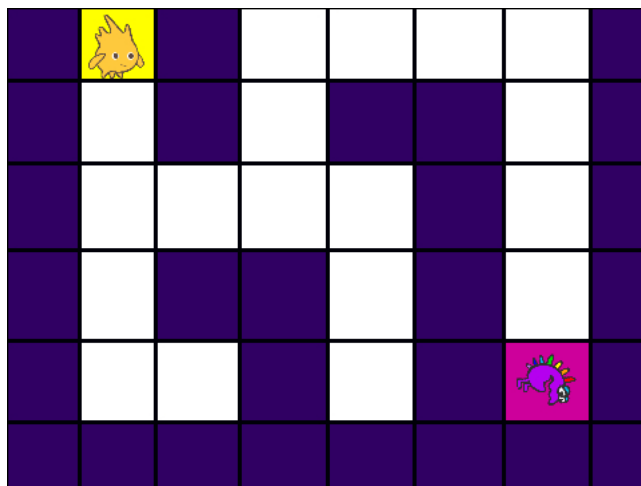


4. Feltételek

A játékok jelentős részében a szereplők nem ugyanúgy viselkednek minden helyzetben. Ennek megvalósítására feltételekhez kötjük az egyes parancsok végrehajtását.

Ezt az egyszerű labirintusos játékot fogjuk elkészíteni, melynek célja, hogy a Gobo nevű szereplőt a sárga négyzetről a magenta színűre juttassuk anélkül, hogy a falhoz érjünk. A Lila szereplő ekkor örömmel kiáltson fel, hogy barátja megtalálta:



A játék elkészítése

- A háttér letölthető a honlapról. Szereplők: Fantasy/gobo1 (mérete az eredeti méret 40%-a), Fantasy/fantasi11 (mérete az eredeti 35%-a).
- Gobo mozgatása tetszőleges (pl. a második leckében megismert is lehet). Ezúttal egy koordináta-rendszerre támaszkodót használunk, mivel a szereplő csak jobbra-balra, illetve fel-le mozog és az ilyen típusú mozgás az x és y koordináták változtatásával jól megvalósítható:



- Fontos, hogy a játék kezdetén Gobo a start (sárga) négyzeten álljon. Ehhez a következő feladatot kell adnunk neki:

UGORJ
ez a parancs a játéktér megadott koordinátájú pontjába helyezi át a szereplőt

kattintásakor
ugorj x: -159 y: 152

A kívánt koordináták könnyen „megszerezhetőek”: helyezd a szereplőt a sárga mezőre. Ha ezután kiválasztod a mozgás csoportot, akkor az *ugorj* parancs koordinátái a szereplő aktuális helyét mutatják (azaz a most szükséges „startpozíciót”).
Egyszerűbb megoldás, ha leolvasod az egérmutató koordinátáit a játéktér alatti sávból akkor, amikor az a sárga négyzet fölött áll.

- A játék lényege, hogy a szereplőnek úgy kell végigmennie a labirintuson, hogy nem érhet hozzá a falhoz. Azonban Gobo ezt most gond nélkül megteszi. Ennek megakadályozásához arra lenne szükség, hogy ha falhoz ér, akkor „kapjon büntetést”, pl. kezdje újra a játékot.

Ezt a  parancssal valósíthatod meg:

HA
ha teljesül a megadott feltétel, akkor végrehajtódik a benne megadott parancs (csak akkor)

```
fel gomb lenyomásakor
y változzon 5
ha érintesz színt?
ugorj x: -159 y: 152
```

érintesz színt?
Az érzékelés csoportba tartozó parancs. Igaz értéket ad, ha a szereplő érinti a megadott szint a játéktérben (szín megadásához kattints a színmintán, majd válassz egy szintet a palettáról vagy a játéktérből).

Ebben az esetben tehát a szereplő mindenképpen lép egyet és csak azután ellenőrzi, hogy érinti-e a falat.

A fel gomb lenyomásakor a szereplő 5 lépést megy felfelé. Ez után a program megvizsgálja, hogy érint-e sötétlila színt (ez most a labirintus falát jelenti). Ha érint, akkor visszaugrik a sárga mezőre (amelynek megadtuk a helyét az ugorj parancsban).

- A szereplő feladatai tehát:

```
kattintásakor
ugorj x: -159 y: 152
```

```
fel gomb lenyomásakor
y változzon 5
ha érintesz színt?
ugorj x: -159 y: 152
```

```
bábra gomb lenyomásakor
x változzon -5
ha érintesz színt?
ugorj x: -159 y: 152
```

```
le gomb lenyomásakor
y változzon -5
ha érintesz színt?
ugorj x: -159 y: 152
```

```
jobbra gomb lenyomásakor
x változzon 5
ha érintesz színt?
ugorj x: -159 y: 152
```

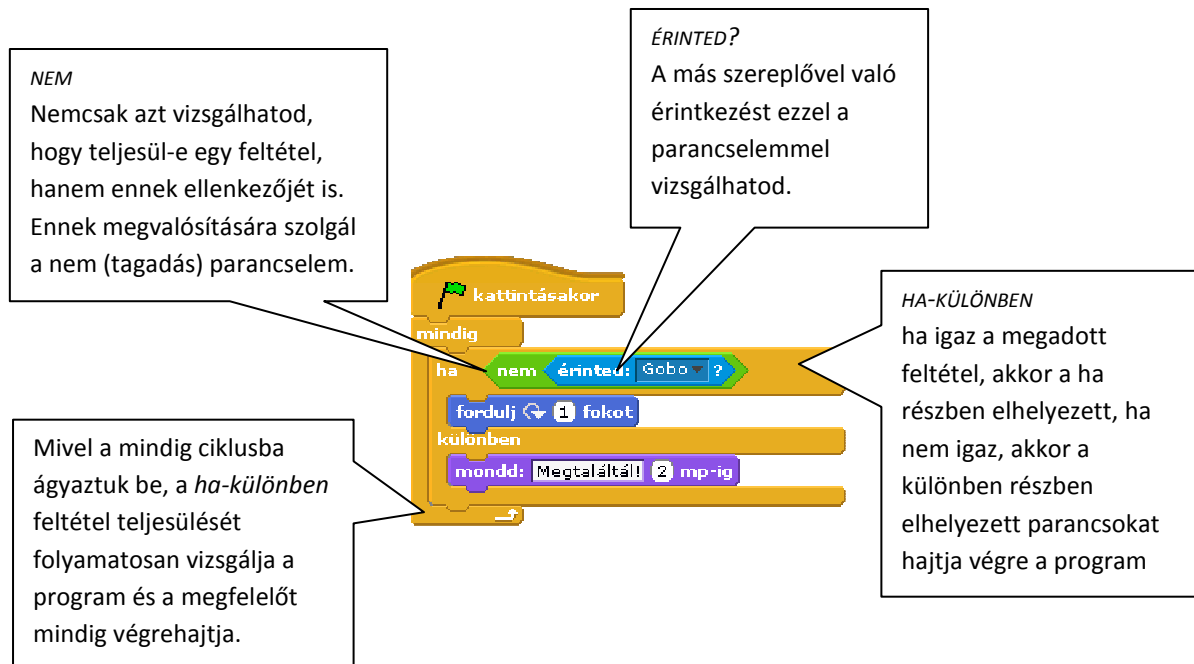
A következő oldalon megismerheted a labirintus végén várakozó másik szereplő feladatait.

Egymásba ágyazás

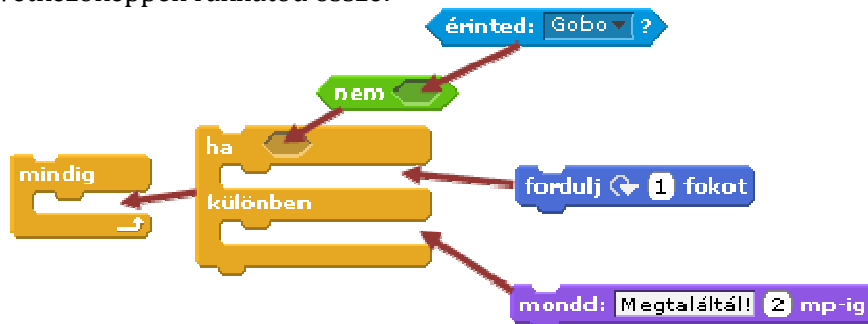
A lila szereplő ha nem érintkezik Goboval, akkor folyamatosan egy helyben forog. Különben (a Goboval való érintkezéskor) azt mondja, hogy "Megtaláltál!".

Ennek megvalósításához több parancs egymásba ágyazására van szükség. Ilyenl már találkoztál a ciklusoknál is, amikor a ciklus belsejébe illesztetted a parancsokat. Ennek a leckének az első felében pedig a *ha* parancs feltételét kellett megadnod beillesztés segítségével.

A szereplő feladatai:



Ezt a feladatot a következőképpen rakhatod össze:



A *ha...különben* parancs két ágába helyezett parancsok felcserélhetők, ha a feltételt tagadod. Így a két feladat hatására ugyanazt csinálja a szereplő:



Mentsd el a projektet labirintus néven!