


Zbudowanie skryptu określającego ruch postaci

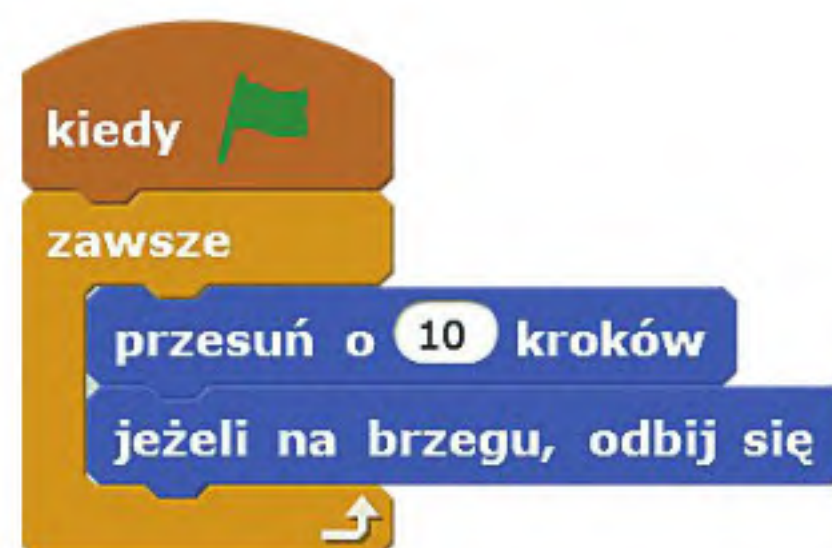
Czas sprawić, aby duszek na scenie zaczął się poruszać. Kliknij w jego miniaturę i przejdź do zakładki **Skrypty**. W kategorii **Ruch** Ruch odzyskaj blok przesuń o 10 kroków i przeciągnij go na pole do budowania skryptów. Liczba na bloku oznacza liczbę kroków – można ją zmienić po kliknięciu w białe pole na bloku.

Ruch duszka powinien się rozpocząć po wciśnięciu przycisku , znajdującego się nad sceną, dlatego przejdź do kategorii **Zdarzenia** Zdarzenia i chwyć blok z rysunkiem zielonej flagi. Umieść go nad wcześniej wstawionym blokiem tak, aby oba elementy się połączyły (rys. 6). Sprawdź działanie skryptu – kliknij odpowiedni przycisk nad sceną.

Teraz zmodyfikujesz skrypt tak, aby kot powtarzał czynność przesuwania się o określoną liczbę kroków aż do momentu zatrzymania działania programu przyciskiem . Przejdź do kategorii **Kontrola** Kontrola i znajdź blok ze słowem „zawsze”. Dołącz go do bloku z zieloną flagą w taki sposób, aby wewnątrz bloku z napisem „zawsze” znalazł się blok przesuń o 10 kroków (rys. 7).



Rys. 7. Skrypt z blokiem powodującym powtarzanie 10 kroków



Rys. 8. Skrypt z blokiem powodującym odbijanie się duszka od krawędzi sceny

Uruchom program. Jak widzisz, teraz kot przesuwa się w jedną stronę, jednak w końcu chowa się za krawędzią sceny. Zatrzymaj działanie programu i przejdź do kategorii **Ruch**. Znajdziesz tu blok jeżeli na brzegu, odbij się. Ponieważ kot powinien się odbić od krawędzi sceny po każdym dotarciu do niej, blok ten musi zostać umieszczony wewnątrz bloku z napisem „zawsze” (rys. 8).





Jeśli pomylisz się i wstawisz na pole do budowania skryptów inny blok, możesz go usunąć. Wystarczy, że chwycisz go lewym przyciskiem myszy i upuścisz na polu, w którym widać bloki do wykorzystania.

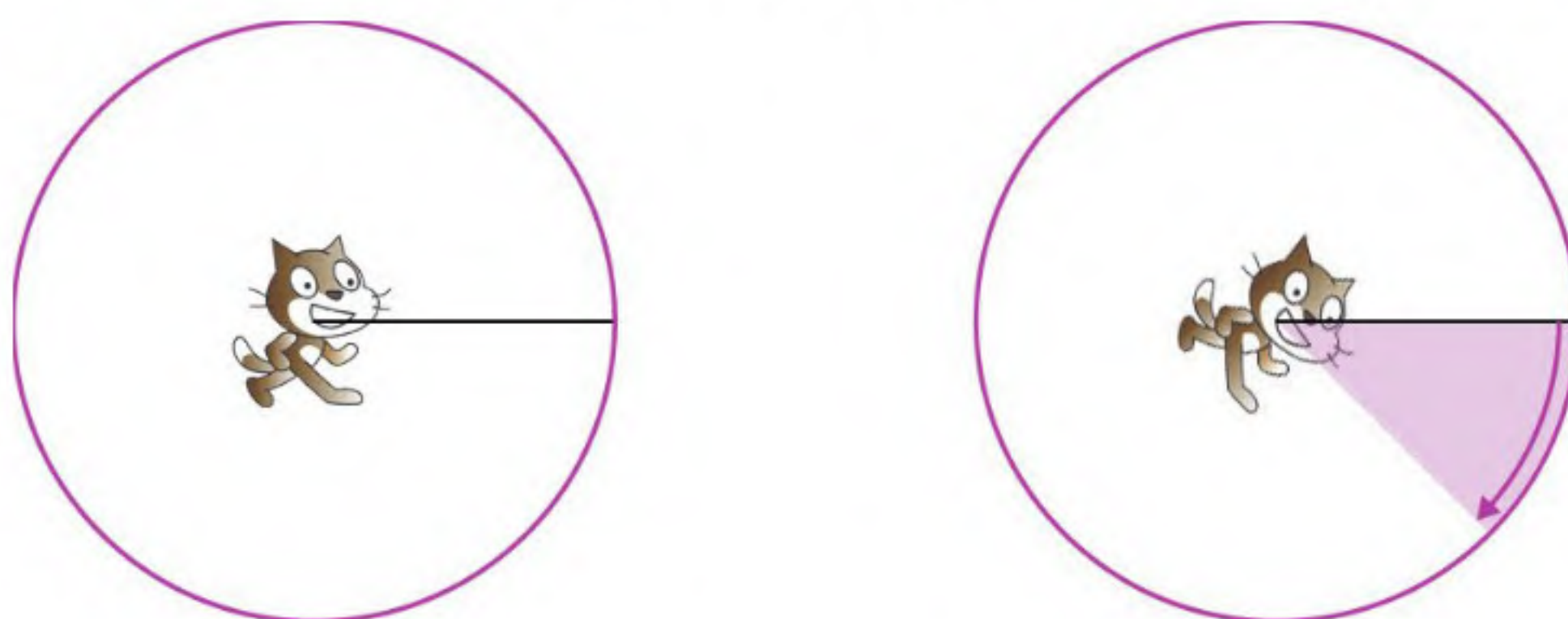


Rys. 6. Pierwsze bloki tworzące program



Podczas sprawdzania działania programu możesz zmaksymalizować widok sceny za pomocą przycisku . Aby powrócić do okna programu, w którym widać skrypty, naciśnij przycisk .

Warto, aby kot poruszał się po całym ekranie, a nie tylko wzdłuż jednej linii. Aby tak się stało, wystarczy bezpośrednio pod blokiem z zieloną flagą wstawić blok, który spowoduje obrót duszka. W kategorii **Ruch** znajdziesz bloki **obróć o 45 stopni** i **obróć o 45 stopni**. O tym, w którą stronę obróci się postać, informuje strzałka na bloku. Liczba na bloku określa (w stopniach), jak bardzo ma się obrócić duszek. Pełny obrót to 360 stopni, połowa pełnego obrotu – 180 stopni, a 45 stopni to obrót odpowiednio mniejszy (rys. 9).



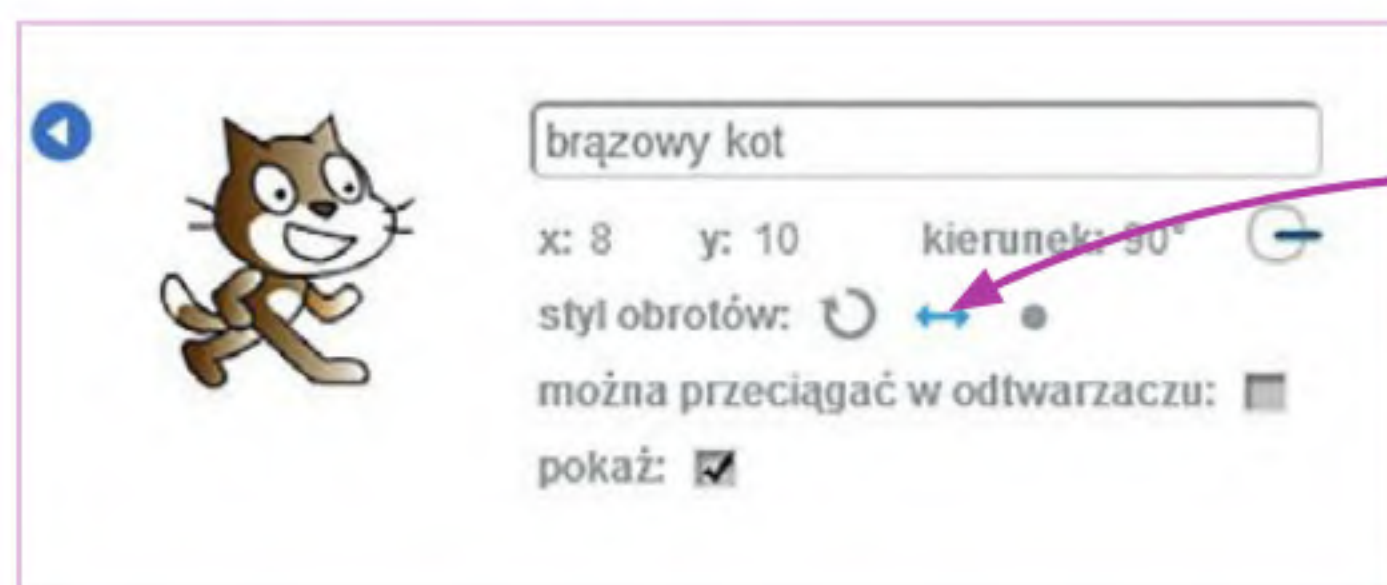
Rys. 9. Duszek przed wykonaniem i po wykonaniu obrotu w prawo o 45 stopni

Wybierz blok określający obrót w prawo i umieść go we właściwym miejscu skryptu. Wpisz na nim liczbę 45 (rys. 10).

Warto jeszcze zmienić ustawienia tak, aby kot po odbiciu od krawędzi nie poruszał się z głową do dołu. Wciśnij ikonę **i** widoczną na ramce wokół zaznaczonej miniatury duszka. W **stylu obrotów** wybierz opcję **↔** (rys. 11). Dzięki temu duszek na scenie będzie ustawiony pionowo i będzie zwracał się tylko w lewo lub w prawo. Nadal jednak będzie poruszał się po całym ekranie w sposób określony w skrypcie.



Rys. 10. Skrypt z blokiem powodującym obrót postaci



Opcja, którą trzeba wybrać

Rys. 11. Wybór opcji, dzięki której duszek będzie zwracać się w lewo lub w prawo