

Scratch játék

Készítünk egy Scratch játékot, amiben egy egyszerű narancs-esőt fogunk szimulálni.

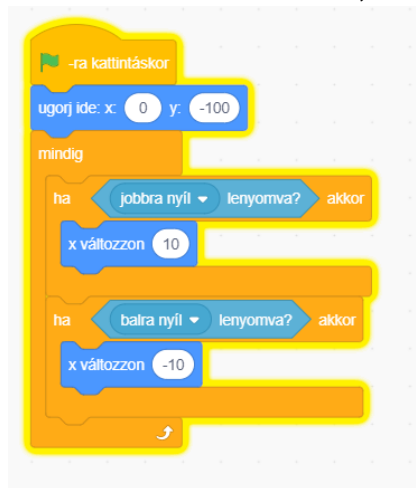
1. Indítjuk a Scratch-et. Választunk egy hátteret, egy gyümölcsöt (narancs) és valamit, amivel elkapjuk azt. A macskát töröljük.



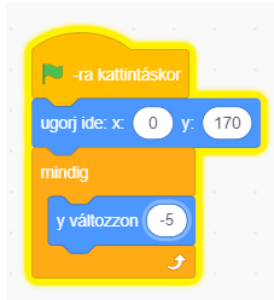
2. Végig kell gondolni, mit csinál a **tál**. Erre kattintva írjuk meg az ő algoritmusát. Egyrészt mozog, de csak vízszintesen. Ezt nyilakkal irányítjuk, és akkor az x koordináta változik. A fenti ábra mutatja, hogy a koordináták szerint vízszintesen $-240 < x < 240$ között mozoghat. Mivel a nyilat folyamatosan nyomjuk, csak 10 egységet menjünk „nyomkodásonként”.



Az egész folyamat akkor indul, ha a zöld nyilat megnyomjuk, ezért ezt be kell illeszteni a programba. Valamint ez a mozgás végig kell, hogy működjön, tehát „mindig” vezérlést kell adni hozzá, valamint a tál kezdetben legyen vízszintesen középen:



3. Nézzük a narancsot. Váltunk át erre az alakzatra. Kezdő pozíciója legyen a (0;170) Neki folyamatosan esnie kell fentről lefelé. Mivel nem csak átugrik a szakaszon, hanem látjuk az esését, „mindig” mozduljon y tengelyen -5 egységet.



Viszont így, ha eléri a színpad alját, megáll. Ezért megoldjuk, hogy ha az y koordináta kisebb lesz, mint -170, ugorjon fel újra a tetejére, de valahova máshova. A x koordináta mindegy, de az y koordináta legyen 170.



4. Mi történjen, ha elkapom a narancsot. Itt sok minden történik:

- a narancs eltűnik, és újra megjelenik a tetején valahol máshol
- pontszám növekedik 1-gyel. (ehhez fel kell venni egy pontszám változót és kezdőértéke 0)

