

ZADANIE: SCRATCH – LABIRYNT

CZĘŚĆ 2

Dokończymy programowanie gry „Labirynt”.

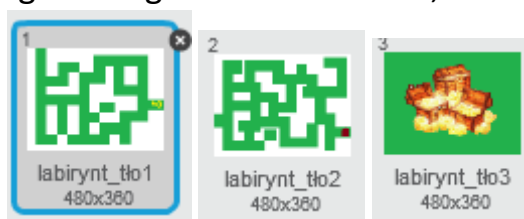
Część 1 mamy zrobioną.

Aby uniknąć problemów dla wszystkich przygotowałem taką samą wersję.

Zlikwidowałem drugiego duszka i zmieniłem nieco plansze.



Teraz wszyscy mamy tego samego duszka żuczek,



takie same plansze tła i skrypty.

TWORZĄC SKRYPTY ZWRACAJ UWAGĘ NA KOLORY – TO POMAGA !

ZACZYNAMY PRACĘ:

1. **Uruchom plik „LABIRYNT cz.1”** - zajrzyj na swój e-mail.
2. Skrypty ruchu w dół, w górę i w lewo zostawiamy bez zmian. Możesz je przenieść gdzieś na bok.

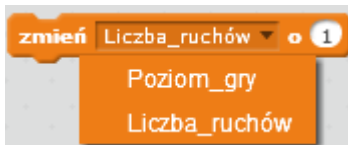


3. Teraz najtrudniejsze. Dodamy **ZMIENNE** do programu.


Klikamy **Dane** i **Utwórz zmienną**.

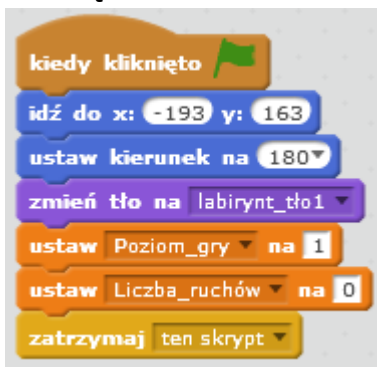
Utwórz zmienne **Liczba_ruchów** oraz **Pozim_gry**:





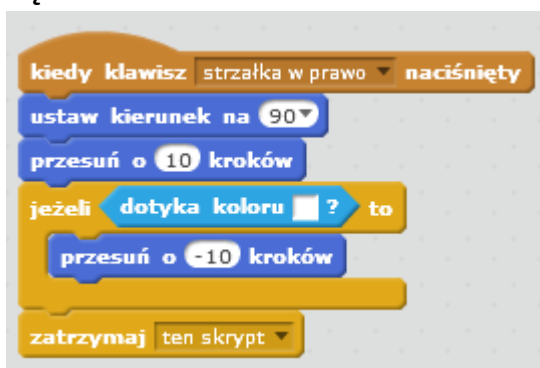
Klikając w strzałkę wybierasz zmienną.

4. Kliknięcie w  oznacza powrót do początku gry. Dlatego utwórz skrypt:

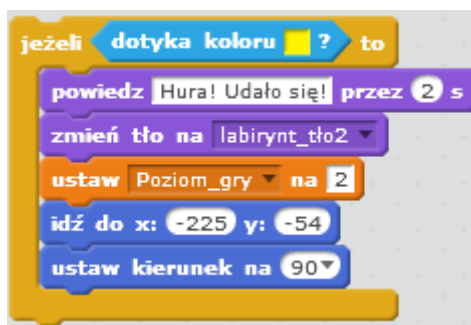


Zmienna **Poziom_gry** zawsze określa na której planszy jesteś.
Dlatego na PLANISZY nr 1 = 1


5. Teraz programujemy poruszanie się duszka.



To jest potrzebne na 1 poziomie:



A tego potrzebujemy na poziomie 2:

Kolor żółty  – bo żółty jest KLUCZ na planszy

Komunikat duszka  (możesz wpisać coś innego)

Przejdźcie na drugi poziom i zmiana planszy

Zmień **Poziom_gry** na 2

Określ, w którym miejscu duszek ma zacząć i jak się ustawić -



Gotowy skrypt dla planszy 1 i 2 powinien wyglądać tak:



DWA POZIOMY GOTOWE !

6. Teraz samodzielnie spraw aby duszek przeszedł na **POZIOM 3**
Najszybciej będzie jak ZDUPLIKUJESZ tę część co właśnie zrobiliśmy i trochę zmienisz:
 - a. Zmień dotykany kolor na taki jak mają drzwi na końcu
 - b. Zmień komunikat np. na WYGRAŁEŚ !
 - c. Zmień tło na (chyba wiesz jakie?)
 - d. Zmień wartość w **Poziom_gry**

7. Nie zapomnij wstawić na końcu skryptu



Kliknij Plik/Zapisz jako

Nazwij plik – **LABIRYNT 2**

Prześlij plik do mnie na adres bk@105.edu.pl

POWODZENIA !

Bogdan Kołodziej

bk@105.edu.pl