

ΒΥΘ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΑΠΟΤΟΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

Ομαλή κίνηση μορφής

κινήσου ομαλά δεύτ. στο x: y:

Κινήσου προς τις συντεταγμένες της οθόνης x, y

κινήσου ομαλά 3 δεύτ. στο x: 0 y: 0

Κινήσου προς το κέντρο της οθόνης σε 3 δευτ.

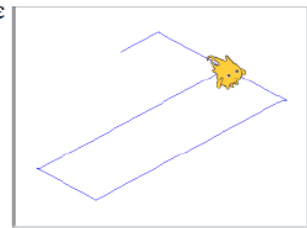
(*) Σε αντίθεση με την "πήγαινε στο" που πηγαίνει απευθείας στη θέση, εδώ η μετάβαση γίνεται με κίνηση. Όσο περισσότερα δευτερόλεπτα ορίσουμε, τόσο πιο αργά γίνεται η μετακίνηση.

Κίνηση στα όρια της οθόνης

εάν στα όρια, αναπήδησε

Αν φθάσεις στα όρια της οθονης, αναπήδησε αλλάζοντας κατεύθυνση

κατέβασε πένα
για πάντα
κινήσου 10 βήματα
εάν στα όρια, αναπήδησε
→



Έλεγχος

περίμενε ώσπου

Περίμενε μέχρι να ισχύσει η συνθήκη

για πάντα
δείξε στο Μορφή1
κινήσου 3 βήματα
→

(Δράκος)
Κινήσου προς τον Αλόνσο



(Αλόνσο)

Περίμενε μέχρι να σε πλησιάσει ο δράκος
Κινήσου προς την αντίθετη κατεύθυνση

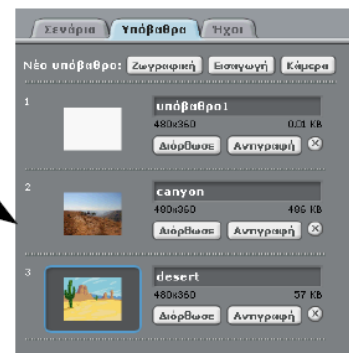
για πάντα
περίμενε ώσπου απόσταση έως Μορφή2 < 60
δείξε στην κατεύθυνση -1 * κατεύθυνση από Μορφή2
κινήσου 10 βήματα
→



Αλλαγή σκηνικού

αλλαγή σε υπόβαθρο desert
επόμενο υπόβαθρο
υπόβαθρο #

Αλλάζει την εικόνα του παρασκηνίου.
Είναι για το "σκηνικό",
ότι η ενδυμασίαγια τη "μορφή"



Επικοινωνία μορφών

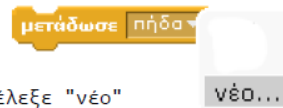
Εντολές επικοινωνίας μεταξύ μορφών



Στείλε ένα "μήνυμα" στις άλλες μορφές και συνέχισε με τις επόμενες εντολές

Στείλε ένα "μήνυμα" στις άλλες μορφές και περίμενε να ολοκληρώσουν την πριν συνεχίσουν με τις επόμενες εντολές

Μόλις λάβεις το "μήνυμα", εκτέλεσε τις παρακάτω εντολές



(*)Κάνε κλικ, και επέλεξε "νέο" για να δημιουργήσεις νέο μήνυμα

Αλληλεπίδραση – επικοινωνία

αγγίζει το ;

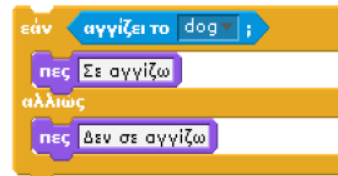
Λογική συνθήκη που ελέγχει αν η μορφή αγγίζει μιá άλλη(μορφή)



(*)Εκτός από μια μορφή μπορούμε να ελέγξουμε αν αγγίζει:
- το δείκτη του ποντικιού
- τα όρια του σκηνικού

αγγίζει το ;

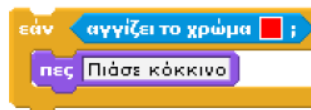
δείκτης ποντικιού
όρια
dog



αγγίζει το χρώμα ;

Λογική συνθήκη που ελέγχει αν η μορφή αγγίζει ένα χρώμα

(*)Για να επιλέξουμε χρώμα:
- Κάνουμε κλικ εδώ
- Πατάμε με το σταγονόμετρο στο χρώμα που θέλουμε



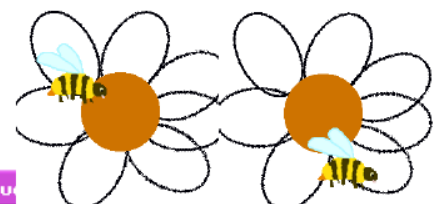
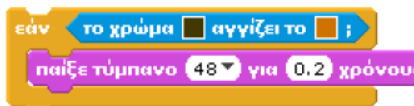
Πιάσε κόκκινο



το χρώμα αγγίζει το ;

Λογική συνθήκη που ελέγχει αν ένα χρώμα της μορφής αγγίζει ένα άλλο χρώμα

(*)Η επιλογή των χρωμάτων γίνεται με το σταγονόμετρο



Αγγίζει

Δεν αγγίζει