserne er fordelt i et koordinatsystem, som rækker fra X (vandret): -240 - +240 og fra Y (lodret): -180 - +180.



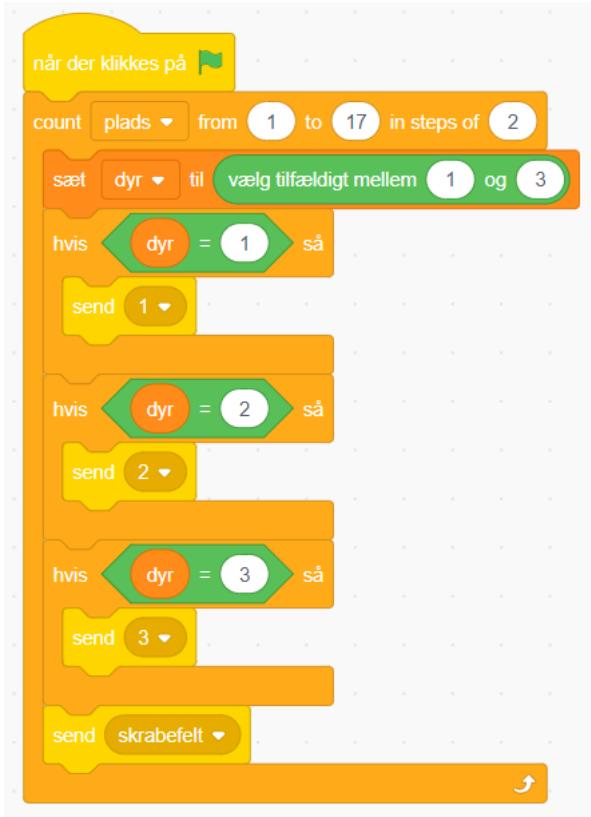
Da hver plads har både et tal for X og for Y, skal listen på 9 pladser være på  $9+9 = 18$  tal.

## Kode på baggrunden:

- Selvom der ikke er valgt et baggrundsbillede, så kan man sagtens lægge kode her. Det vil vi gøre:
- Først skal listen fyldes med tal for X og Y for de forskellige pladser
- X og Y for den første plads (øverst til venstre) lægges i 1 og 2 i listen 'alle pladser'
- Næste X og Y (øverst midt for) lægges i 3 og 4 i listen 'alle pladser'
- Og sådan fortsættes til alle 9 pladser har fået både et tal for X og Y.



- Så skal dyrene fordeles på de forskellige pladser.
- Der tælles pladser i listen, 2 af gangen, derfor bliver det sidste tal 17 og ikke 18.
- For hver gang der tælles op, vælges der et tilfældigt dyr (dyr 1, dyr 2 eller dyr 3)
- Tilsidst lægges der et skrabefelt over dyret, så det er skjult.



## Sprites

- Koden for alle 3 dyr-sprites er ens, bortset fra nummeret. Her er valgt kyllingen, som har nummer 1.
- Først fjernes (skjules), hvad der har været på pladsen sidste gang, der blev spillet.
- Så klones dyret.
- Når der modtages '1', så slår programmet op i listen og ser, hvor den skal være på spillepladen (X og Y).
- Til sidst slettes klonen, så den ikke ligger dobbelt.



- Koden for skrabefeltet er næsten magen til koden for dyrene. Men her skal man kunne klikke felterne væk

