



Scratch programozás

2. Lecke: LABIRINTUS

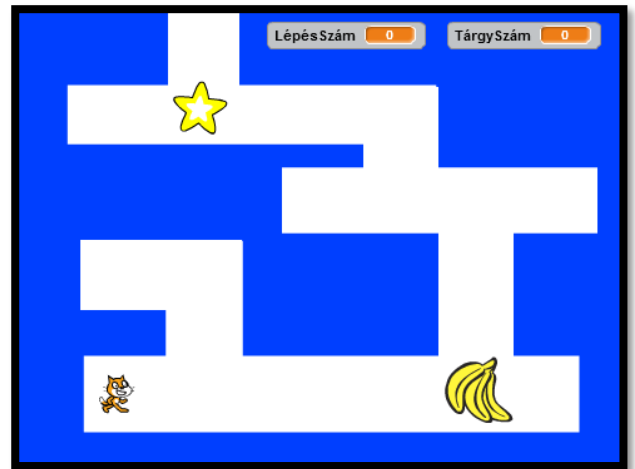
Kabai Tímea

FELADAT.

Készítsünk el egy labirintus játékot!

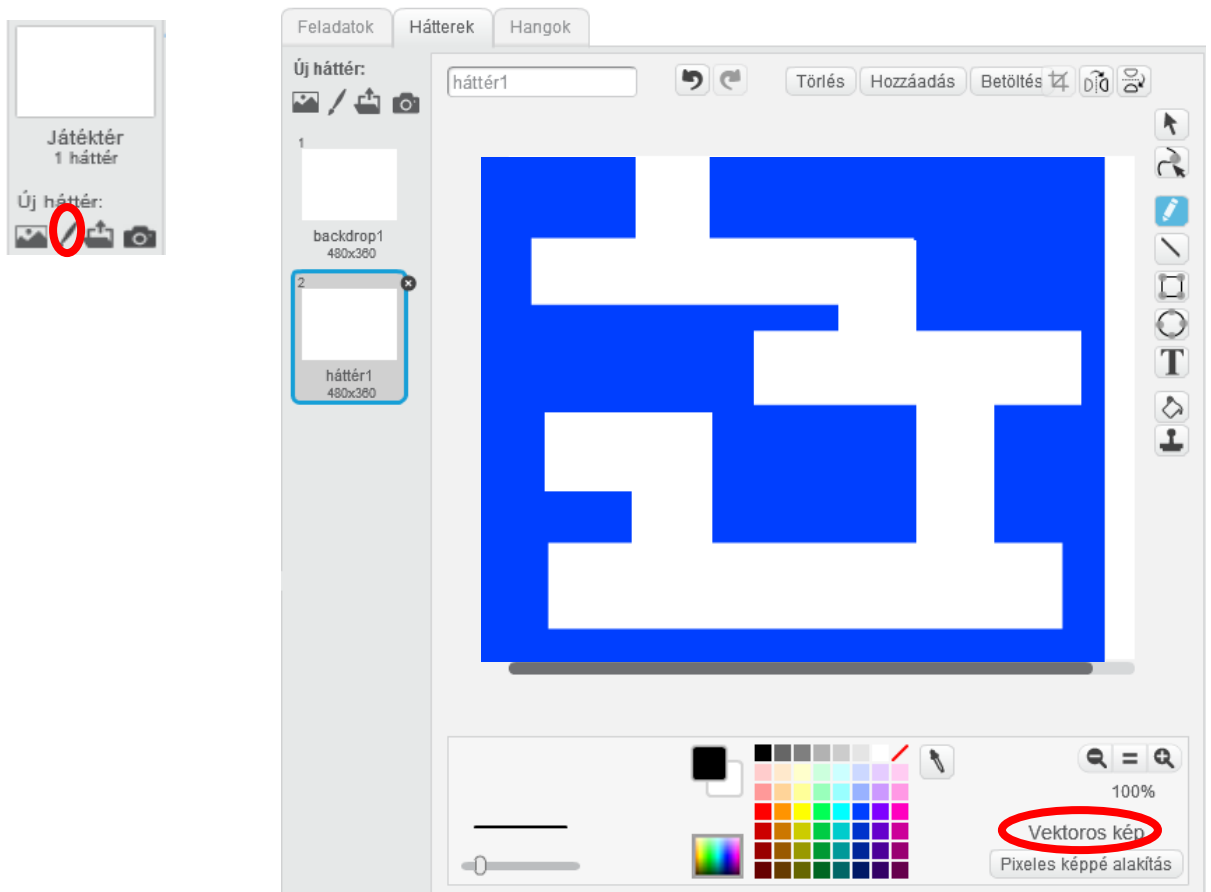
Szabályok.

- A szereplő (például a Scratch cica) csak a fehér mezőn sétálhat
- A sétálást a nyílakkal irányíthatjuk (előre, hátra, jobbra, balra)
- Írjuk ki, hány lépést tett meg a szereplő a játék során
- Írjuk ki, hány tárgyat gyűjtött a szereplő.
- A végén, ha már minden tárgyat összegyűjtöttünk, írjunk ki egy üzenetet.



MEGOLDÁS.

1. **Lépés. Készítsd el a labirintust!** (tárgyakat még nem teszünk bele)



2. Lépés. Programozzunk!

- Válasszunk egy szereplőt (például a Scratch cicát). Kicsinyítsük le annyira, hogy beleférjen a labirintus folyosójába (a zsugorítást a játék ablakába végezzük).
- Állítsuk be a szereplőt a kezdőpontra.



3. Lépés. Sétáljunk!

Sétáljon a szereplő, használva a nyilakat a billentyűzetről.

Sétálás az jobbra nyíllal:

- ( azt jelenti, hogy vált a másik szereplőre, hogy szimuláljuk a járást)



Hasonlóan megcsináljuk a többi billentyűre is.

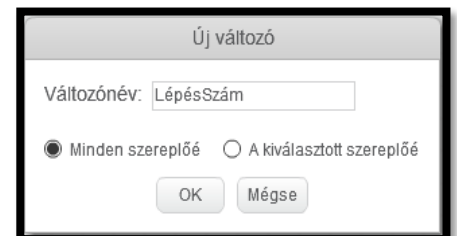
4. Lépés. Ha fal, akkor STOP!

Mikor érint „falat” a szereplő?
Amikor érinti a háttérszint!

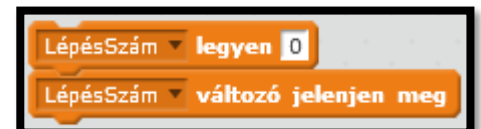


5. Lépés. Számoljuk meg a szereplő lépéseit!

- Hozzunk létre egy új változót:
 - Adatok → Változó létrehozása
 - Legyen a neve: **LépésSzám**



- A **LépésSzám** indul a 0-ról
- Megjelenítjük a képernyőn



- Minden billentyű lenyomása esetén, a **LépésSzám** nő 1-gyel

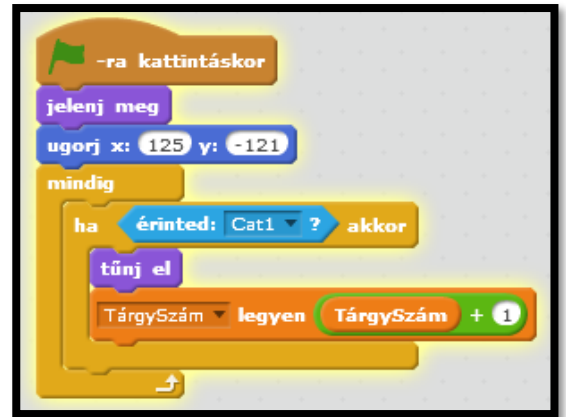


7. Lépés. Gyűjtsünk tárgyakat!

- Hozzunk létre egy új változót: **TárgySzám** (ez fogja számolni az összegyűjtött tárgyak számát), ami 0-ról indul.

Az utasításokat a tárgyakra írjuk, tehát rákattintunk minden tárgyra és így írjuk meg a programrészt.

- Minden programindításkor, megjelenítjük a tárgyat egy adott pontban.
- Mindig mikor a cica „nekimegy” a tárgynak, a tárgy eltűnik és a **TárgySzám** nő 1-gyel.



HÁZI FELADAT.

Ha minden tárgyat összegyűjtöttünk, írjunk ki egy üzenetet (Például, VÉGE).



Adjunk a szereplőnek 3 életet. Ha nekimegy a falnak, veszít egy életet, ha pedig mind a 3 életét elveszítette, álljon meg a játék és írattassuk ki, hogy ELVESZETT MINDEN ÉLET.