

Monster - Bevegelse

Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK ([//codeclub.org.uk](http://codeclub.org.uk))

Oversatt av: Lars-Erik Wollan

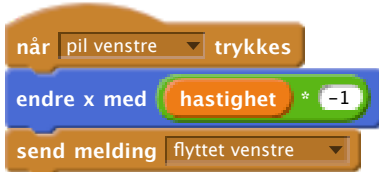
Kurs: Scratch

Språk: Norsk bokmål

Sjekkliste

- ☐ Etterhvert vil monsteret ditt bestå av en mengde figurer og det vil bli nødvendig å sørge for at alle figurene flyttes sammen. I stedet for å legge til flyttkommandoer på alle figurer, kan du rett og slett legge til kontroller på kroppsfiguren og bruke en send melding for å kontrollere andre figurer. Når vår tentakkelfigur (eller en hvilken som helst annen figur!) mottar en flyttet høyre -melding, kan vi flytte den også til høyre.

på spøkelseskroppen



på tentakkelen



- ☐ Ved å bruke en send melding kan vi også endre hvordan bevegelseskommandoen virker, ved å bare endre et skript. **Ta en titt på dette eksempelet:**

```

når [pil høyre] trykkes
  endre x med hastighet
  pek i retning 90
  sprett tilbake ved kanten
  hvis ikke berører kant
    send melding flyttet høyre
    send melding flyttet

```

```

    når  trykkes
    endre x med  * 
    pek i retning 
    sprett tilbake ved kanten
    hvis    ?
    send melding 
    send melding 

```

- ☐
- Her forteller vi at kroppen skal gå i den retningen den beveger seg i (husk å sette figur orienteringen til
- “venstre-høyre”**
-) og for å stoppe og at den snur hvis den kolliderer med skjermkanten. Kanskje har du også lagt merke til at vi har lagt meldingen i en
- `hvis`
- kloss, vi vil bare at de andre kroppsdelene skal bevege seg hvis kroppen ikke er i kanten av skjermen.
- Hvis du bestemmer deg for å legge til animasjon på bevegelsen, må du huske på at tilhørende bevegelser vil ta like lang tid. f. eks hvis å bevege et bein til venstre tar 1 sekund, må alle andre venstrebevegelser ta et sekund også (bruk en `vent`-kloss for å sørge at de er i samme steg).**
-
- ☐
- Du kan også animere kroppsfiguren ved å bruke
- `neste drakt`
- , som kan aktiveres hver gang en bevegelsesmelding mottas.

når jeg mottar flyttet høyre

neste drakt

