

## Gra „Labirynt”

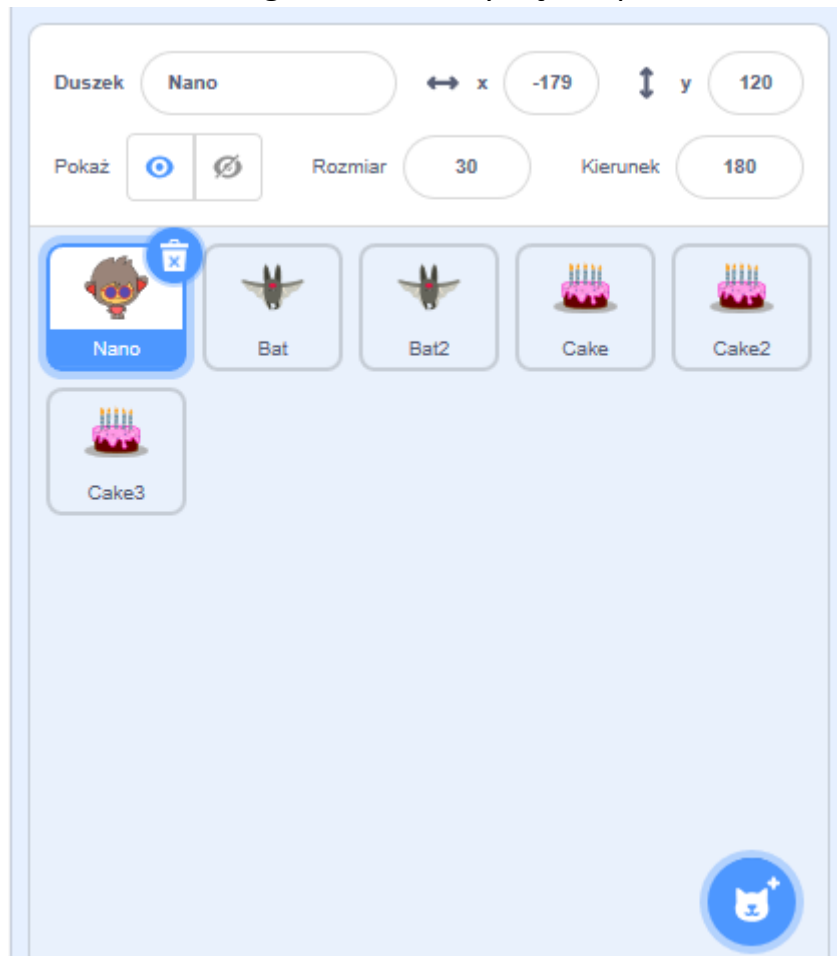
### Zbieranie przedmiotów

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.

W tej instrukcji przygotujemy przedmioty do zbierania z określonej planszy lub plansz.

Zaczynamy od dodania nowego duszka który będzie przedmiotem np. tort.



Rysunek 1

Dodałem 3 torty (rysunek 1) ponieważ chcę mieć tyle przedmiotów do zbierania (mogą być to dowolne duszki w dowolnej ilości).

**Pamiętaj** – skrypty przygotowujemy dla każdego duszka osobno.

Zanim rozpoczniemy proces programowania duszka warto przygotować dodatkową zmienną (mamy już jedną o nazwie **plansza**) o nazwie np. **tort**.



Rysunek 2

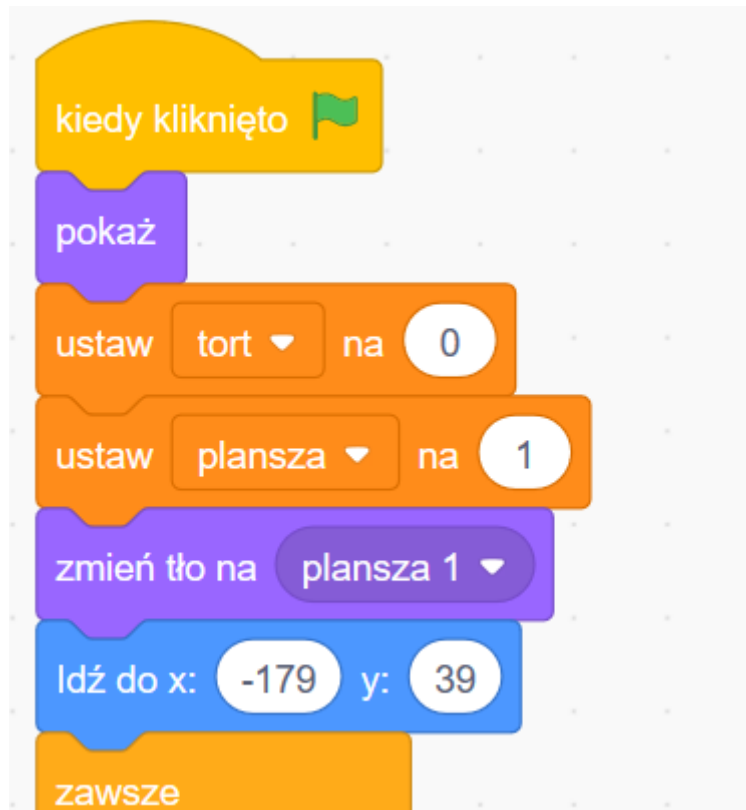
Skrypt dla przedmiotu jest bardzo podobny do skryptu dla duszka utrudniającego – największą różnicą jest brak ruchu.

Tort będzie widoczny na planszy nr 5

Jeżeli dotyka Nano (tu wybieramy nazwę naszego duszka gracza)

Licznik tortów przyda się nam w późniejszych zadaniach.

Pamiętajmy aby sprawdzić początkowe ustawienia gry. Aktualnie powinny wyglądać mniej więcej tak:



Rysunek 4

Pamiętajmy o zapisaniu swojej pracy