



# Jumpman, del 1 - Animasjon



## Introduksjon

Før Super Mario fikk sine egne spill het han Jumpman. I dette prosjektet skal vi lage et Super Mario-lignende plattformspill. Det er ganske involvert, og vi vil derfor dele opp prosjektet i fire deler som til sammen blir et spennende spill.

I denne første delen skal vi fokusere på å sette opp en hovedløkke for spillet vårt, samt se hvordan vi kan animere Jumpman på en ganske snedig måte.



## Oversikt over prosjektet

Dette prosjektet består av 4 deler hvor vi stadig videreutvikler spillet vårt.

- ☐ Dette er del 1 hvor vi vil programmere helten vår, Jumpman, og spesielt animere ham alt etter som om han står i ro, løper eller hopper.
- ☐ I [del 2](#) vil vi se hvordan vi kan oppdage at Jumpman berører forskjellige ting, og spesielt hvordan vi kan se forskjellen på om han hopper opp i en plattform eller står på toppen av den.
- ☐ I [del 3](#) skal vi utvide verdenen vår ved å flytte på bakgrunnen. Vi vil da kunne løpe rundt og oppdage plattformer utenfor skjermen.
- ☐ I [fjerde og siste del](#) vil vi lære hvordan vi lager flere nivåer, samt hvordan vi kan inkludere elementer som smarte fiender og bevegelige plattformer.

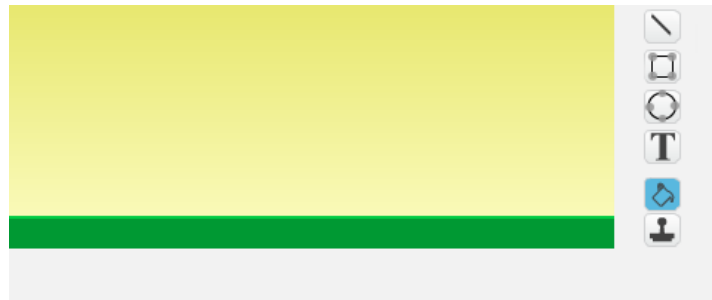
## Steg 1: En kontrollerende figur

*For å ha fleksibilitet i hvordan vi animerer Jumpman vil vi skille mellom hvordan figuren kontrolleres og hvordan den animeres.*

Dersom du allerede har gjort [Donkey Kong](#)-oppgaven vil du kjenne igjen mye av koden vi utvikler i denne oppgaven. Bruk i såfall gjerne ryggsekken for å kopiere inn koden du laget på hoppefiguren der, siden du kan gjenbruke mye av koden (men en del vil også være forskjellig).

### Sjekkliste

- ☐ Start et nytt prosjekt.
- ☐ La kattefiguren bli værende (den vil ikke synes i det ferdige spillet), men gi den navnet **Kontroller**.
- ☐ Tegn en farget linje nederst på bakgrunnen. I denne delen av prosjektet vil dette være plattformen Jumpman kan bevege seg rundt på.



For å styre hvordan spillet oppfører seg skal vi bruke en *hovedløkke* som vil sende meldinger til alle figurene. Figurene velger så hvordan de vil svare på meldingene.

- ☐ Lag de følgende to skriptene på **Scenen**:



Hvis du leser gjennom meldingene ser du at vi har laget en liste over alt som må gjøres hver gang vi vil oppdatere spillet vårt.

- ☐ Vi vil bruke variablene **fartX** og **fartY** for å kontrollere bevegelsen til Jumpman. Lag disse to variablene på **Kontroller**-figuren. La dem gjelde *kun for denne figuren*.
- ☐ Nå kan vi se hvordan hovedløkken fungerer. Lag disse fire skriptene på **Kontroller**-figuren:



Om du tester spillet ditt ved å klikke på det grønne flagget, skal du se at **Kontroller**-figuren faller ned til plattformen, og blir stående på den.

- ☐ Dersom du allerede har gjort **Donkey Kong**-oppgaven bør du sammenligne denne koden med slik vi skrev den der. Ser du at koden er den samme, men vi har organisert den litt annerledes? Når vi lager et større spill slik som dette er det enklere å holde oversikt når hvert skript er ganske lite og bare skal gjøre en ting!

## Steg 2: Animasjoner!

*På tide å animere helten vår!*

Nå har vi laget en **Kontroller**-figur. Men vi sa tidligere at denne figuren ikke vil synes i det ferdige spillet. Vi skal nemlig bruke egne figurer for animasjon. På denne måten er det lett å bruke forskjellige animasjoner når figuren står i ro, når den løper og når den hopper.

### ✓ Sjekkliste

- ☐ Lag en ny figur med flere drakter som animerer at den står i ro. Du kan gjerne tegne denne selv. Alternativt har for eksempel figurene **Fantasi/Giga** og **Fantasi/Pico** fine animasjoner. Gi figuren navnet **Animasjon - Stå**.
- ☐ Lag en ny variabel, **animasjon**. Denne må gjelde for alle figurer. Denne skal vi bruke til å bestemme hvilken animasjon vi vil vise.
- ☐ Legg til klossen **sett animasjon til stå** inne i **hvis**-testen i **sjekk plattform**-skriptet til **Kontroller** en. Det betyr at vi vil vise stå-animasjonen når figuren står på plattformen.
- ☐ På **Animasjon - Stå**-figuren trenger vi bare et skript, nemlig det som viser figuren:



Legg merke til hvordan vi kopierer posisjonen til **Kontroller**-figuren. Animasjonen gjøres veldig enkelt med bare en kloss, **neste drakt**.

- ☐ Du kan endre animasjonen ved å legge til flere drakter. Et tips er at om du vil at animasjonen skal gå litt saktere kan du kopiere den samme drakten mange ganger. For eksempel kan en **stå**-animasjon bestå av mange av den samme drakten, og så kanskje noen få drakter hvor figuren smiler litt, flytter seg ørlite eller noe lignende.
- ☐ Det er på tide vi skjuler **Kontroller**-figuren. Dessverre kan vi ikke bruke en **skjul**-kloss fordi da vil ikke **berører**-klossene fungere lenger. I stedet gjør vi figuren helt gjennomsiktig. Legg til dette skriptet på **Kontroller**-figuren:



- ☐ Legg til nye figurer, **Animasjon - Løp** og **Animasjon - Hopp**. For eksempel kan du bruke figurene **Fantasi/Giga walking** eller **Fantasi/Pico walking**. Du kan også tegne drakter selv.
- ☐ Lag tilsvarende skript på de nye **Animasjon**-figurene. Det eneste du trenger å endre fra skriptet på **Animasjon - Stå**-figuren er **hvis**-testen.

Om du vil teste animasjonene kan du endre **sett animasjon til stå**-klossen (men husk å endre tilbake når du er ferdig å teste).

## Steg 3: En hoppende helt

Vi har animert Jumpman, men han beveger seg ikke! Det må vi gjøre noe med.

Vi skal nå skrive koden som får Jumpman til å bevege seg. Husk at all denne koden skal være på **Kontroller**-figuren. Og du trenger *ingen* løkker på **Kontroller** siden vi bruker *hovedløkken* til spillet.

### ✓ Sjekkliste

Vi skal nå skrive flere **hvis**-tester på et nytt **når jeg mottar sjekk tastetrykk**-skript.

- ☐ Først kan vi få Jumpman til å hoppe:



- ☐ For at Jumpman skal løpe sidelengs vil vi snu figuren i riktig retning, og sette **fartX** -variabelen. For eksempel kan vi flytte ham mot høyre med en test som dette:



- ☐ Legg selv til en **hvis**-test for å flytte Jumpman mot venstre.
- ☐ Prøv spillet ditt! Kan du løpe og hoppe rundt på plattformen?  
Du oppdager kanskje at Jumpman står på hodet når han løper mot venstre? Dette fikser du ved hjelp av **begrens rotasjon** **vend sideveis** -kloss på hver av **Animasjon**-figurene.

## Steg 4: Videreutvikling av spillet

Vi har så langt bare laget grunnlaget for et spill. En animert figur som kan springe og hoppe rundt. I [del 2](#) vil vi fortsette utviklingen av spillet. Men om du vil jobbe litt videre før den oppgaven kan du prøve noe av det følgende.

### ✓ Ideer til videreutvikling

- ☐ Prøv forskjellige verdier for **fartX** og **fartY** i **sjekk tastetrykk**-skriptet. Hvordan forandrer det oppførselen til Jumpman?
- ☐ Hva med å legge til noen lyder? Korte, enkle lyder når Jumpman beveger seg kan passe. Og kanskje et lite rop når han hopper, eller en litt utålmodig *Hallo!* om han blir stående for lenge i ro? Husk at du kan ta opp egne lyder også, ikke bare bruke lydene som følger med Scratch.
- ☐ Lag en forside til spillet. Om du lager en forside som forteller litt om hvordan man spiller spillet ditt blir det enklere for andre å spille det også!
- ☐ Kan du legge til flere bevegelser som kan animeres? Kanskje Jumpman kan sette seg ned om du trykker nedoverpilen? Eller kanskje han kan ta en salto i luften eller gjøre et superhopp om man gjør de riktige tastaturkombinasjonene?