

5. Üzenetek

Többszereplős játékok esetén elengedhetetlen, hogy a szereplők valamilyen módon kommunikáljanak egymással. Erre valók a Scratchben az üzenetek.

Először megismerheted a használatukat egy nagyon egyszerű programon keresztül, majd megmutatjuk, hogy hogyan teheted a segítségükkel teljesebbé a már elkészült játékaidat.



Ismerkedés az üzenetekkel

- A játék szereplői: Anna (People/girl4-sitting), Bea (People/girl5) és a Fiú (boy4 laughing). A háttér letölthető a honlapról.
- A játék igen egyszerű: ha Annára kattintunk, akkor a Fiú Annára néz és közelebb lép hozzá, ha Beára kattintunk, akkor a Fiú felé néz és hozzá lép közelebb. Ezt üzenetek használatával valósíthatjuk meg, ugyanis szereplőink üzenetek küldésével érhetik el, hogy egy másik szereplő csináljon valamit.
- A lányoknak csak egy feladatuk van: ha rájuk kattintunk, küldjenek üzenetet a fiúnak, hogy nézzen rájuk. Ez Anna esetében:

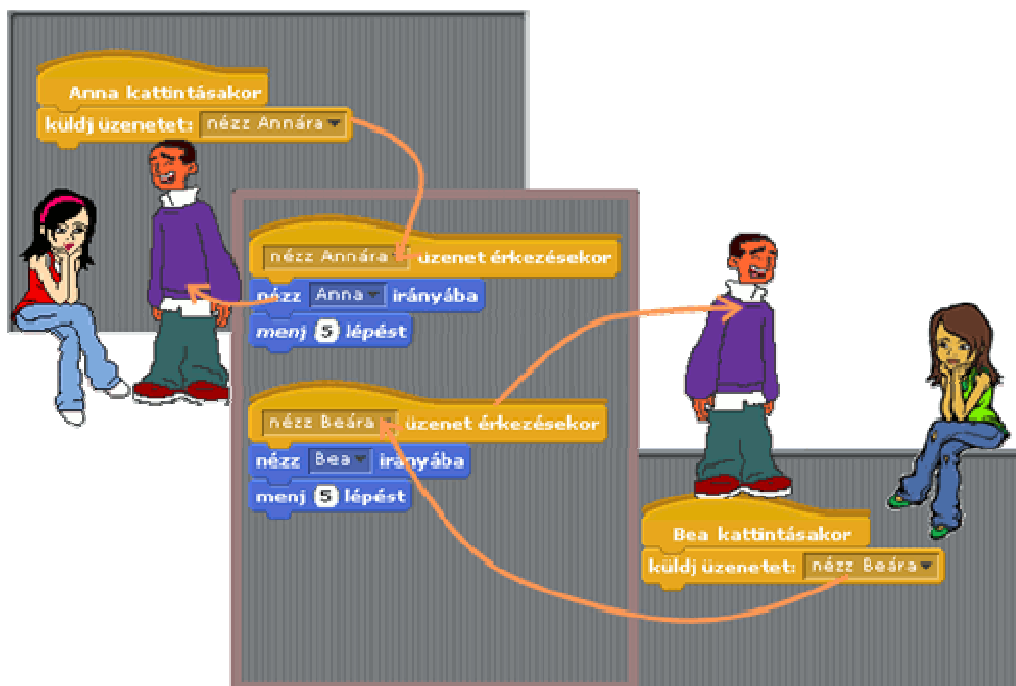


ÚJ ÜZENETET úgy hozhatsz létre, hogy a fekete háromszögre kattintva a legördülő menüből kiválasztod az Új... lehetőséget, majd beírod az üzenet nevét. (Itt választhatsz a már létező üzenetek közül is)

- A Fiú pedig a „nézz Annára” üzenet érkezésekor (ami pontosan egy időben történik az üzenet küldésével) Annára néz és közelebb lép hozzá. (A Fiú forgási stílusát persze meg kell változtatni ahhoz, hogy ne álljon fejre akkor, amikor egyik lányról a másikra néz.)



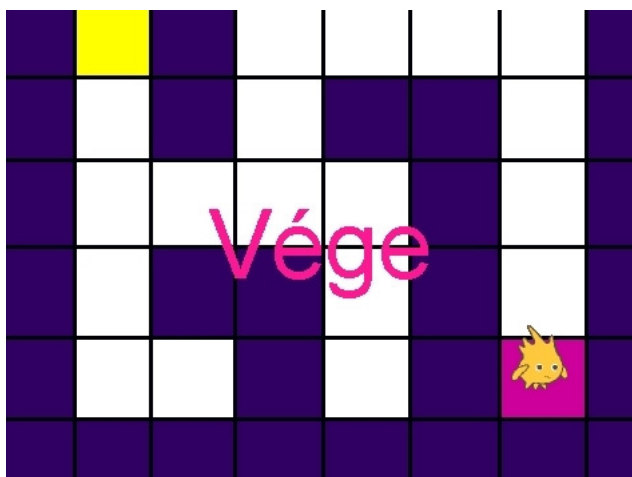
- Bea esetén ugyanezt kell tennünk. Tehát a lejátszó üzenetküldés a következőképpen zajlik:



Mentsd el a projektet sulis néven!

Vége a játéknak

Üzenetek használatával „továbbfejlesztheted” eddigi programjaidat. Például a 4. lecke labirintusos játékát:



- A játék alapja nem változott. Az egyetlen újdonság, hogy amikor Gobo eléri a cél mezőt, akkor véget ér a játék: megjelenik a Vége felirat.
- Két új szereplő van: a cél mező és a Vége felirat (letölthetők a honlapról, de könnyen el is készíthetők).

- A cél mező feladatai:



VÁRJ EDDIG: [FELTÉTEL]

A megadott feltétel teljesüléséig vár, majd elvégzi az utána következő feladatokat. Ebben az esetben addig vár, amíg Gobo hozzá nem ér, majd vége üzenetet küld.

- A felirat feladatai:

TŰNJ EL
„láthatatlanná” teszi a szereplőt. Most azért használjuk, mert a játék kezdetén és a játék alatt nincs szükség a Vége felírra, akkor nem kell látszania.



KERÜLJ LEGELŐRE

a szereplők a létrehozásuk sorrendjében egymáson elhelyezkedő rétegekre kerülnek, ezért el tudják takarni egymást. Ez a parancs „legfelülre” helyezi a szereplőt, ő eltakarja a többiekét, de senki nem takarja őt.

A felirat tehát a játék kezdetén láthatatlanná válik és csak akkor jelenik meg újra, ha a cél mező elküldi neki a vége üzenetet.

JELENJ MEG

a tűnj el parancs fordítottja. Láthatóvá válik az addig láthatatlan szereplő.