





Samlingsspel



I detta spel kommer en fjäril försöka samla så många blommor som möjligt samtidigt som den måste undvika fågeln. I ditt spel kan du välja dina figurer själv! Modellspel Keräilypele, skapare Antonbury

- Skapa en spelfigur (🐛).
- Ge spelfiguren namnet "Spelfigur". Du kan namnge figuren i dess egenskaper som syns under spelområdet.
- Ändra figurens storlek så att den är passlig. Storleken är 100 i början, men du kan sätta den till t.ex. 50. Storleken kan ändras under uppgiftens gång.
- Ge rörelser åt spelfiguren:
 - Dra "när 🚩 klickas på" blocket till koodningsområdet och under den en för alltid -loop.
 - I loopen sätter vi in blocket peka mot muspekare och under lägger vi gå 10 steg. Du kan ändra hastigheter från 10 till något annat. Större tal får spelfiguren att röra sig snabbare.

- Rita eller välj en figur som spelfiguren kommer att samla.
- Sätt figuren att byta plats när spelfiguren fångar den:
 - Figuren som spelfiguren skall samla går till en slumpmässig plats i början av spelet. Du behöver ett "när  klickas på" block och ett gå till slumpmässig position block.
 - Efter det här sätter vi figuren att vänta tills den rör vid spelfiguren. Du behöver ett rör vid block och som dess argument väljer du spelfiguren. Sätt blocket in i vänta tills blocket.
 - Lägg in dessa block in i en för alltid -loop som skall vara under  -blocket.
- Lägg till poäng:
 - Skapa en variabel. Namnge variabeln "poäng" och sätt den att vara synlig för alla figurer.
 - Sätt poäng till 0 när spelet börjar (före figurens (som skall samlas) för alltid -loop).
 - När spelfiguren samlar in en figur, det vill säga då figuren rör vid spelfiguren, ändra poäng med 1 innuti för alltid -loopen. Du kan ge spelaren fler än ett poäng om du vill.
- Rita eller välj en fiendefigur som kommer att jaga spelfiguren.
- Sätt fiendefiguren att jaga spelfiguren: direkt "när  klickas på", sätt fiendefiguren att för alltid peka mot spelfiguren och gå 10 steg. Ändra talet till att vara mindre än spelfigurens så att spelet inte blir för svårt.

- Sätt spelet att sluta då fiendefiguren tar fast spelfiguren:
 - Börja med att dra in ett nytt "när  klickas på" block in i fiendefigurens kodningsområde.
 - Sätt in ett **vänta tills** block under det nya startblocket.
 - Sätt ett **rör vid spelfiguren?** block in i **vänta tills** blockets argument.
 - Efter dessa lägger vi ännu ett **stoppa alla** block som avslutar spelet.
 - Ge ännu spelfiguren och fiendefiguren **gå till x: y:** block i spelets början och ändra siffrorna så att de börjar passligt långt ifrån varandra. Du kan alternativt stoppa spelet och dra figurerna på spelskärmen till passliga ställen och efter det ge dem **gå till x: y:**. Då kommer de att automatiskt få de siffror som platsen du drog dem till har.

Extra uppgifter

- Rita eller välj en bakgrund.
- Sätt figurerna att inte rotera utan bara rikta sig mot vänster eller höger beroende på vart de rör sig.
- Lägg till flera saker att samla:
 - kanske en figur som rör på sig
 - någon figur som ger mera poäng
- Istället för att spelet tar slut kan poängen minska när fienden får fast spelfiguren.
- Kom på hur man kan vinna spelet.
- Powerups, som ger till exempel mera fart åt spelfiguren eller mindre fart till fiendefiguren.