



Jumpman, del 3 - Bakgrunnskrolling



Ekspert



Scratch

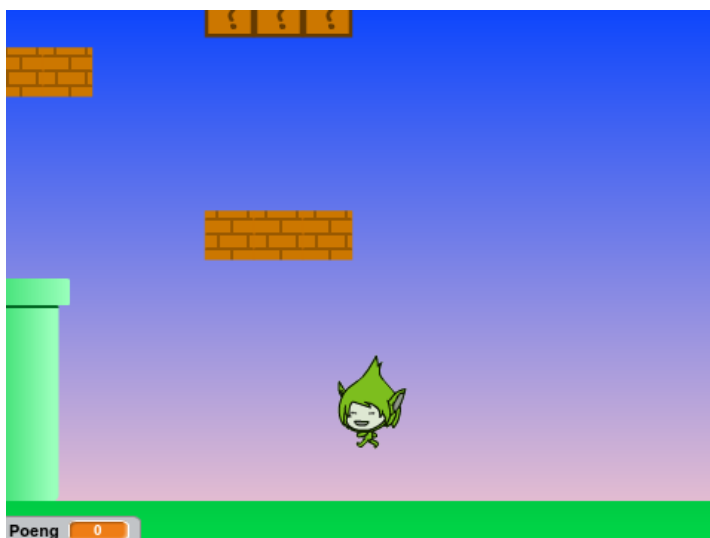


PDF

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 tredje delen skal vi se hvordan vi kan lage verdenen vår større ved å flytte ting på skjermen slik at det ser ut til at Jumpman beveger seg.



Oversikt over prosjektet

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

- ☐ I [del 1](#) programmerte vi helten vår, Jumpman, og spesielt animerte vi ham alt etter som om han stod i ro, løp eller hoppet.
- ☐ I [del 2](#) så vi hvordan vi kunne oppdage at Jumpman berørte forskjellige ting, og spesielt hvordan vi kunne se forskjellen på om han hoppet opp i en plattform eller stod på toppen av den.
- ☐ I denne tredje delen 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: Posisjon, posisjon, posisjon

Vi skal nå flytte bakgrunnen i spillet vårt slik at det ser ut til at Jumpman beveger seg. Det vil gi oss muligheten til å lage en verden som er større enn skjermen!

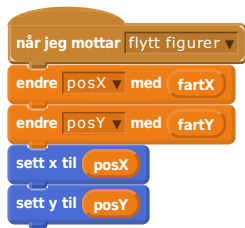


Sjekkliste

- ☐ Hent i Jumpman-spillet som du laget i [del 1](#) og [del 2](#). Vi skal fortsette på dette (du kan også velge [Lagre som kopi](#) fra filmenyen om du vil ta vare på hvordan spillet ditt ser ut etter de to første delene).
- ☐ For å kunne flytte på bakgrunnen må alle elementene i bakgrunnen være egne figurer. Om du har tegnet noe rett på bakgrunnen på scenen må du derfor lage nye figurer som tilsvarer dette. Husk å gi disse figurene [sjekk sensor](#)-skript slik at Jumpman oppfører seg riktig når han berører dem.

Den siste forberedelsen vår er at vi må kunne tenke på posisjonen til Jumpman på to forskjellige måter: hvor han er på skjermen og hvor han er i verden. Så langt har vi vist hele verden på skjermen slik at disse har vært de samme. Nå må vi dele dem opp. Hvor Jumpman er på skjermen kontrollerer vi med [x-posisjon](#) og [y-posisjon](#), men for å kontrollere hvor han er i verden trenger vi noen nye variabler:

- ☐ Legg til variablene [posX](#) og [posY](#) på [Kontroller](#). Det er veldig viktig at disse gjelder *kun for denne figuren*.
- ☐ Nå skal vi bruke disse nye variablene. Endre [flytt figurer](#)-skriptet til [Kontroller](#) slik:



- ☐ Bytt også alle [endre x med](#) og [endre y med](#)-klosser med tilsvarende [endre posX med](#) og [endre posY med](#)-klosser i andre skript i [Kontroller](#)-figuren (det er ikke sikkert du har noen).
- ☐ Om du tester ditt spill skal det fungere på samme måte som tidligere. Vi har bare forberedt oss for neste steg.

Steg 2: Kamera

For å flytte bakgrunnen tenker vi oss at vi har et kamera som vi kan flytte eller peke på forskjellige steder av verdenen vår. Dette implementerer vi ved hjelp av to nye variabler:

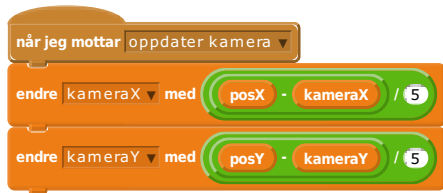
✓ Sjekkliste

- ☐ Legg til to nye variabler, [kameraX](#) og [kameraY](#). Disse variablene må gjelde *for alle figurer* siden alle figurene må vite hvor kameraet peker.
- ☐ Legg også til en ny melding i hovedløkken på Scenen. La klossen [send melding oppdater kamera](#) ligge nest-nederst, rett før [vis animasjon](#)-meldingen.
- ☐ Endre nå de to nederste klossene i [flytt figurer](#)-skriptet på [Kontroller](#) (som du jobbet med i Steg 1):



Dette betyr at vi plasserer Jumpman på skjermen *relativt* til hvor kameraet peker.

- ☐ Vi kan nå begynne å flytte kameraet. Vi vil at det skal følge Jumpman rundt i verdenen. En måte å gjøre dette på er å bare sette [kamera](#)-variablene lik [pos](#)-variablene, men vi kan gjøre bevegelsen litt mykere på denne måten:



Om du prøver spillet ditt nå vil det se ut til å ikke virke lenger. Det er fordi bare Jumpman vet om kameraet.

- ☐ Gå til **Murstein**-figuren. Legg til **posX** - og **posY** -variabler som gjelder *kun for denne figuren*.
- ☐ Bytt ut alle blå **sett** - og **endre** -klosser med tilsvarende oransje **sett** **til** - **endre** **med** -klosser hvor du bruker **posX** og **posY** -variablene.
- ☐ Lag et nytt **vis animasjon**-skript på **Murstein**:



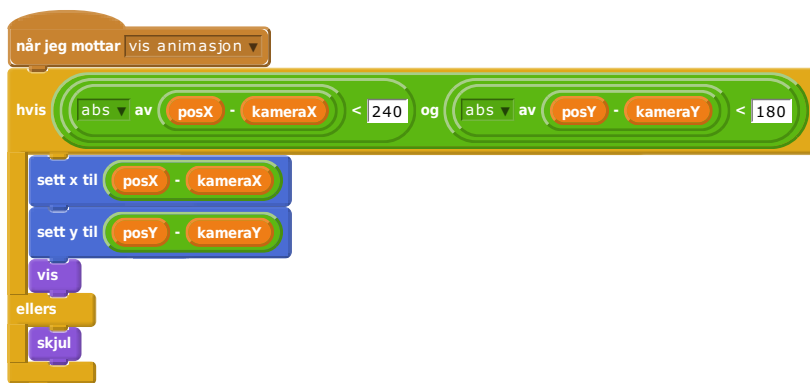
- ☐ Test spillet ditt igjen. Nå skal mursteinene flytte på seg når Jumpman beveger seg!

Steg 3: Alt flytter på seg

Vi skal snart la alt flytte på seg, men først en liten forbedring.

✓ Sjekkliste

- ☐ Prøv spillet ditt. Gå til høyre helt til mursteinene forsvinner ut på venstre side av skjermen. Ser du noe rart? Mursteinene forsvinner ikke helt!
- Dette er fordi Scratch antar at vi faktisk vil vise alle figurene våre, og den passer derfor på at figurene ikke blir helt borte. Men nå vil vi jo at mursteinene skal bli borte! Vi må derfor skjule dem selv. Endre **vis animasjon**-skriptet som du nettopp laget:



Du kjenner kanskje igjen tallene 240 og 180? Disse representerer størrelsen på skjermen. For eksempel sier vi at dersom **x-posisjon** blir mindre enn -240 eller større enn 240 skal vi skjule figuren.

- ☐ Kopier dette **vis animasjon**-skriptet til andre figurer du vil at skal flytte på seg, for eksempel **Fruktsalat** om du laget denne i del 2. Kopieringen gjør også at **posX** og **posY** -variabler lages automatisk for disse andre figurene.

- ☐ Oppdater alle blå klosser til oransje for disse figurene på samme måte som vi gjorde for **Murstein** på slutten av Steg 2.

Steg 4: Videreutvikling av spillet

Nå som vi kan skrolle bakgrunnen er enda en av hovedkomponentene i spillet vårt på plass. I den **siste delen** av oppgaven skal vi se mer på hvordan vi kan designe flere nivå, bevegelige plattformer og smarte fiender. Nedenfor er forslag til ting du kan gjøre før du gyver løs på neste del.

✓ Ideer til videreutvikling

- ☐ Utvid verdenen din! Bygg mursteiner og andre figurer som starter utenfor skjermen slik at du må bevege Jumpman for å finne dem.
- ☐ Du kan begrense hvordan kameraet flytter på seg ved å endre koden på **oppdater kamera**-skriptet. For eksempel vil denne koden hindre Jumpman i å gå for langt til venstre:



- ☐ Du kan også prøve med et kamera som flytter seg automatisk, og deretter si at om ikke Jumpman klarer å holde følge med kameraet så er spillet slutt.
- ☐ Lag nye spennende ting Jumpman kan finne inne i mursteiner. For eksempel kan du lage en kanon-figur som kan skyte Jumpman over skjermen! Denne kan du implementere ved å teste om for eksempel mellomromstasten er trykket og Jumpman berører kanonen. I såfall kan du sette **fart**-variablene til Jumpman til ganske store tall og spille en passende kaboom-lyd!