

## 2. Megmozdulnak a szereplők

Egy játék akkor szórakoztató, ha irányíthatjuk a szereplőit (vagy legalább a főszereplőt). Ebből a leckéből megtudhatod, hogyan lehet ezt megtenni.


Egy egyszerű játékot fogunk elkészíteni, amelyben egy papagájt lehet röptetni az égen:




### A játék elkészítése


- Először töröld ki a macskát a játéktérből és töltsd be az Animals könyvtárból a parrot1-a nevű papagájt. A nevét változtasd Papagájra. A háttér legyen kék ég felhőkkel (ezt letöltheted a honlapról vagy megrajzolhatod a festőablakban.)
- Most a papagájnak adunk feladatokat. Ehhez húzd a parancsokat az egérrel a parancskészletből a programozási térbe. A parancsokból akkor lesz feladat, ha megfelelő sorrendben összeillesztjük őket egy sapka alatt.
- Először oldjuk meg azt, hogy a fel nyíl lenyomásakor a papagáj haladjon egy kicsit előre. Ehhez a következő parancsokra lesz szükség:

A programot azonnal kipróbálhatod. A fel billentyű lenyomásakor a papagáj a játéktérben 10 lépést (10 képpontnyit) halad előre. Azonban nem áll meg a szélénél, kirepül a képből. Ennek elkerülésére illeszd a **ha szélén vagy, pattanj vissza** parancsot az eddigi kettő közé. Hatására a fel gomb lenyomásakor ha a papagáj éppen a játéktér szélén van, akkor megváltoztatja az irányát és csak azután halad tovább.

A sapka alapbeállításban a szóköz billentyű lenyomását figyeli:  
  
A fekete nyílra kattintva legördülő listából választható másik billentyű.

A parancsok színe megegyezik annak a parancscsoportnak a színével, ahol megtalálható. Tehát ez a parancs a narancssárga **vezérlés** csoportba tartozik.  


Ha szeretnéd, hogy a madarad gyorsabban repüljön, írd át a „sebességét” 20 lépésre!  
Ha ide negatív számot írsz, akkor a szereplő hátrafelé fog haladni.



- Ahhoz, hogy a papagáj haladási irányát is változtatni tudjuk, még két egyszerű feladatot kell adnunk az eddigihez:



- Most már csak az a baj, hogy a papagáj nem mozgatja a szárnyait repülés közben. Ezen könnyen lehet segíteni az előző leckében említett jelmezek ügyes váltogatásával. Töltsd be a Papagáj jelmezei közé az Animals könyvtárból a parrot1-b nevűt. Ha egymás után kattintasz a jelmezekre, a játéktérben úgy látszik, mintha a papagáj csapkodna a szárnyaival. A jelmezeket nem csak így lehet váltogatni.

Ha minden egyes feladathoz hozzáilleszted a **válts jelmezt** parancsot, akkor a szereplő a gombnyomások hatására elfordul vagy repül egy kicsit és még a sorban következő jelmezt is magára ölti. (Mivel most csak két jelmez van, ezért e kettő fog váltakozni.)

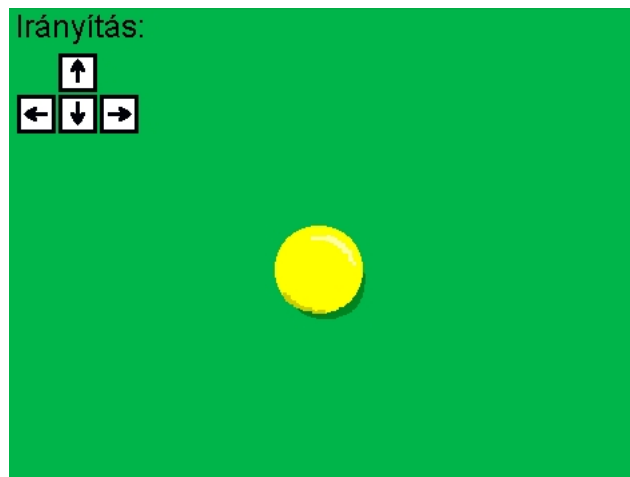
A papagáj feladatai tehát:



**Mentsd el a projektedet** papagaj néven!

## Variáció

Hogyan készülhetett ez a program? Próbáld meg te is elkészíteni!



Ha elakadtál, töltsd le a programot a honlapról vagy olvasd el a hozzá fűzött megjegyzéseket itt:

fel gomb lenyomásakor

- fordulj 90 fokot
- menj 10 lépést
- fordulj 90 fokot

le gomb lenyomásakor

- fordulj 90 fokot
- menj 10 lépést
- fordulj 90 fokot

jobbra gomb lenyomásakor

- menj 10 lépést

balra gomb lenyomásakor

- menj -10 lépést

Azért fordítjuk el a golyót először jobbra, majd vissza balra, hogy az eredeti iránya ne változzon a feladat elvégzése után. A golyó eredeti irányát a fenti kék vonalka jelöli.

-10 lépést is lehet menni. Ez azt jelenti, hogy a golyó nem előre, hanem átra gurul.