

Kinézet

A leckékben már megismerkedhettél a **parancskészlet** Kinézet csoportjának egy részével. Ez a kiegészítés összefoglalja a velük kapcsolatos tudnivalókat.

jelmez legyen válts jelmezt

Ezekkel a parancsokkal lehet a szereplő kinézetét meghatározó jelmezeket váltani. A válts jelmezt a jelmezek sorában következő jelmezre vált.

mond: 2 mp-ig 

Megjeleníti egy szövegbuborékban a szereplőnek adott szöveget (a „Szia” helyére változót vagy listaelemet is illeszthetünk, akkor azok értékét mondja a szereplő). A szövegbuborék az első esetben a megadott ideig látszik, a második esetben újabb Mondd parancs kiadásáig. (Akkor tűnik el, ha a parancsot „üresen” adod ki.)

gondold: 2 mp-ig 

A Mondd parancshoz hasonlóan működik, csak itt szövegbuborék helyett gondolatfelhő jelenik meg a szereplő fölött.

méret változzon: méret legyen % 

Ezekkel a parancsokkal a szereplő méretét változtathatod. Az első esetben a megadott mértékkel (csökkentheted is, ha ez a szám negatív). A második esetben azt adhatod meg, hogy az eredeti méretnek (ez a 100%) hány százaléka legyen az új.

jelenj meg

A szereplők lehetnek láthatatlanok is (tűnj el). Ilyenkor a többi szereplő nem érzékeli őket. A megfelelő pillanatban láthatóvá teheted őket a jelenj meg paranccsal.

kerülj legelőre szinttel hátrébb

A szereplők külön rétegeken helyezkednek el. Aki előrébb van, az eltakarhatja a mögötte lévőket. Ha azt szeretnéd, hogy egy szereplőt ne takarhasson el senki, akkor használd a kerülj legelőre parancsot, vagy az őt takarókat küldd néhány szinttel hátrébb.

szín hatás változzon szín hatás legyen

Ezekkel a parancsokkal különböző grafikus hatásokat adhatsz a szereplőkhöz, vagy törölheted ezeket a hatásokat. (Próbáld ki mindet!)