

Gra „Labirynt”

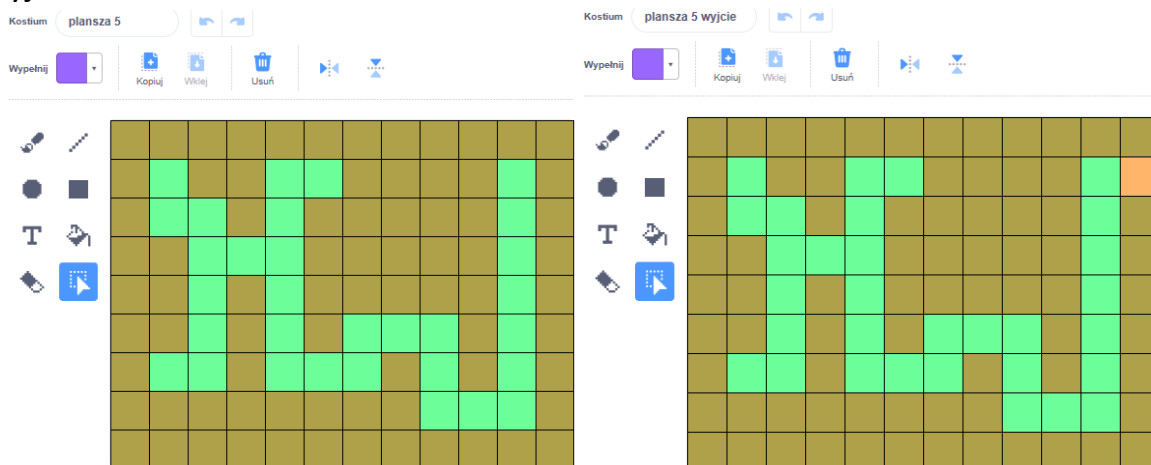
Otwieranie wyjścia z planszy

Po uruchomieniu i wczytaniu naszego projektu mamy już gotowe następujące elementy:

- ✓ duszek (gracz),
- ✓ plansze (tła)
- ✓ skrypty ruchu (lewo, prawo, góra dół)
- ✓ zmienną do wyświetlania numeru planszy
- ✓ skrypt na ściany (nieprzechodzenie przez pola określonego koloru)
- ✓ skrypt na przechodzenie na kolejną planszę
- ✓ określone miejsca początkowe na poszczególnych planszach
- ✓ minimum 1 duszek utrudniający
- ✓ zbieranie przedmiotów.

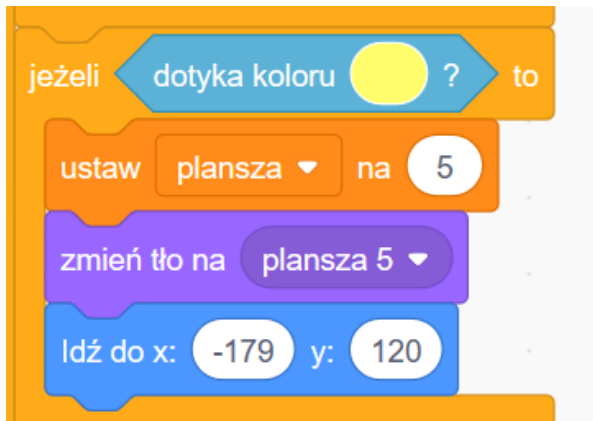
W tej instrukcji spróbujemy wykonać otwierające się wyjście z planszy po zebraniu przedmiotu lub przedmiotów. Zaznaczam, że istnieje kilka metod o podobnym działaniu.

Na początek musimy przygotować dodatkową wersję planszy, na której nie będzie wyjścia. Przerabiam planszę nr 5 i dodaję następną identyczną, lecz z wyjściem.

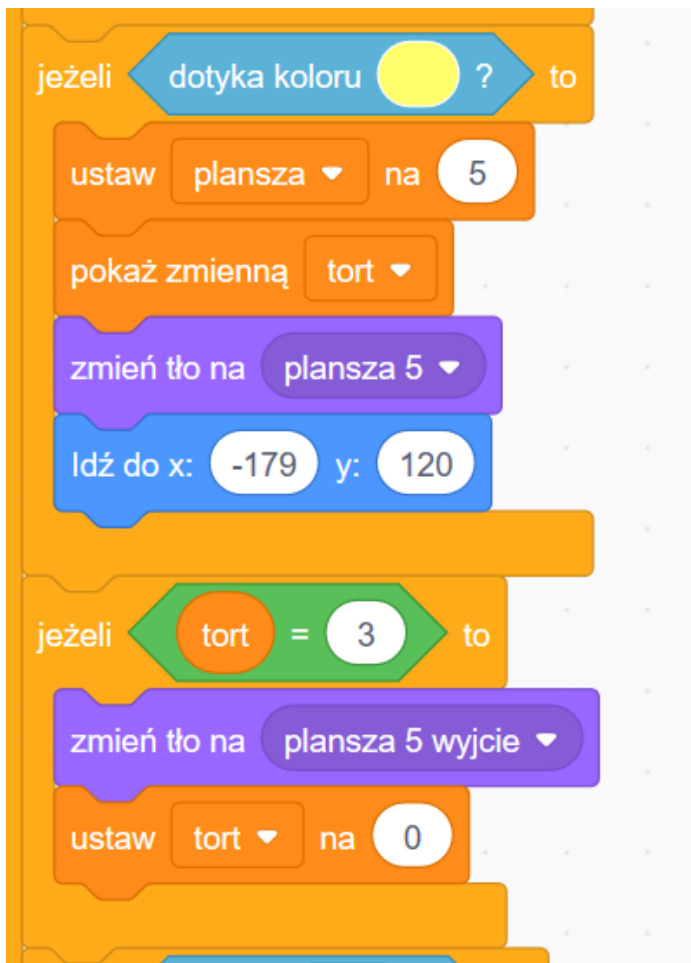


Dla rozróżnienia nazwałem je **plansza 5** i **plansza 5 wyjście**.

Następnym krokiem będzie wprowadzenie zmiany w algorytmie początkowym dla planszy nr 5.



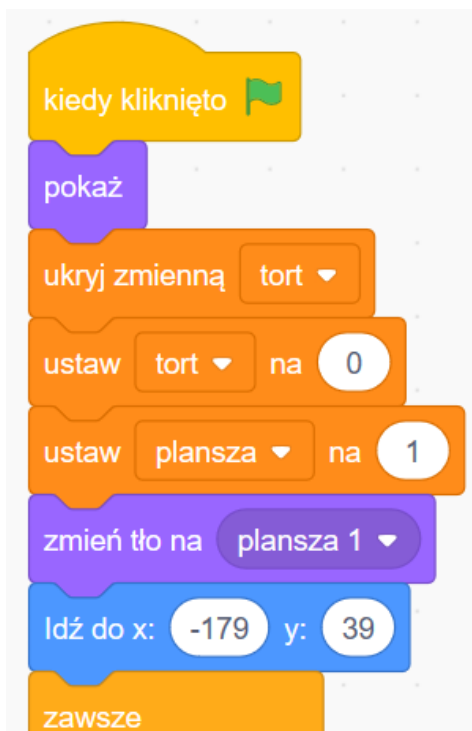
Wersja przed zmianami.



Wersja po zmianach

Można wyświetlić informację o zebranych przedmiotach

Klamra jeżeli mówiąca kiedy otworzy się nam wyjście (w poprzedniej instrukcji ustaliłem, że tortów mam 3).



Zwróćmy uwagę na zmiany w początku skryptu dla naszego gracza.

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy