

Space Invaders (3η δραστηριότητα)


Σε αυτή τη δραστηριότητα θα κάνουμε την φιγούρα **Defender** να πυροβολεί. Η σφαίρα θα ξεκινάει από την τρέχουσα θέση του **Defender** και θα κινείται ανοδικά μέχρι να φτάσει τον εχθρό ή να ξεπεράσει τα όρια της σκηνής.

Σε περίπτωση που χρειαστεί, δείτε την δραστηριότητα του προηγούμενου μαθήματος όπου εξηγούνται οι αρχές κίνησης μιας μορφής στην σκηνή.

Βήμα 1 – Άνοιγμα έργου

Ανοίξτε το αρχείο της προηγούμενης δραστηριότητας.

Βήμα 2 – Εισαγωγή μορφής.

Κάνε κλικ πάνω στο κουμπί  και στην συνέχεια διαλέξετε την εικόνα **bullet** η οποία βρίσκεται στον φάκελο που δημιουργήθηκε μετά την αποσυμπίεση. Το αποτέλεσμα πρέπει να είναι το εξής :



Βήμα 3 – Εισαγωγή στοιχείων

Έχοντας επιλεγμένη την μορφή **bullet**, από την καρτέλα του ελέγχου σύρε στην περιοχή των σεναρίων τα στοιχεία :



και



και στην συνέχεια ένωσε τα.

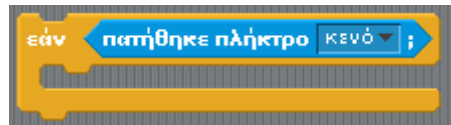
Βήμα 4 – Κίνηση και απόκρυψη της μορφής.

Η λογική είναι η εξής : Όταν πατηθεί το πλήκτρο κενό τότε η σφαίρα *εμφανίζεται*. Στην συνέχεια αυτή κινείται προς τα επάνω μέχρι να βγει από τα όρια ή να ακουμπήσει τον εχθρό οπότε και θα κρύβεται.

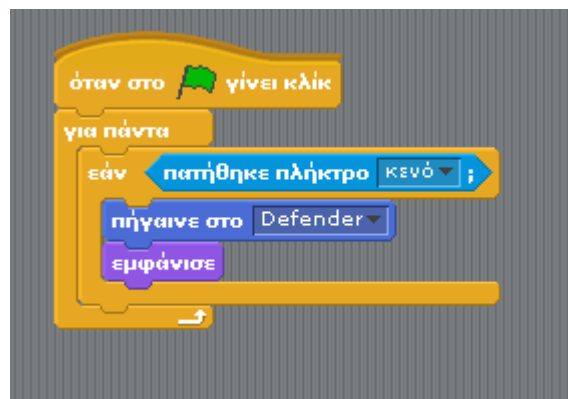
Για να κάνεις τη μορφή να ανταποκρίνεται όταν πατάς κάποιο πλήκτρο από το πληκτρολόγιο πρέπει να χρησιμοποιήσεις τον παρακάτω αισθητήρα :



Τον συγκεκριμένο αισθητήρα θα τον τοποθετήσουμε μέσα σε ένα στοιχείο **εάν**, έτσι ώστε να προκύψει το παρακάτω :



Στη συνέχεια σύρε το στοιχείο **πήγαινε στο** (από την καρτέλα των κινήσεων) και επέλεξε από την λίστα την μορφή **Defender**. Από την περιοχή των όψεων ένωσε το στοιχείο **εμφάνισε** και τοποθέτησε το στοιχείο που προκύπτει μέσα στο στοιχείο **εάν**. Για να επαναλαμβάνεται αυτή η διαδικασία σύρε το στοιχείο μέσα στο **για πάντα**.



Κάνε κλικ στη σημαία. Τι παρατηρείς;;

Βήμα 4 – Κίνηση της σφαίρας

Μέχρι στιγμής αυτό που έχουμε πετύχει είναι να τοποθετούμε τη σφαίρα στην θέση που έχει η **Defender** την στιγμή που πατάμε το πλήκτρο κενό. Σειρά έχει η κίνηση της σφαίρας. Όπως είπαμε και παραπάνω η σφαίρα θα κινείται μέχρι να ξεπεράσει τα όρια της σκηνής ή να ακουμπήσει τον εχθρό. Για τον σκοπό αυτό το κατάλληλο στοιχείο ελέγχου που πρέπει να χρησιμοποιηθεί είναι το **επανάλαβε ώσπου** το οποίο και πρέπει να σύρεις μέσα στην περιοχή των σεναρίων. Από την περιοχή των τελεστών σύρε το στοιχείο **ή**. Στη συνέχεια από την ίδια περιοχή σύρε το στοιχείο **>**. Σύρε μέσα στην πρώτη υποδοχή του **>** το στοιχείο **θέση y** ενώ στην άλλη υποδοχή γράψε τον αριθμό που πρέπει για να ελέγξεις αν η μορφή έφυγε πάνω από το πάνω όριο της σκηνής. Βάλε το στοιχείο που προκύπτει μέσα στην μία από τις δύο υποδοχές του στοιχείου **ή**. Στην δεύτερη υποδοχή του στοιχείου **ή** τοποθέτησε τον αισθητήρα **αγγίζει το** και επέλεξε κάνοντας κλικ στο βελάκι το **enemy**. Τώρα σύρε το στοιχείο ή μέσα στην υποδοχή της εντολής ελέγχου του στοιχείου επανάλαβε ώσπου. Μέσα στο σώμα του συγκεκριμένου στοιχείου τοποθέτησε το στοιχείο **άλλαξε y κατά 10**. Στο τέλος πρέπει να έχεις τα παρακάτω :



Τοποθέτησε το παραπάνω στοιχείο κάτω από το **εμφάνισε**.

Κάνε κλικ στη σημαία. Τι παρατηρείς;

Τοποθέτησε το στοιχείο **απόκρυψη** (από την καρτέλα των όψεων) μετά από το **επανάλαβε ώσπου**.

Το τελικό στοιχείο είναι το εξής :



Κάνε κλικ στη σημαία.

ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ!