

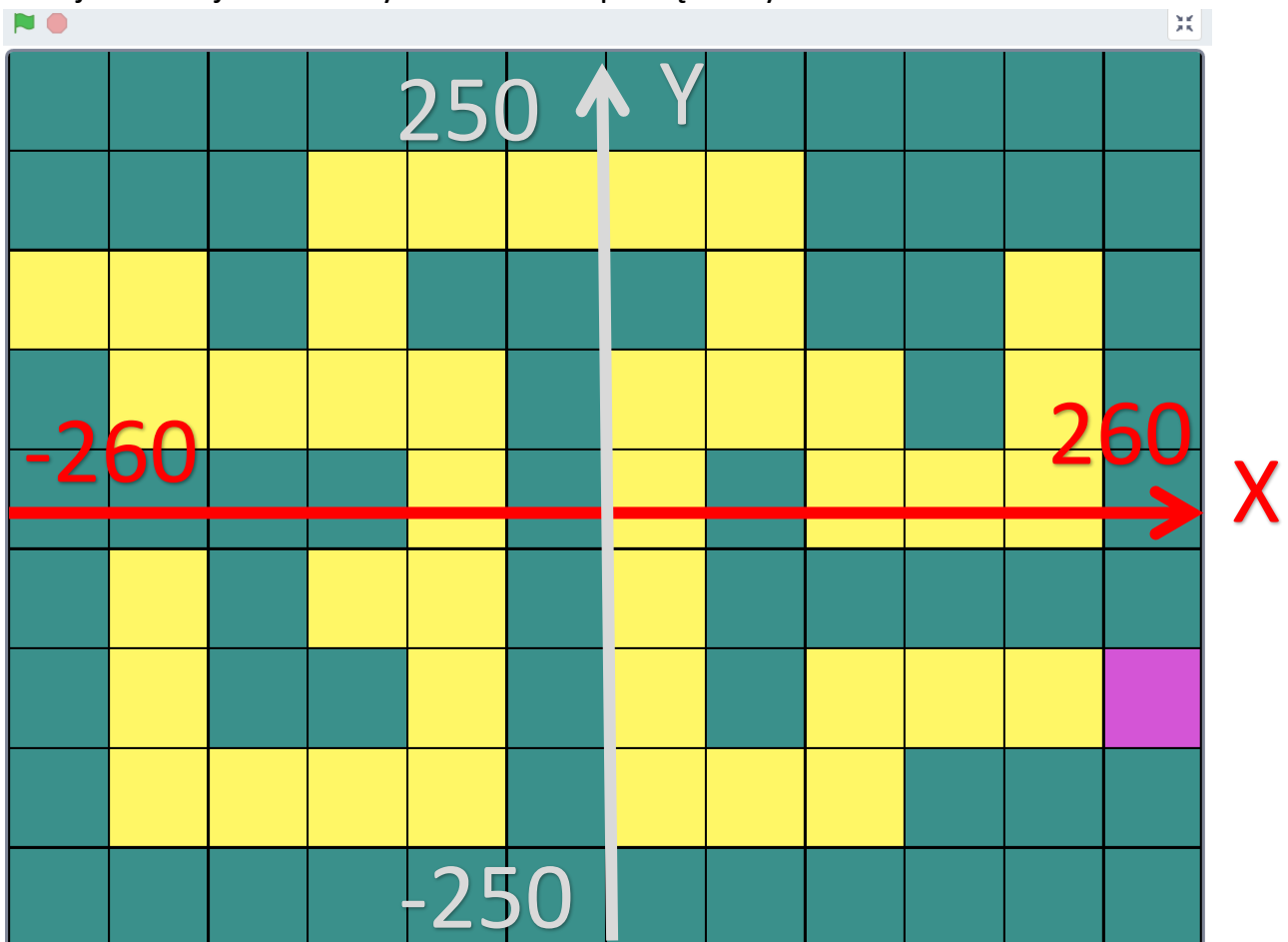
Gra „Labirynt”

Ustawienia początkowe gry, pola startu na planszach

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 (nie przechodzenie przez pola określonego koloru)
- ✓ skrypt na przechodzenie na kolejną planszę.

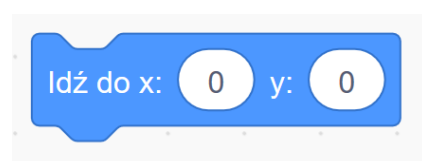
W tej instrukcji zaczniemy od ustawień początkowych



Rysunek 1

Ekran w aplikacji Scratch składa się z dwóch współrzędnych (x, y) o wartościach od około – 250 do + 200. Środek planszy to współrzędne (0, 0).

Polecenie idź do nakazuje naszemu duszkowi udać się w konkretne miejsce na planszy. Gdzie pojawi się duszek po takim poleceniu?

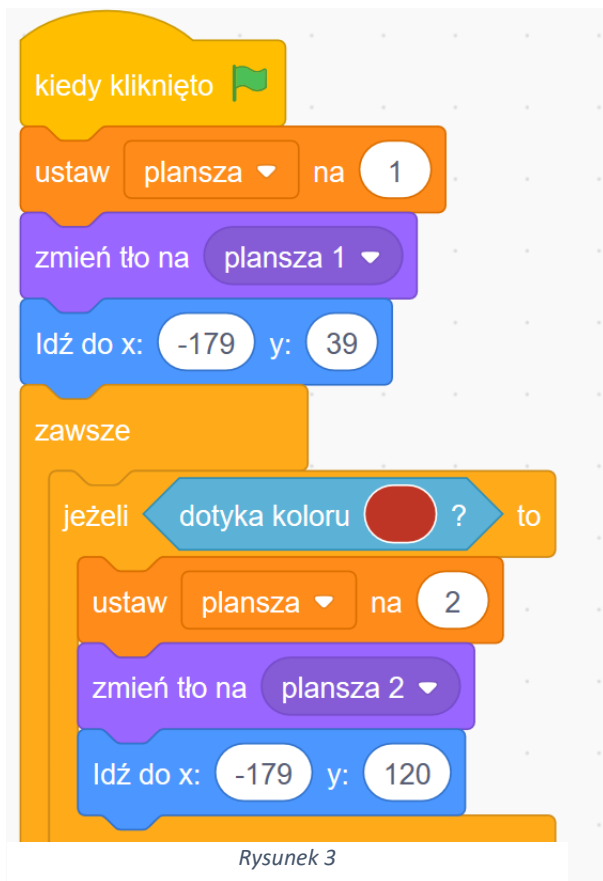


Dokładnie na środku planszy 😊. Możemy ustawiać dowolnie duszka na planszy a informację o jego aktualnych współrzędnych znajdziemy poniżej ekranu (1).



Rysunek 2

Ustawmy duszka na polu z którego ma zaczynać planszę i dodajmy bloczek „**idź do**” do naszego programu. Określmy również które tło ma się włączyć po rozpoczęciu gry. Wszystkie polecenia ustawiamy po „**Kiedy kliknięto**” 🚩.



Rysunek 3

Fragment instrukcji na rysunku 3 przedstawia prawidłowo ułożone bloczki ale pamiętaj współrzędne twoich pozycji startowych (x, y) będą zapewne inne. Ustaw je właściwie. Analogicznie postępujemy z pozostałymi planszami.

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy