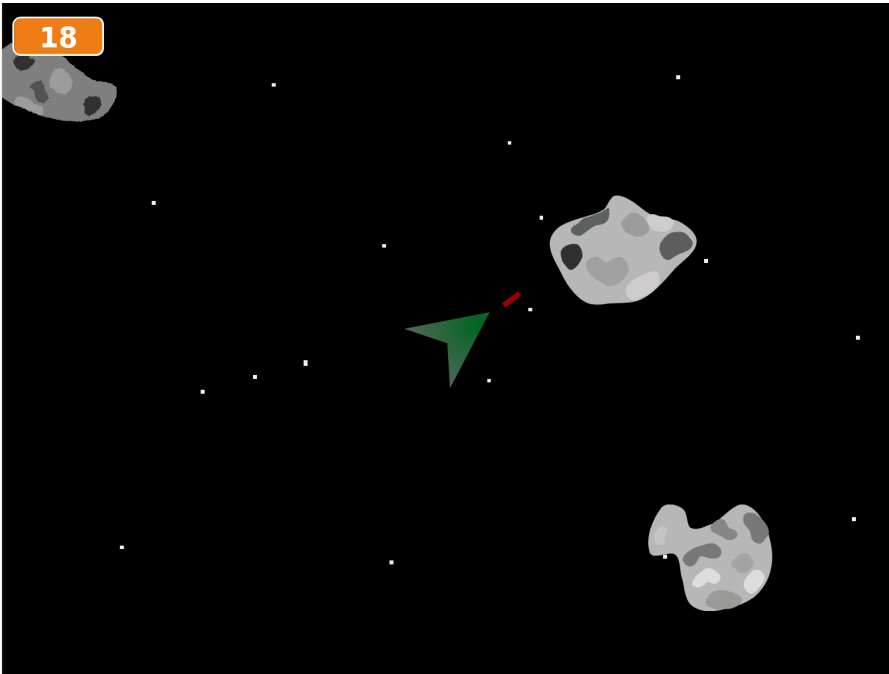



Asteroidförsvär



Ditt skepp har hamnat mitt i ett asteroidbälte. Dina försvarssystem har som tur aktiverats och du kan försvara dig och ditt skepp från att bli krossade. Modelspel Asteroidipuolustus, skapare Antonbury

- Laga ett skepp:
 - Rita ett skepp så att den pekar högerut.
 - Sätt skeppet att gå till mitten (alltså $x=0$, $y=0$) när  klickas på.
 - Koda skeppet att rotera med hjälp av tangenterna.
 - Laga en för alltid loop. Inne i loopen kolla om tangent vänsterpil nedtryckt? då skall skeppet rotera vänster till exempel 5 grader.
 - Gör samma för andra hållet.
 - Testa att koden fungerar. Om skeppet inte snurrar runt sig själv måste du korrigera skeppet att vara i mitten i ritläget.
- Rita eller välj en figur för ammunition. Rita ammunitionen så att den pekar högerut.

Koda ammunitionen redo för att skjutas:

- Sätt ammunitionen att gå till samma plats som skeppet i början av spelet.
- Sätt ammunitionen att alltid **peka i** samma **riktning** som skeppet. Rätt riktning får du med hjälp av ett block som ger **riktning av skeppet**.
- När du har testat att ammunitionen snurrar med skeppet kan du **gömma** den i början av spelet.

Fixa skjutning:

- Sätt in i ammunitionens för alltid loop enligt följande: **om tangent mellanslag nedtryckt, då skapa klon av mig själv**.
- När klonen startar**, ge den blocket **visa**.
- Om ammunitionsklonen hamnar på skeppet kan du sätta den att **gå till tillbaka lagret** det vill säga bakom skeppet.
- Sätt ammunitionen att **repetera rörelse** framåt **tills** den **rör vid kanten**.
- Om ammunitionen dyker upp för snabbt kan du ge den kommandot att gå ett passligt antal steg före den visas.
- Efter repetera blocket, alltså då klonen träffar kanten, **radera klonen**.
- Så att spelaren inte skall kunna skjuta allt för ofta, ge den ursprungliga ammunitionen ett **vänta tills tangent mellanslag inte är nedtryckt** block. Sätt blocket just efter att klonen har skapats.

- Rita eller välj en asteroid.
- Dra asteroiden till spelområdet så att den inte rör kanten. Om du vill kan du lägga till ett kommando att **gå** dit i spelets början.
- Göm** den ursprungliga asteroiden i början av spelet.
- Klona asteroiden:
 - Sätt den ursprungliga asteroiden att **för alltid** . Lägg till ett **vänta 1 sekund** i loopen före du lagar kloner. Bestäm hur ofta asteroiden skall klonas.
 - Sätt klonen att dyka upp på ett slumpmässigt ställe på kanten, alltså **när asteroiden startar som klon**, **repetera gå till slumpmässig position tills** asteroiden **rör vid kanten**.
 - Efter repetitionen sätt klonen att **peka mot skeppet**.
 - Sedan **visa** klonen.
 - Sätt ännu klonen att **för alltid gå** mot skeppet.
- Koda asteroiderna att förstöras:
 - Gå tillbaka till ammunitionen.
 - Rita en ny klädsel åt ammunitionen som ser ut som en explosion. Ge båda klädslarna passliga namn.
 - Just efter att ammunitionen har rört på sig: **Om** ammunitionen **rör vid asteroiderna då ändra klädsel till explosionen** för en kort stund (**vänta 0.1 sekunder**) och efter det **radera klonen**.
 - Gå till asteroidens kod.

- Just efter att asteroidklonen har rört på sig: **Om** klonen **rör vid ammunition då vänta** en kort stund (t.ex. 0.01 s) och **radera klonen**. Vi behöver vänta en kort stund så att ammunitionen också känner igen kollisionen.
- Testa att kollisionen fungerar. Sedan gör så att spelet **stoppas, om** en asteroid **rör vid skeppet**.
- Lägg till poäng:
 - Skapa en variabel** åt ammunitionen för alla klädslar och **sätt** den till noll i början av spelet.
 - Ge ett poäng** alltid när en asteroid förstörs.

Extra uppgifter

- Det kommer fler och fler asteroider under spelets gång
- Laga olika asteroider med hjälp av olika klädslar
 - De kan komma i en viss ordning
 - Eller slumpmässigt
- Laga en sköld åt skeppet
- Ge skeppet liv eller flera sköldar