

Scratch - játékfejlesztés



A tenger mélye számtalan veszélyt rejtget egy halacskáknak. Segítsetek neki összegyűjteni 2500 pontot, hogy győztesként kerülhessen kevésbé veszélyes vizekre anélkül, hogy mind a 10 életét elveszítené!

Forrásként találjátok a **tenger.sb2** nevű Scratch projektet. Nyissátok meg, és ismerkedjétek meg a játék szereplőivel, azok programjaival. A projektből a halacska jelmezei és feladatai is hiányoznak. A Ti feladatotok az alábbi leírás szerint elkészíteni ezeket!

1. Hozzatok létre az **előre** jelmezből másolással egy **fel** ill. egy **le** nevű jelmezt, majd ügyesen alakítsátok át az alábbi minta szerint.



Fel nevű jelmez:



Le nevű jelmez:

(Ezeket a jelmezeket vegye majd fel a halacska, ha felfelé ill. lefelé úszik.)

2. A játék indulásakor a halacska ne legyen látható a játéktérben.
3. A **Play** gombra kattintással egy **start** szövegű üzenet érkezik a szereplőkhöz. Ekkor a halacska az **előre** nevű jelmezében jelenjen meg a képernyő bal szélén, játékként más-más, véletlenszerűen megadott magasságban.
4. A játéksorán a mozgató billentyűkre reagáljon a halacska:
 - a. A **↑** (felfelé) billentyűre a halacska vegye fel a **fel** nevű jelmezét, és 5 képpontnyit emelkedjen, de csak akkor, ha még nincs a játéktér tetején.
 - b. A **↓** (lefelé) billentyűre a halacska vegye fel a **le** nevű jelmezét, és 5 képpontnyit süllyedjen, de csak akkor, ha még nincs a játéktér alján.
 - c. A **→**(jobbra) ill. a **←**(balra) billentyűkre vegye fel a halacska az **előre** nevű jelmezét és menjen előre ill. hátra. A lépésszámot úgy válasszátok meg, hogy jól lehessen játszani a játékkal. Ügyeljetek arra is, hogy sem jobbra, sem balra nem mehet ki a halacska a játéktérből.
5. A **halál** szöveggel küldenek üzenetet a tenger rémségei akkor, amikor elkapják a halacskaakat. Ekkor a halacska sajnos veszít egy életet, majd eltűnik a játéktérből 1°másodpercnyi időre, hogy utána az **előre** nevű jelmezében újra megjelenjen a játéktér bal szélén ugyanúgy, mint a **start** üzenet érkezésekor.
6. A **game over** és a **győzelem** nevű üzenetek érkezésekor tüntessétek el a halacska a játéktérből.

Jó munkát kívánunk!