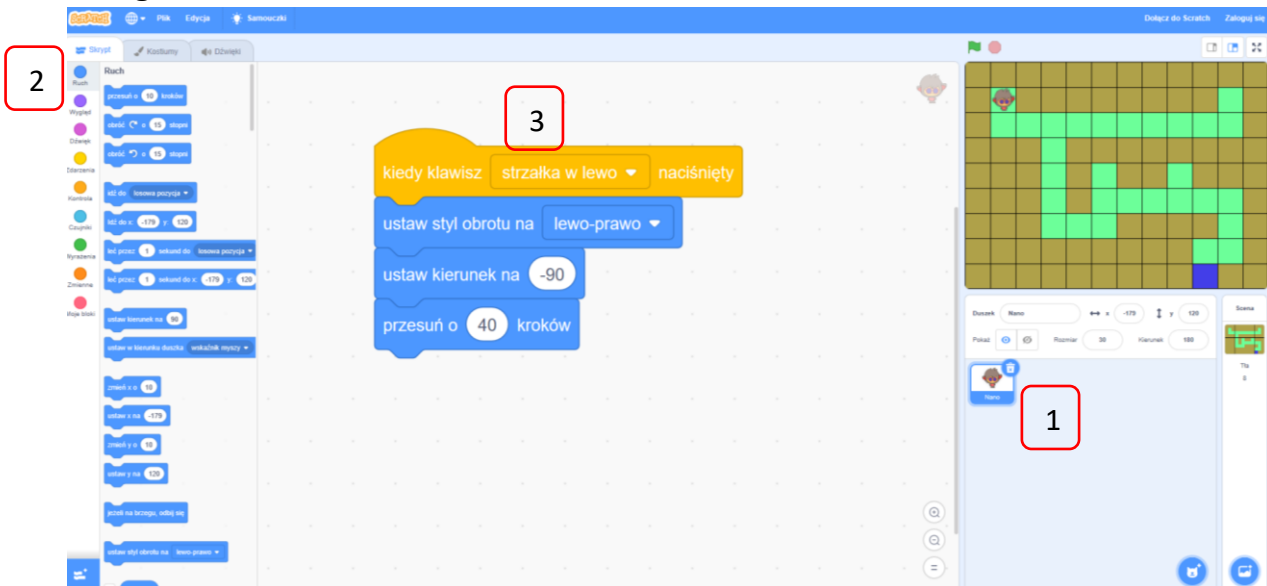


Gra „Labirynt”

Projektowanie ruchu gracza

Po uruchomieniu i wczytaniu naszego projektu przygotujemy skrypty na przemieszczanie naszego gracza (duszka) po planszy. Klikamy naszego duszka (1) a następnie wybieramy zakładkę skrypty (2). Bloczki podzielone są wg kategorii.



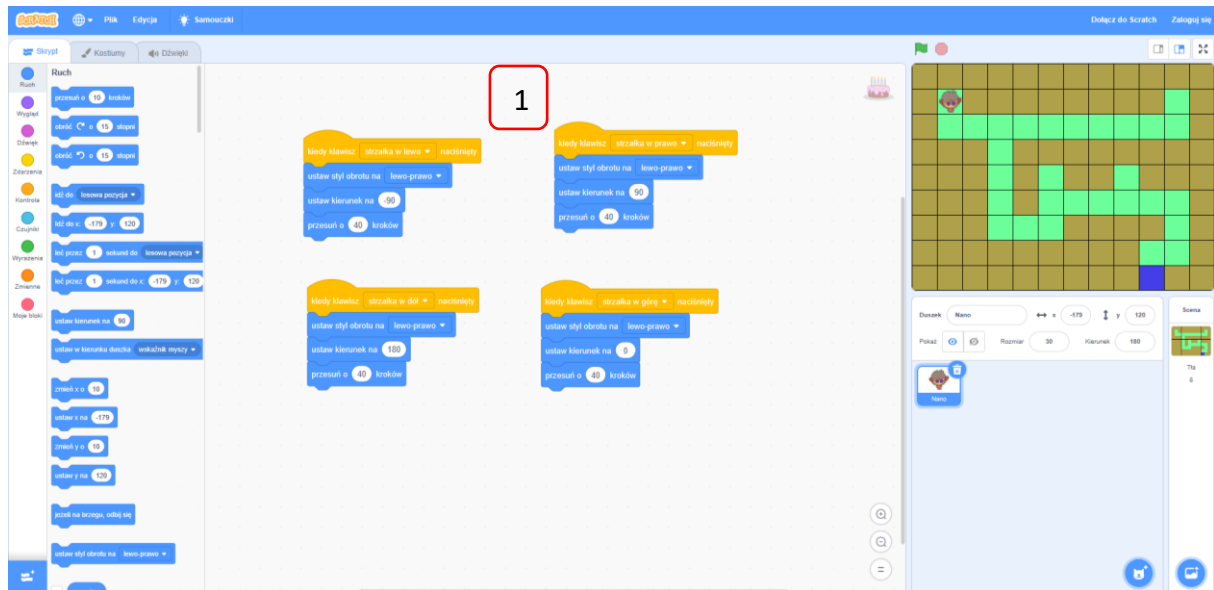
Rysunek 1

Każdy skrypt (program) musi rozpoczynać się klockiem „zdarzenie”. Instrukcja na przemieszczanie duszka w lewo (3) jest następująca:

- kiedy klawisz (wybieramy strzałka w lewo) naciśnięty
- ustaw styl obrotu na lewo-prawo (dzięki temu klockowi duszek nie będzie chodził na głowie)
- ustaw kierunek na -90° (tutaj wybieramy w którą stronę ma się ruszać)
- przesun o 40 kroków (nasza plansza został ustawiona na wartości 40)

Duszek chodzi w lewo po naciśnięciu strzałki w lewo 😊

Następnie wykonujemy w ten sam sposób pozostałe 3 strony ruchu: prawo, góra i dół (1)



Rysunek 2

Duszek przemieszcza się w 4 strony – brawo 😊.

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy