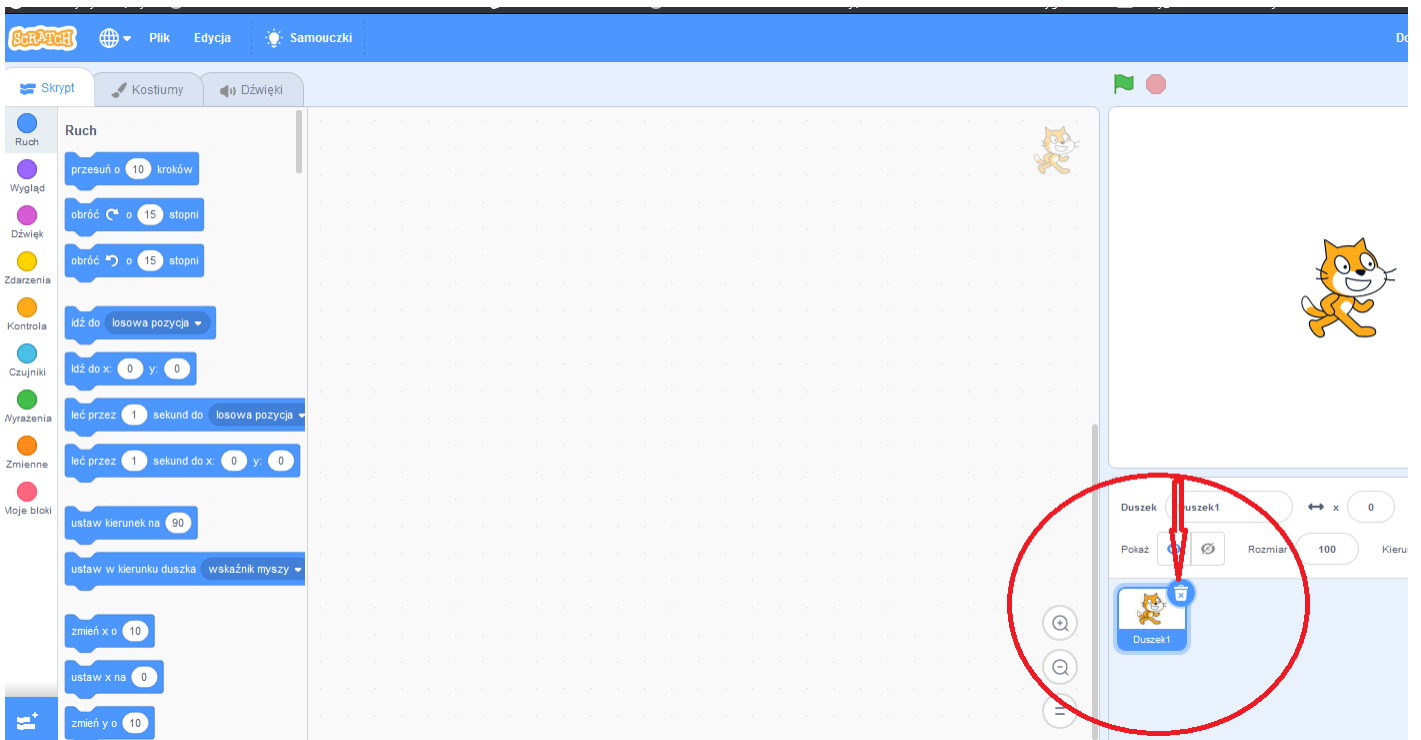
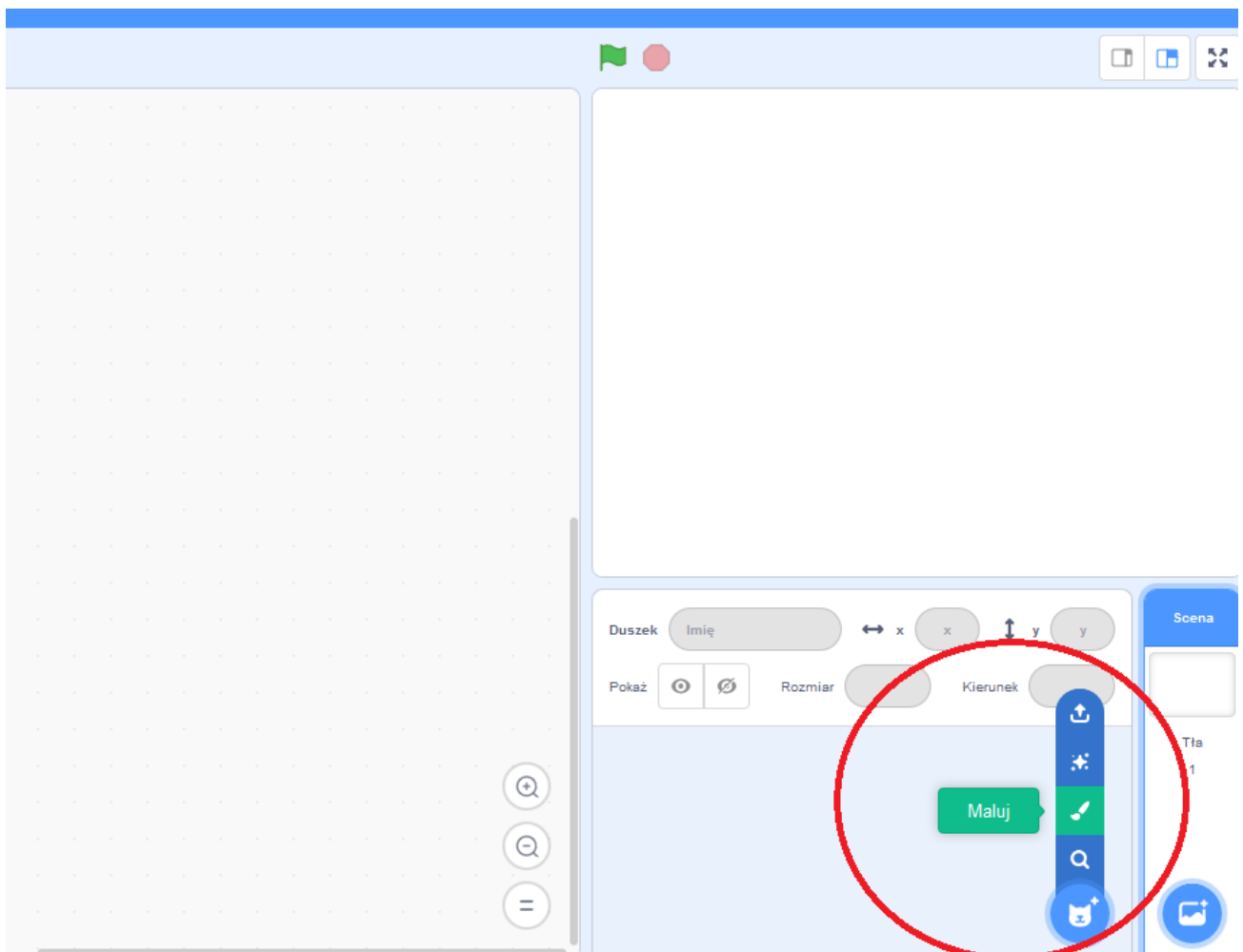


Gra węż

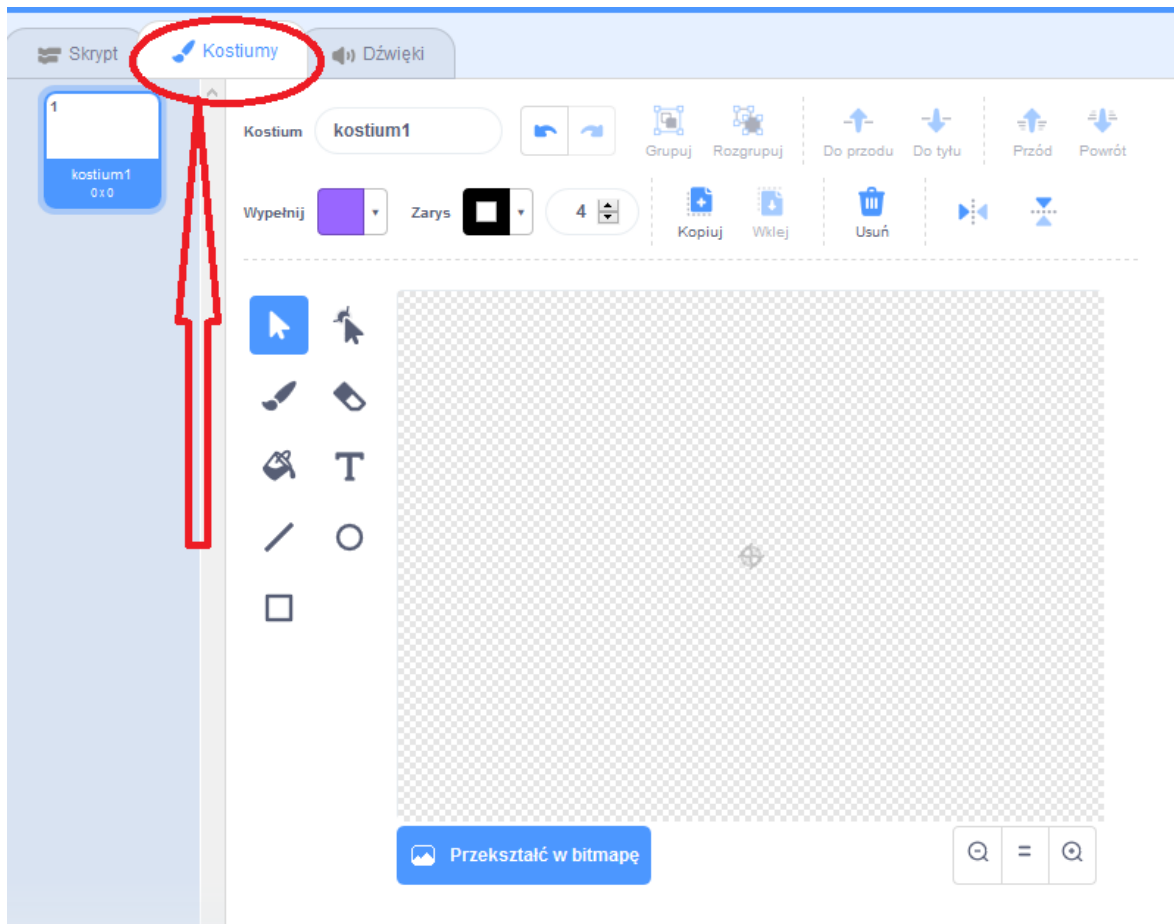
Kasujemy domyślnego duszka przyciskiem z ikoną kosza



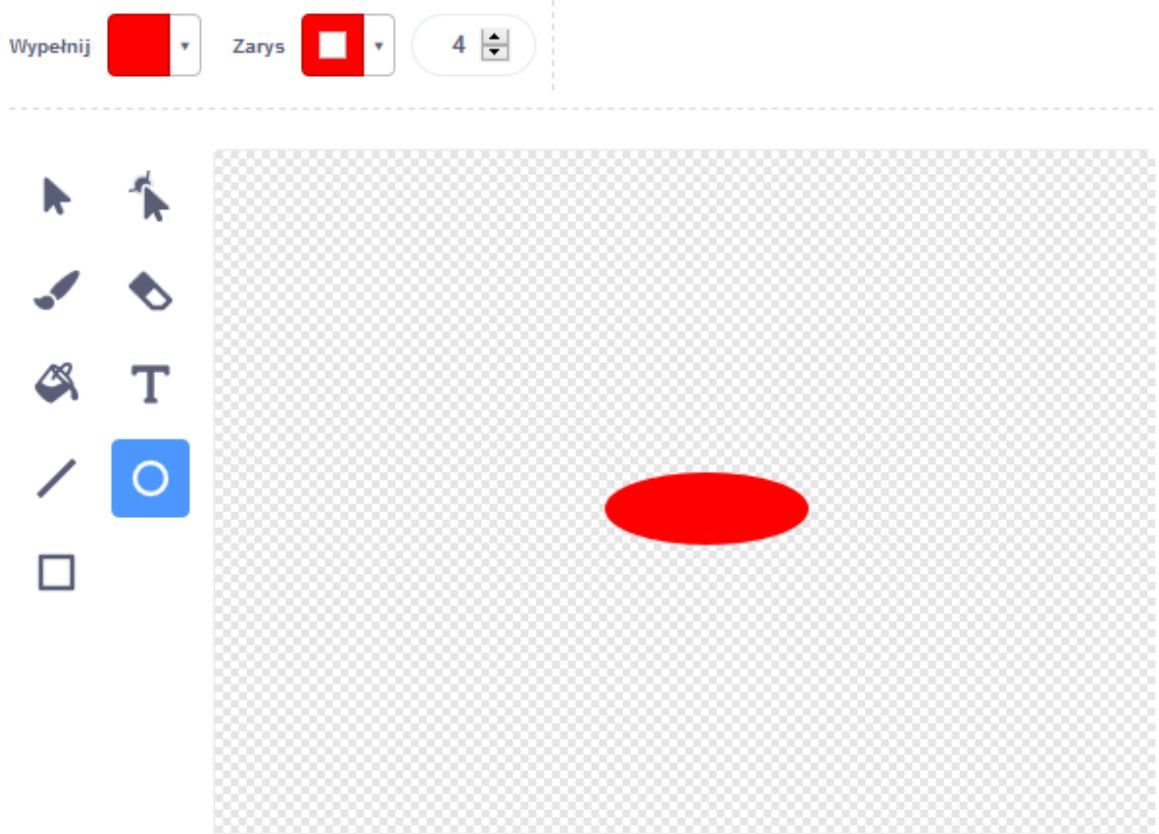
Tworzymy nowego duszka - węża - wybieramy przycisk maluj w prawym dolnym rogu



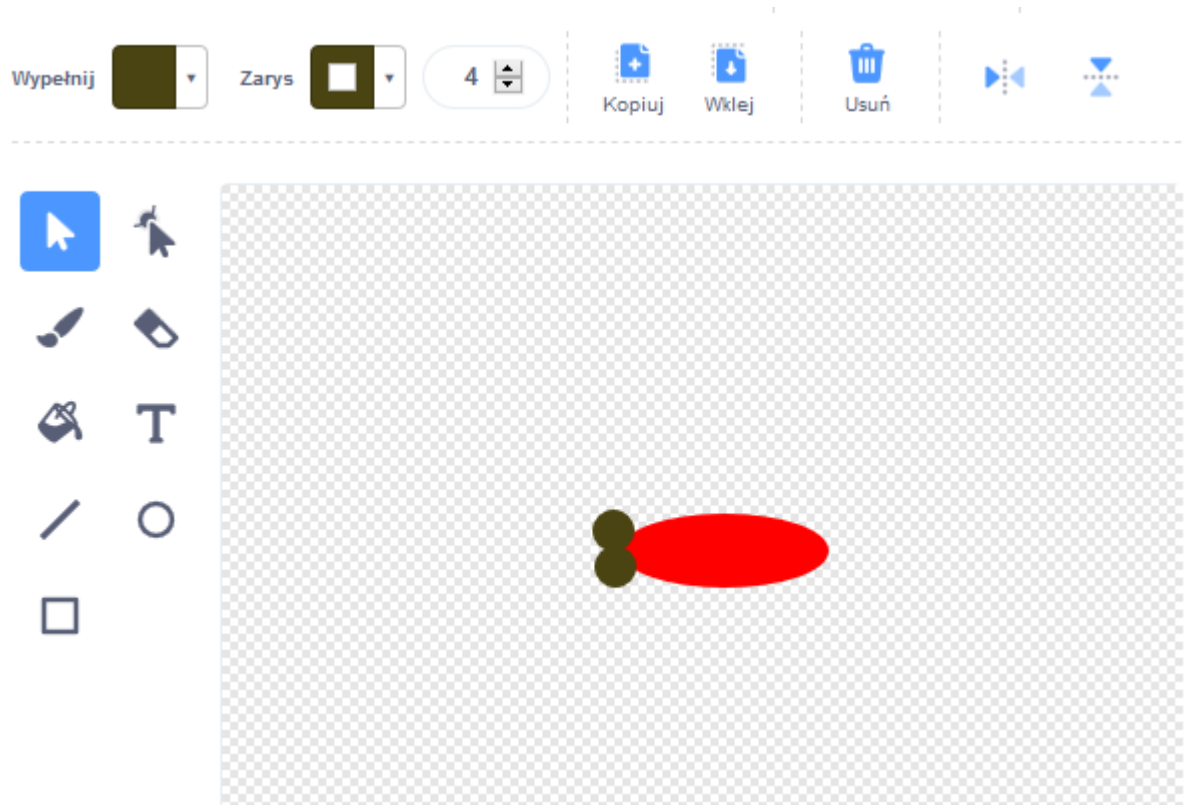
Do tworzenia oraz edycji postaci graficznej duszka służy zakładka „Kostiumy”



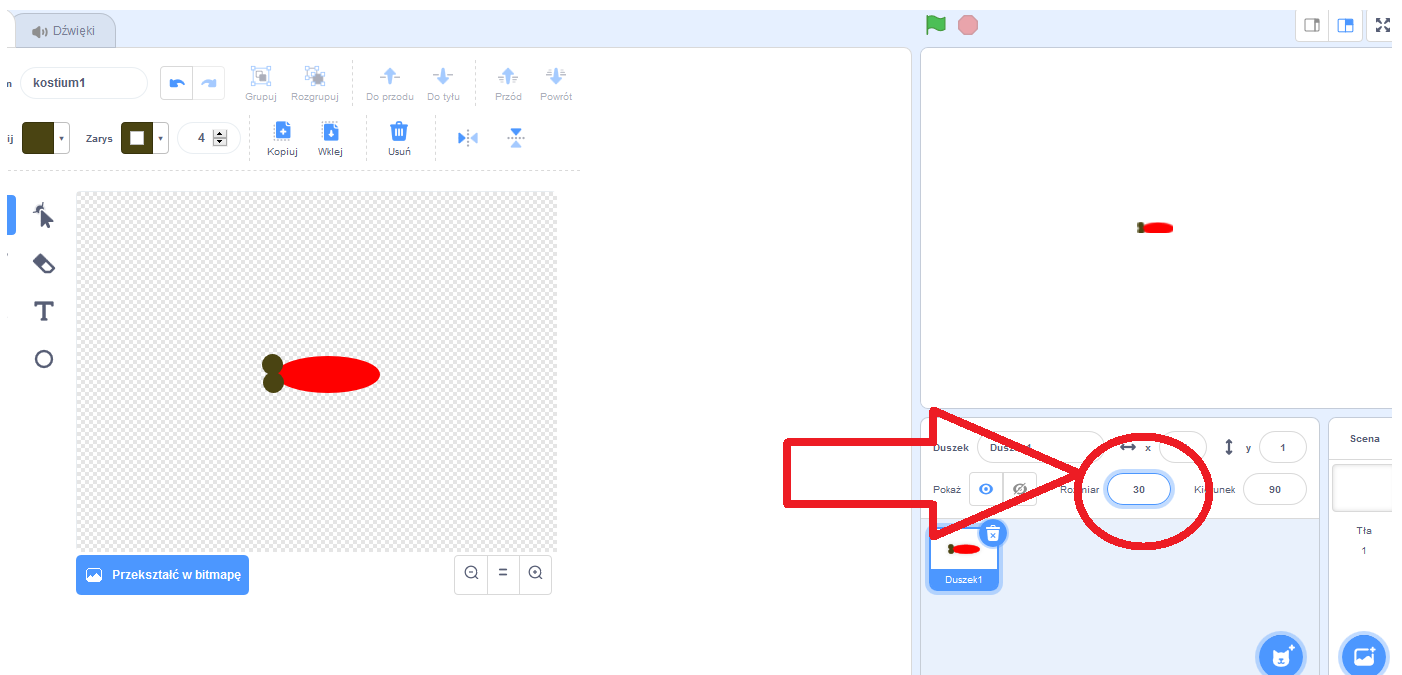
W edytorze graficznym rysujemy podłużną elipsę, ponieważ algorytm programu polega na wykrywaniu kolorów ważne aby zarówno kolor wypełnienia (Wypełnij) jak i konturu (Zarys) był taki sam – nie może być czarny



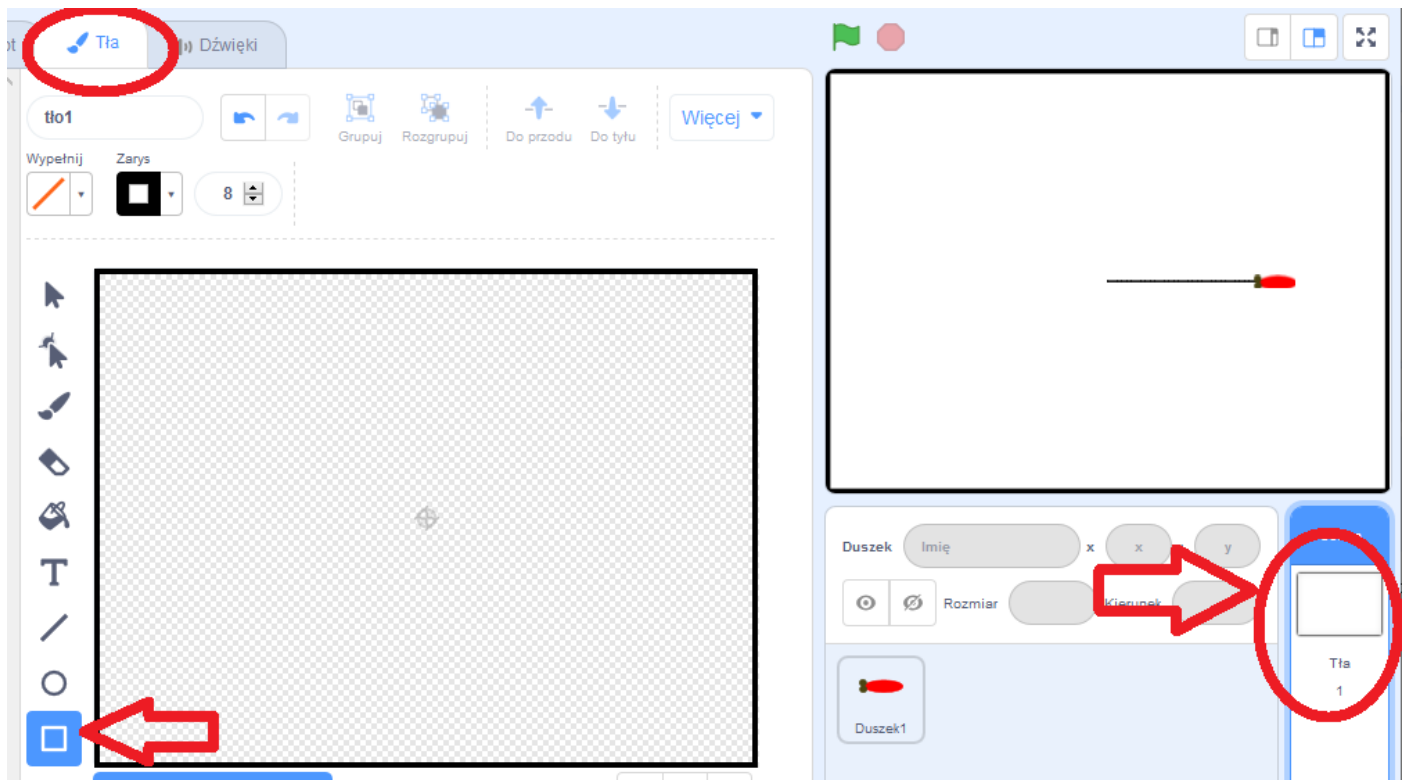
Następnie dorysowuje z przodu oczy (lub coś podobnego, element ten ma wyraźnie wystawać)
– muszą one mieć kolor jednolity nie czarny,
można narysować jedno oko i powielić je przyciskami „Kopiuj” i „Wklej”



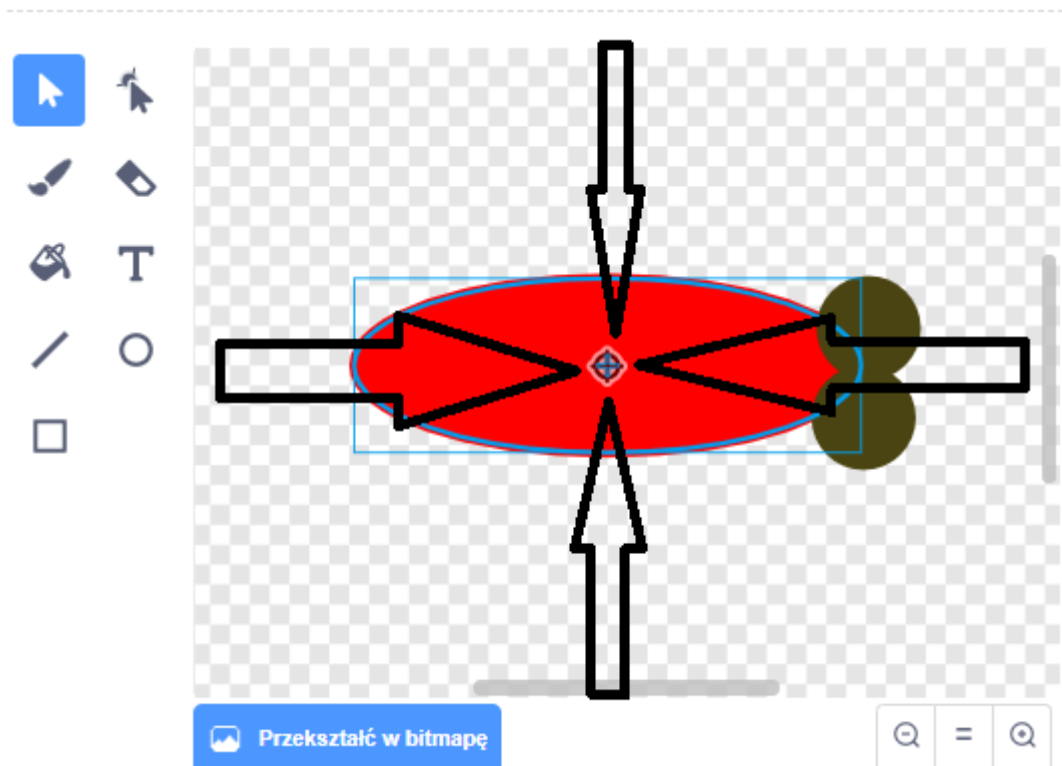
Ustawiamy odpowiedni rozmiar duszka aby nie zajmował on zbyt dużej części ekranu,
ja np. w polu rozmiar wpisałem 30



Musimy obrysować tło planszy czarnymi liniami, w tym celu klikamy w przyciski tła w prawym dolnym i lewym górnym rogu i wykorzystujemy do tego narzędzie „Prostokąt”, parametry wypełnienia ustawiamy jak na rysunku



W trakcie edycji kostiumu duszka musimy pamiętać by był on zawsze wyśrodkowany - narysowany w środku planszy względem specjalnego punktu widocznego na rysunku

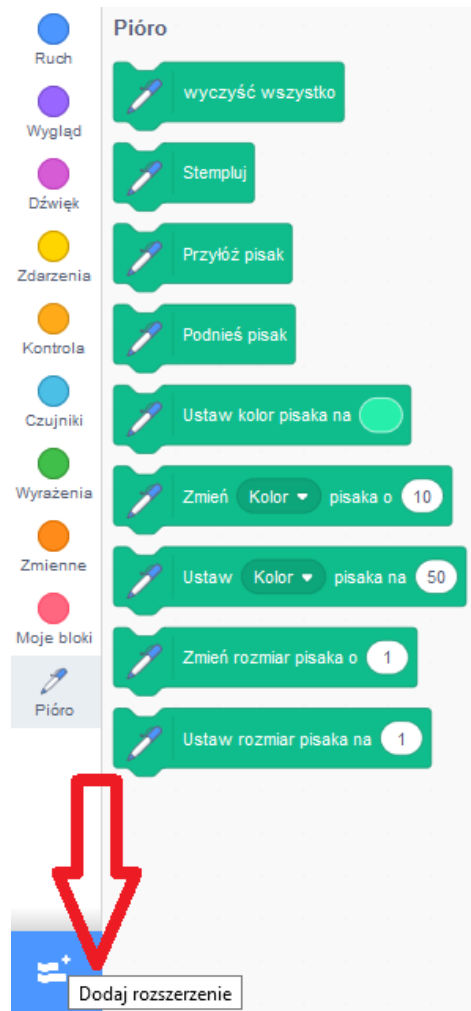


W przeciwnym wypadku duszek w trakcie gry będzie rysował linię z przesunięciem:

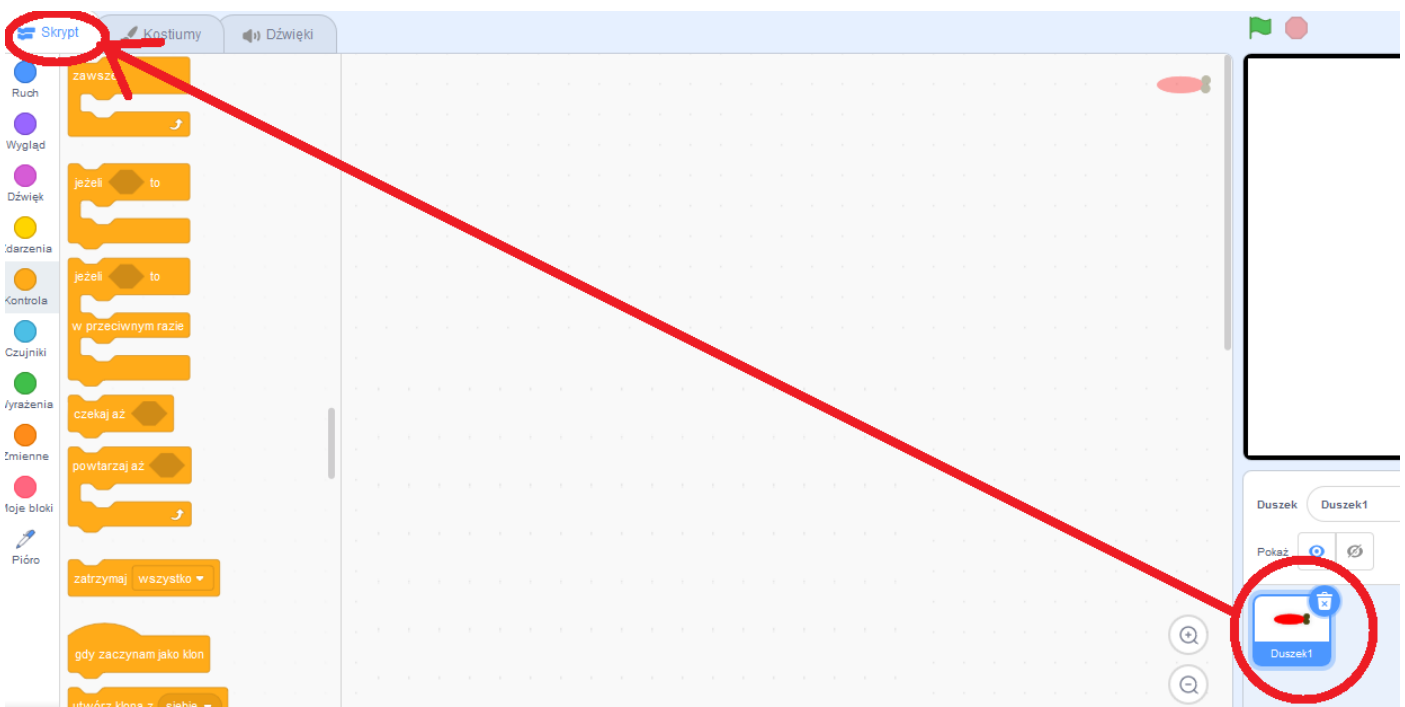


Teraz przechodzimy do kodowania – Skryptów

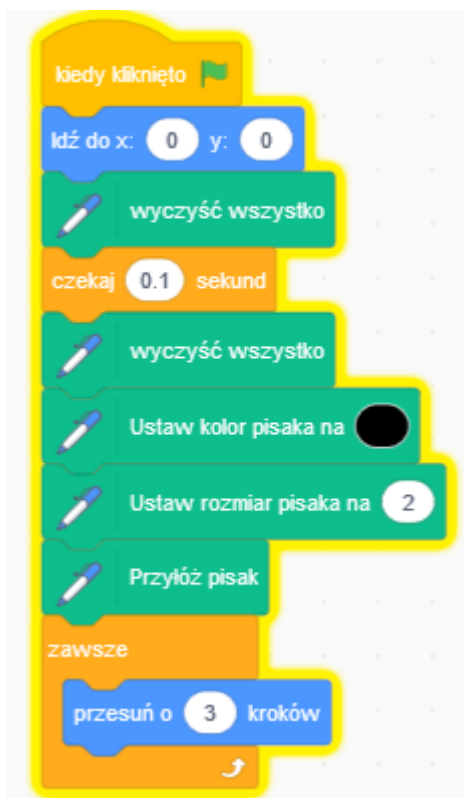
Domyślnie brakuje nam rozkazów związanych z rysowaniem po ekranie więc musimy uaktywnić rozszerzenie „Pióro”



Klikamy na duszka a następnie „Skrypty”



Tworzymy skrypty naszego duszka
Grupy rozkazów znajdują się po lewej stronie, są one oznaczone odpowiednimi kolorami



Grupa

Zdarzenia – kiedy włączymy projekt klikając zieloną chorągiewkę

Ruch – idź do środka planszy

Pisak – czyścimy planszę

Kontrola – czekamy 0.1 sekundy

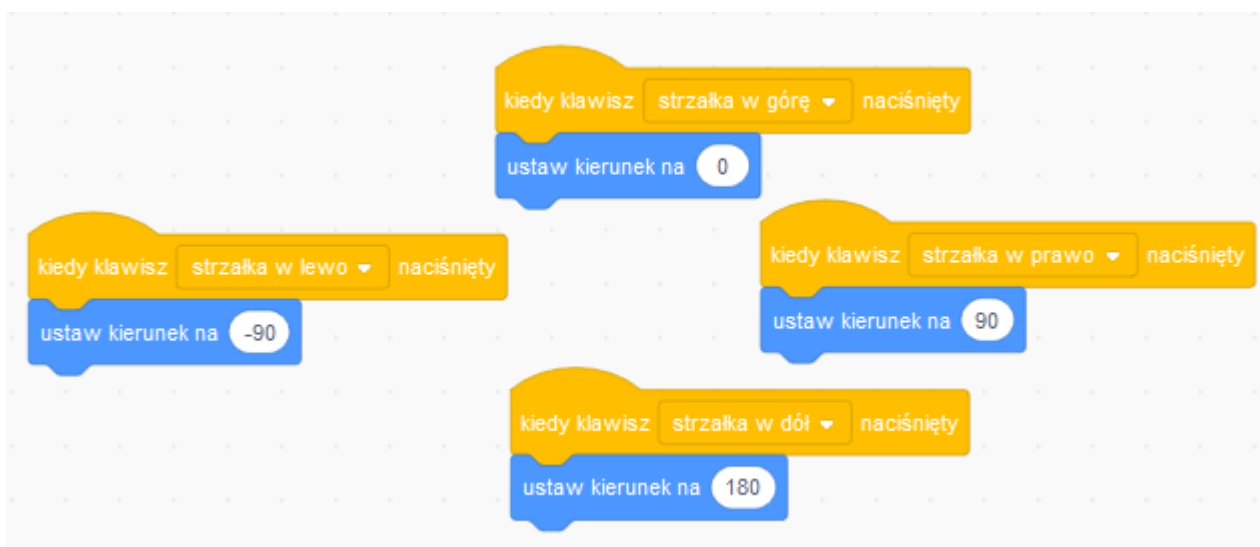
Pisak – czyścimy planszę

robimy to jeszcze raz po pewnym czasie by działało to efektywniej

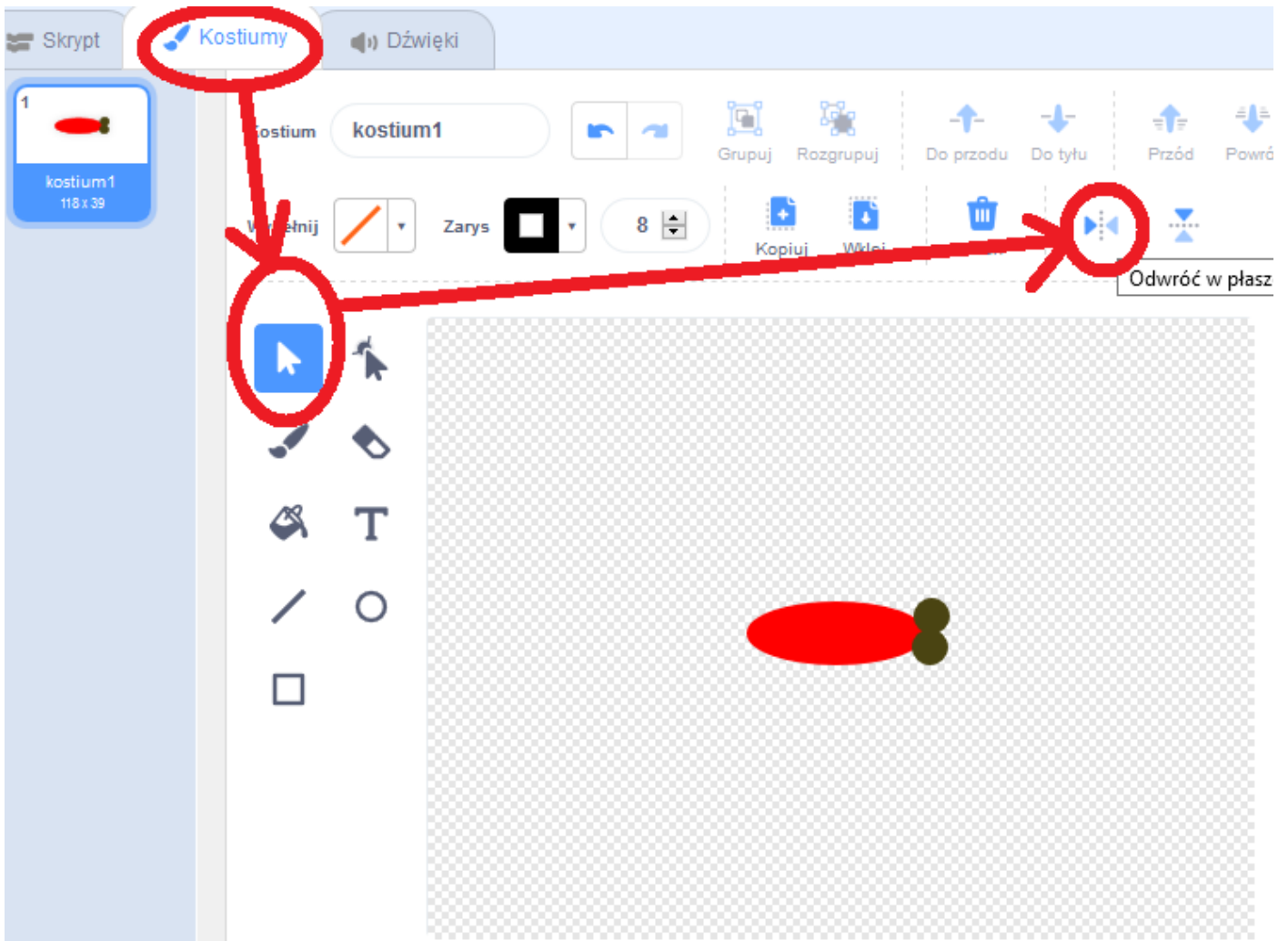
Kontrola - w pętli ciągłej

Ruch - przesuwamy duszka o 3 kroki

Sterowanie duszkiem z klawiatury, ciąg dalszy skryptów duszka



Jeżeli duszek chodzi „do tyłu” musimy go obrócić:



Teraz musimy sprawdzić czy duszek oczami dotyka czarnej linii, jeśli tak to koniec gry

ciąg dalszy skryptów duszka

Grupa

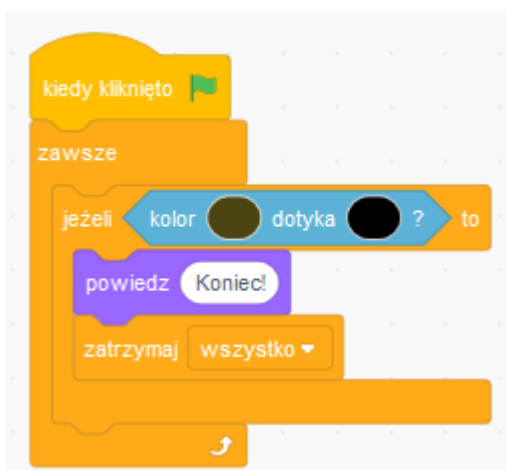
Zdarzenia – kiedy włączymy projekt klikając zieloną chorągiewkę

Kontrola – w pętli ciągłej

Kontrola/Czujniki – jeżeli kolor oczu dotyka koloru czarnego *

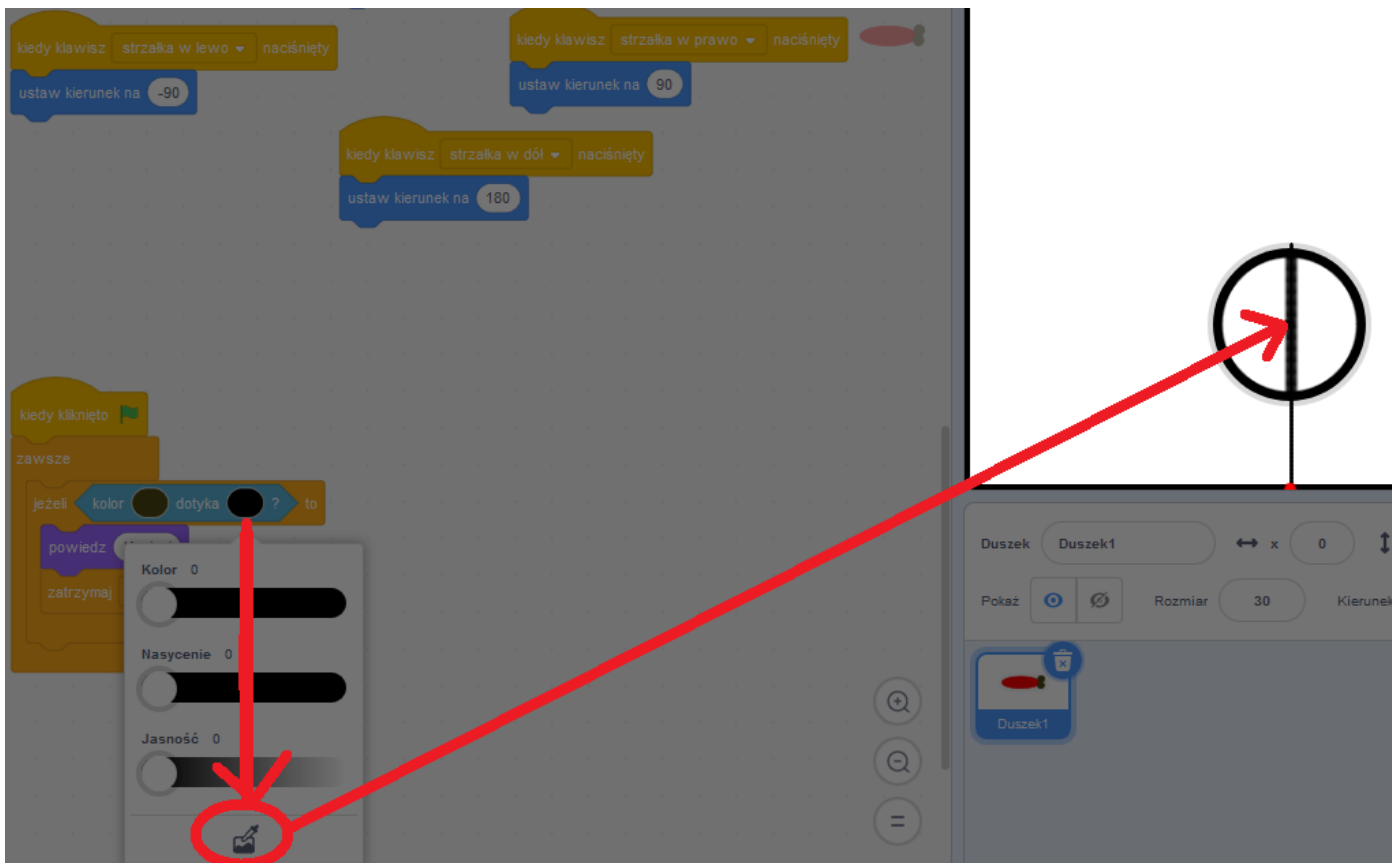
Wygląd – komunikat o końcu gry, może być inny

Kontrola – zatrzymanie animacji



Uwaga!

* algorytm programu polega na wykrywaniu kolorów a dla komputera kolor zapisywany jest jako liczba, wybór koloru musi być precyzyjny, najlepiej do tego celu użyć specjalne narzędzie „próbnik koloru”, rysunek przedstawia pobranie koloru linii (dotyka) z planszy, w podobny sposób należy pobrać pierwszy kolor oczu



Ćwiczenie :

Proszę przerobić program na grę dla dwóch graczy, w tym celu:

- należy zduplikować naszego duszka (klikamy prawym przyciskiem myszy na miniaturce duszka w prawym dolnym rogu ekranu/ duplikuj)
- zmienić jego kostium - kolor tułowia, oczy zostają bez zmian
- przyporządkować inne klawisze klawiatury – dla drugiego gracza
- ustawić dla duszków inne współrzędne startowe – mogą być to np. współrzędne punkt 1 i punkt 2 (patrz **Budowa okna animacji**)