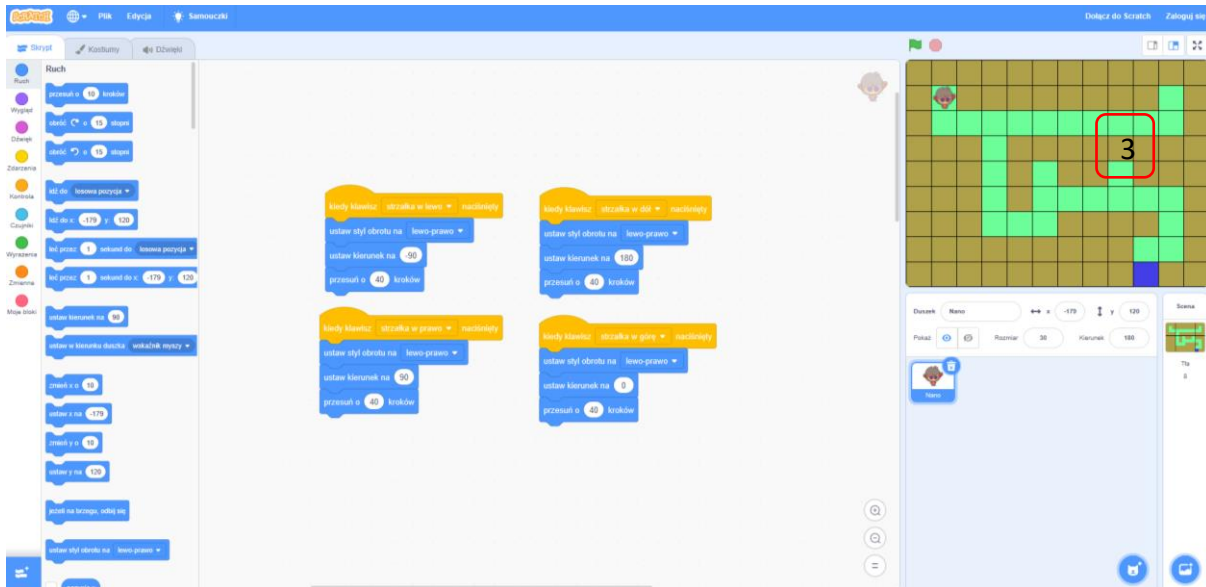


## Gra „Labirynt”

### Przechodzenie między planszami oraz licznik plansz

Po uruchomieniu i wczytaniu naszego projektu mamy już gotowe następujące elementy (rysunek 1):

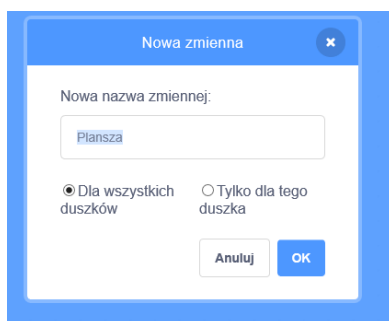
- ✓ duszek (gracz),
- ✓ plansze (tła)
- ✓ skrypty ruchu (lewo, prawo, góra dół)



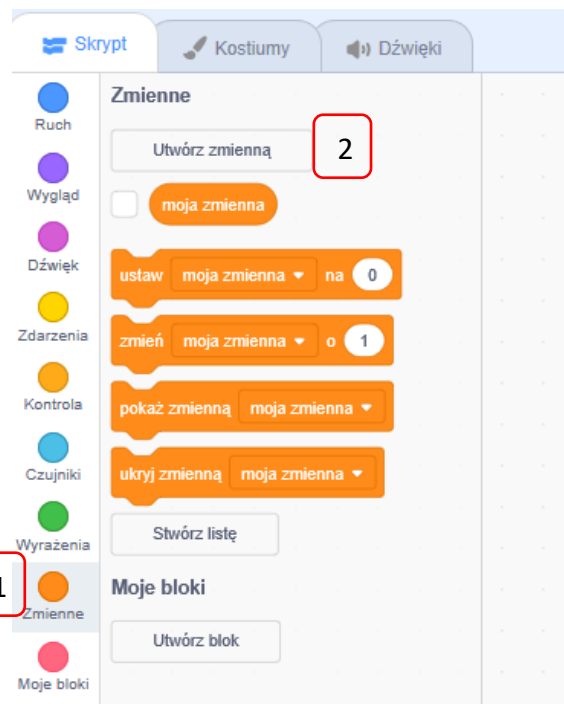
Rysunek 1

Na początek przygotowujemy „zmienną” o nazwie **plansza**. Dzięki niej będzie nam wyświetlał się licznik kolejnych poziomów.

Klikamy Zmienne (1) a następnie Utwórz zmienną (2). Wpisujemy nazwę zmiennej: **Plansza** i zatwierdzamy przyciskiem ok.




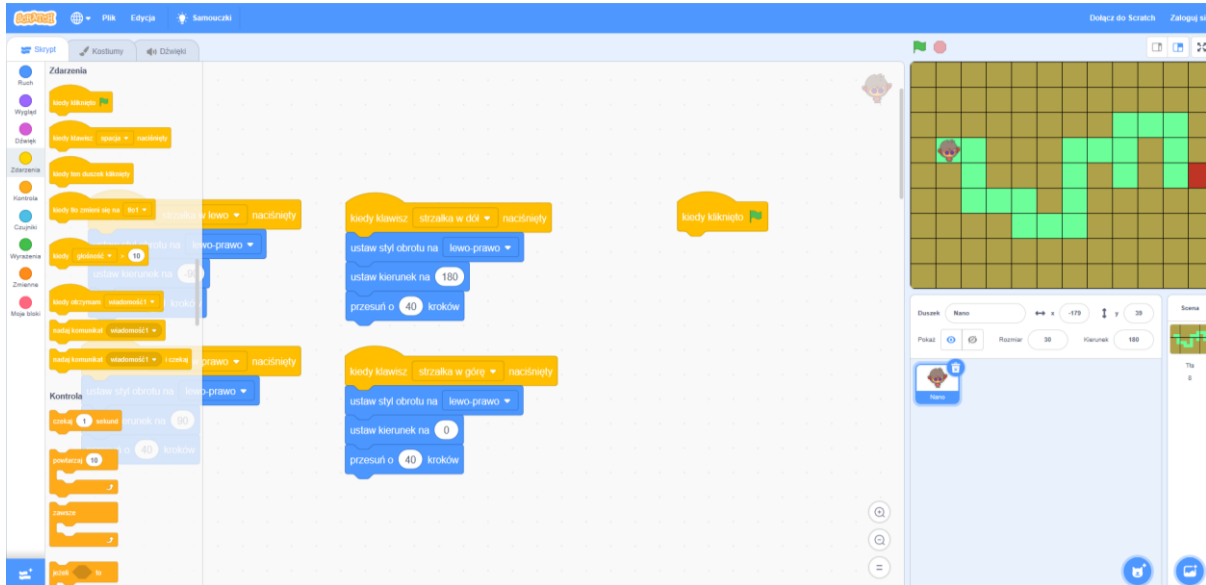
Rysunek 3



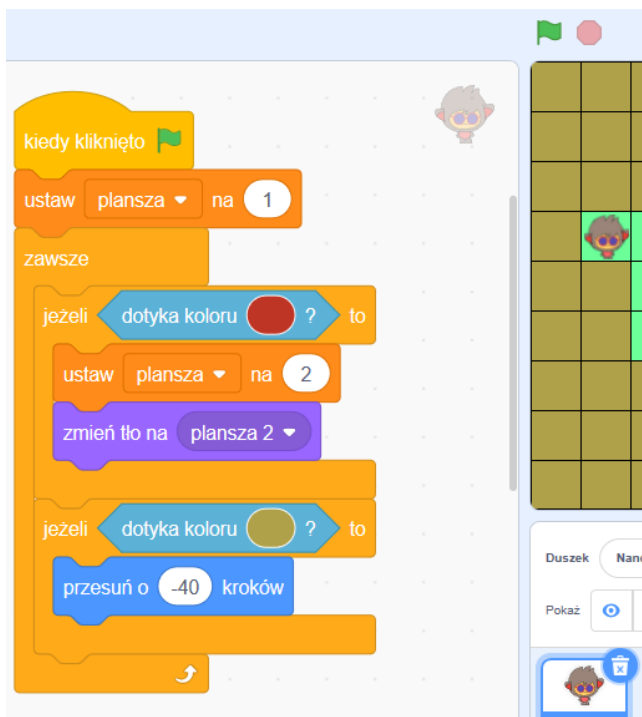
Rysunek 2

Na ekranie pojawi się nam zmienna oraz nowy klocek.

Następnie przesuujemy sobie ekran do tworzenia skryptów tak aby zrobić miejsce na dalsze programowanie i zaczynamy układać program – zawsze od zdarzenia. Wybierzmy – Kiedy kliknięto .



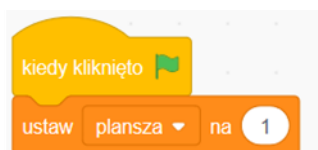
Rysunek 4



Rysunek 5

Korzystając z zakładki skrypty wybieramy kolejne kategorie i budujemy następujący skrypt rysunek 5.

Co oznaczają poszczególne elementy?



Wszystkie polecenia umieszczone bezpośrednio pod flagą mówią jak ma rozpocząć się gra – czyli po kliknięciu flagi na ekranie przy polu plansza pojawi się cyfra 1.

Pomyśl jaki klocek dodać aby pojawiła się również plansza 1 (tło 1).



Skrypty umieszczone w klamercie zawsze mają być sprawdzane i aktywne przez całą grę. Są to pewne warunki sprawdzane przez program. Nie ma znaczenia w jakiej kolejności będziemy je umieszczać po sobie.

Zaczynają się od bloczka „jeżeli”

1 – jeżeli dotyka koloru (**tutaj wskazujemy kolor ściany**) przesuń o -40 kroków – ten skrypt

powoduje, że nasz duszek nie będzie wchodził w ściany. Uwaga jeżeli mamy ściany w różnych kolorach musimy umieścić kilka podobnych skryptów na ściany różniących się tylko kolorami.

2 – jeżeli dotyka koloru (**tutaj wskazujemy kolor wyjścia**) ustaw plansza na 2 (nasz licznik plansz wyświetli taką wartość), zmień tło na plansza 2 (wczyta się tło o takim numerze). Oczywiście duszek zostanie w tym samym miejscu lub będzie się z nim działo coś dziwnego wtedy ale to już materiał na następną lekcję.

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy