

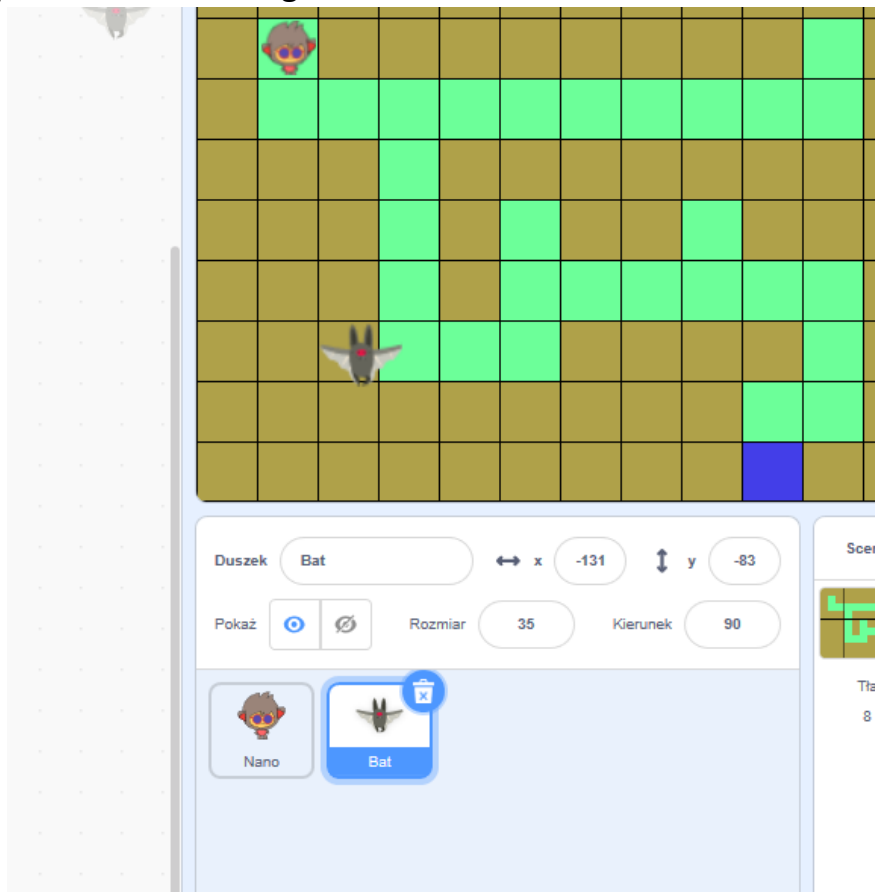
Gra „Labirynt”

Duszek utrudniający

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

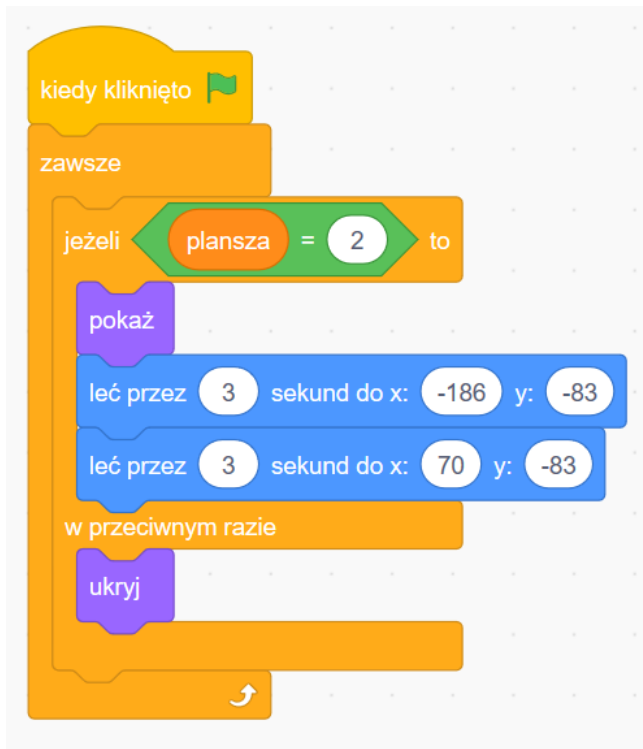
- ✓ duszek (gracz),
- ✓ plansze (tła)
- ✓ skrypty ruchu (lewo, prawo, góra dół)
- ✓ zmienną do wyświetlania numeru planszy
- ✓ skrypt na ściany (nie przechodzenie przez pola określonego koloru)
- ✓ skrypt na przechodzenie na kolejną planszę
- ✓ określone miejsca początkowe na poszczególnych planszach.

W tej instrukcji przygotujemy duszka utrudniającego grę tzw. przeciwnika. Zaczynamy od dodania nowego duszka



Rysunek 1

Pamiętaj – skrypty widoczne są osobno dla każdego duszka – dlatego nasz nowy duszek Bat ma pusty ekran.

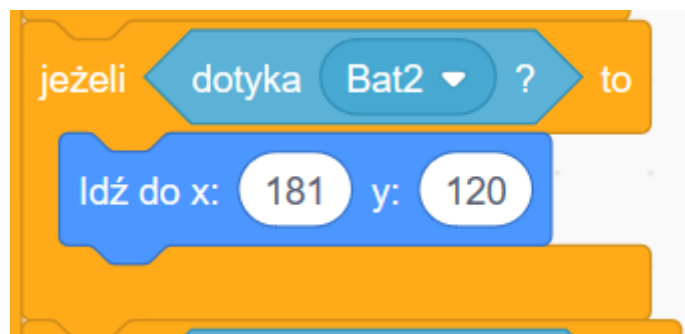


Rysunek 2

Aby duszek utrudniający pojawiać się na konkretnej planszy musimy wykorzystać naszą zmienną plaszka oraz zbudować skrypt podobny do przedstawionego na rysunku 2. Oczywiście szybkość i kierunek przemieszczania zależy od waszych pomysłów.

W tej instrukcji duszek będzie pojawiać się tylko na planszy nr 2. Oczywiście możemy ustawić inne.

Tak przygotowany duszek nie będzie jednak działał na gracza. Aby utrudniał on grę należy dodać skrypty dla duszka gracza. Sami musimy ustawić pole „**dotyka...**” wybierając naszego utrudniającego duszka. Gdzie gracz ma trafić po tym zdarzeniu ustawiamy bloczkiem „**idź do**”.



Rysunek 3

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy