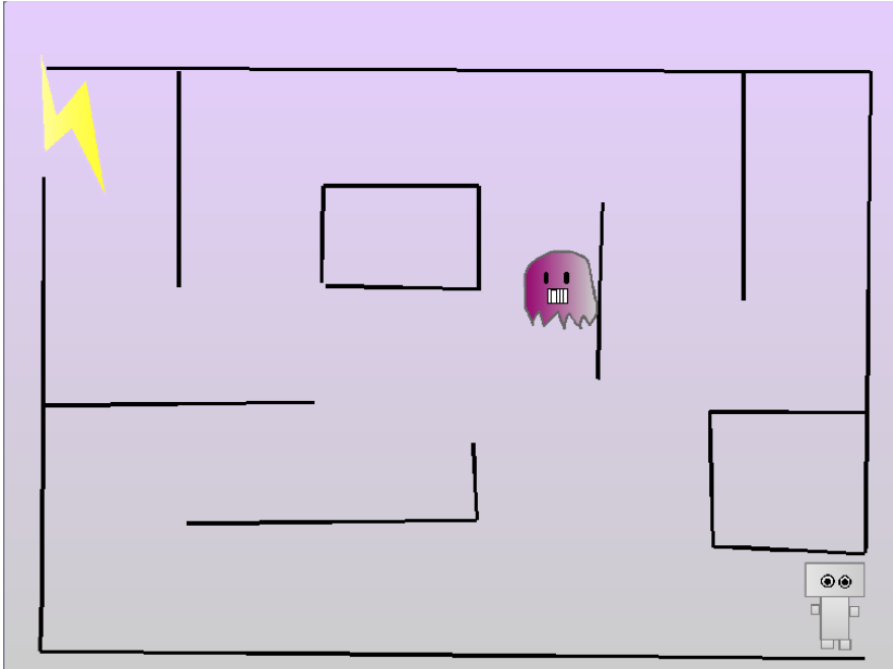



# Labyrint






Samla skatter i labyrinten, men akta dig för spöket. Väggarna kan göras till bl.a. laser eller lava, och med lite extra arbete kan de även vara fasta och säkra. Modellspelet Labyrinti, skapare Cherubi-chan

## Spelfigurens funktioner

- Skapa en figur.
- Ge spelfiguren "när  klickas på" och under den en för alltid-loop. Innehållet i loopen programmeras så här:
- Vi får spelfiguren att följa muspekaren genom att lägga **peka mot muspekare** in i loopen och under lägger vi ännu till **gå 5 steg**. Hastigheten kan justeras genom att ändra siffran. Gåkommandot flyttar alltid på figuren i den riktning som figuren pekar, därför behöver vi peka mot muspekare.
- Ändra rörelsen så att spelfiguren ändast rör sig när vi trycker på musknappen. Använd **om musknappen nedtryckt? då**.


## Labyrint


- Skapa en labyrint som en ny figur (**inte** som en bakgrund). Rita ändast labyrintens väggar.
  - Se till att labyrintens gångar och hål är tillräckligt stora så att spelfiguren kan röra sig i den.
  - Flytta labyrinten till ett passligt ställe och ge den **gå till x: y: när spelet börjar**.
  - Flytta spelfiguren till ett passligt ställe för den att börja på och ge också till den **gå till när spelet börjar** (spelfiguren får inte röra vid labyrinten). För det här behöver vi en ny -bricka.
  - Programmera spelfiguren att **vänta** 0.1 sekunder i spelets början, och efter det **vänta tills** spelfiguren **rör vid labyrinten**. Ge en pratbubbla med ett **säg**-kommando efter att spelfiguren rör labyrinten och **stoppa** spelet, eftersom spelaren förlorar då spelfiguren rör labyrinten.
  - Gör så att spelfiguren inte roterar genom att ge den i spelets början ett **sätt rotationsstil: rotera inte**-kommando.
- Skatter inne i labyrinten
- Rita en figur för skatten.
  - Dra figuren till ett ställe i labyrinten där den skall börja. Ge skatten kommandot **gå till** platsen du har valt **när  klickas på**.
  - Gå till spelfigurens kod och lägg till hur figuren tar skatten: **När  klickas på, vänta 0.1 sekunder** och sedan **vänta tills** spelfiguren **rör vid skatten**. Om vi vill att spelet tar slut direkt när en skatt har tagits, lägger vi till **stoppa** och fortsätter med att koda fienden. Om vi vill att det skall finnas flera skatter:
    - Vänta** en kort stund, sedan **skicka "Skatten hittad" -meddelande** och efter det sätt spelfiguren att **säga** något. Fortsätt skatternas sökande

genom att lägga en **för alltid** -loop runt **vänta tills** och **säg** kommandon.

- Gör en **poäng variabel**.
- Flytta dig sedan till skattens kod. Lägg till **när jag tar emot "Skatten hittad"-meddelande**, **ändra poängen med 1**.
- Efter det här lägger vi skatten på ett nytt ställe, genom att **gå till slumpmässig position**.
- Runt slumpmässiga positionen lägger vi ännu till en **repetera tills (inte (rör vid labyrinten) ) och (inte (rör vid spelfiguren) )** -loop, så att skatten inte hamnar innuti en vägg eller direkt under spelfiguren.
- Sätt poängen till 0** i spelets början.

## Fienden

- Rita en fiende.
- Dra figuren till ett ställe i labyrinten där den skall börja. Ge fienden kommandot **gå till** platsen du har valt **när  klickas på**.
- Sätt fienden att **för alltid gå** framåt t.ex. 2 steg åt gången.
- Efter att fienden har rört på sig, **om** den **rör vid labyrinten** så **går** den bakåt t.ex. -2 steg.
- Vi kan göra så att fienden byter riktning genom att göra följande:
  - Gör ett nytt **block** och kalla det "Byt riktning".
  - Lägg till innehåll till det nya blocket, det vill säga efter **Definiera Byt riktning** -blocket lägger vi till en **om-då, annars**-block, och som dess villkor ett **= 1**-block. Vi måste ännu sätta in ett **slumptal** mellan 1 och 2 som skall vara lika med 1.
  - Om** det blev 1, så **roterar** fienden höger (90), **annars roterar** fienden åt vänster (-90).

- Lägg till "Byt riktning" -kommando, alltså ett nytt block, och sätt in den i fiendens huvudkod, efter att den har backat då den rör en vägg.
- Ge fienden ännu kommandot `rotera inte` (samma som spelfiguren).
- Skapa en ny kodbit åt fienden, som `börjar när`  `klickas på`, som gör så att fienden byter håll lite nu och då: sätt först fienden att `byta riktning` (med blocket du just skapade) och sedan `vänta` två sekunder. Lägg dessa kommandon in i en `för alltid`-loop.
- Gör en ny kodbit till spel- eller fiendefiguren, som `från spelets början väntar, tills figurerna rör vid varandra` och `stoppar sedan spelet`. Hit kan du lägga till ett passande `meddelande`.
  - Om du vill försäkra dig om att kodbiten inte avslutar ett nytt spel direkt, så kan du lägga till ett `vänta 0.1 s` -kommando före `vänta tills` -kommandot.

## Extra 1: Koda fasta väggar

- Ta bort spelfigurens funktion som avslutar spelet om figuren rör vid väggen.
- Efter spelfigurens rörelsekod, lägg till `om` figuren `rör vid labyrinten` så `backar` figuren t.ex.. -5 steg.

## Mera extra:

- Lägg till någon färg i labyrinten som spelfiguren inte får röra, för att den är farlig av någon orsak.
- Spöken som är farliga och som kan gå igenom väggar.
- Smartare fienden, som jagar spelaren (Kolla t.ex. Linkki

## Luokkas video Tekoäly från Youtube)