



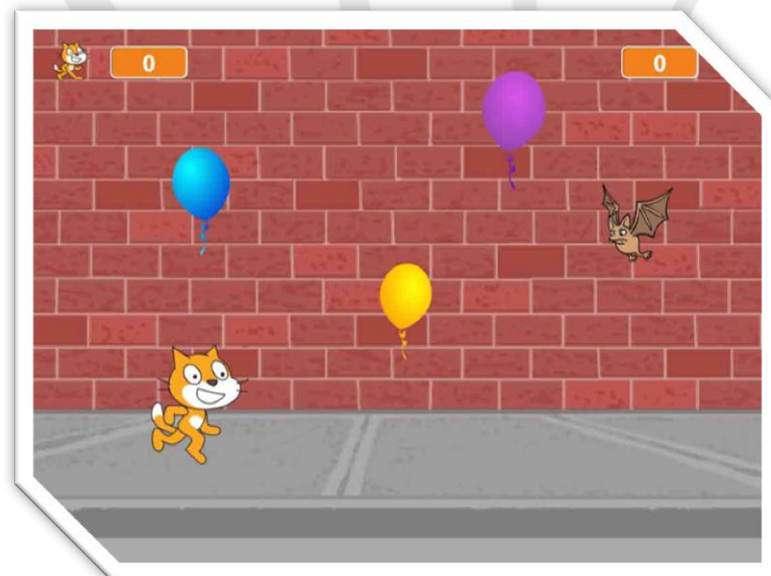
بسم الله الرحمن الرحيم

آکادمی یاسان



پروژهی گربه و خفاش

فاز سوم





مقدمه:

در فاز قبلی این پروژه باهم کد های گربه ، خفاش و بادکنک ها را به اتمام رساندیم.
در این فاز با کدهای امتیازدهی (score) آشنا خواهیم شد.

در این فاز میخواهیم قسمتی برای شمارش امتیاز ها داشته باشیم و کد هایی بنویسیم که اگر هرکدام از گربه یا خفاش یا بادکنک برخورد کردند ، امتیاز آن بادکنک را بگیرند.

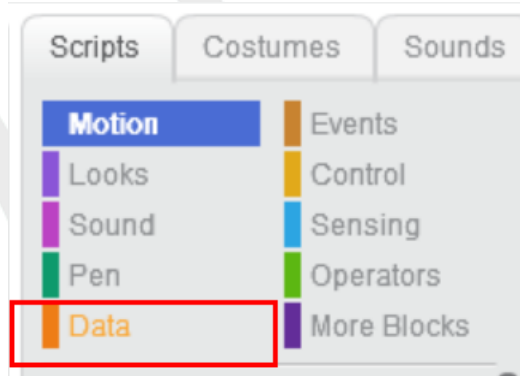
امتیاز خفاش

مرحله یک

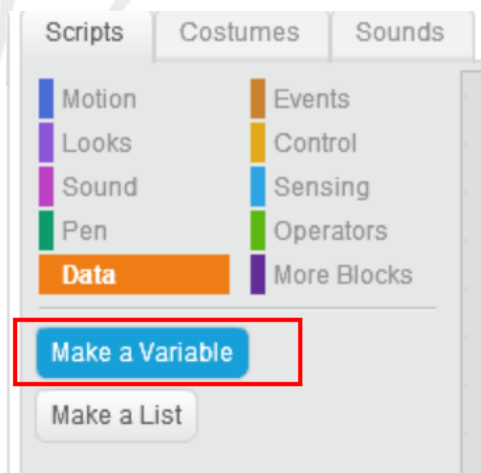
پروژه گربه و خفاش را که در فاز دوم ذخیره کردیم ، باز می کنیم و روی اسپرایت خفاش کلیک می کنیم تا کد نویسی را شروع کنیم.

مرحله دو

ابتدا در قسمت بلاک ها، بلاک های Data رو انتخاب میکنیم.

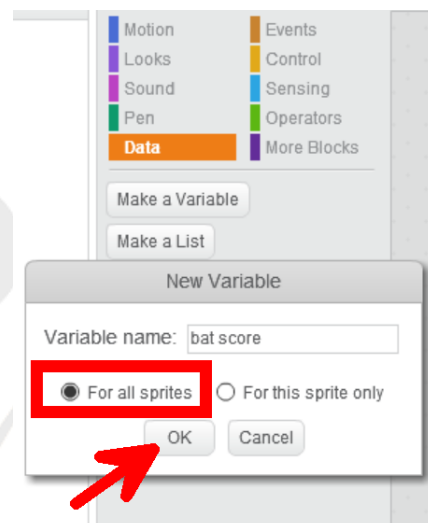


و میخواهیم قسمتی برای ثبت امتیاز ها درست کنیم. روی make a variable کلیک میکنیم .

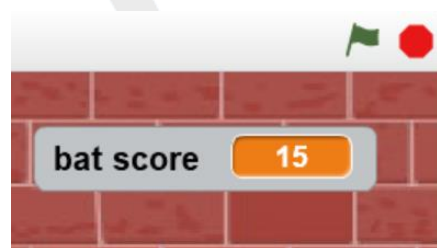




صفحه جدیدی باز میشود که طبق عکس زیر عمل میکنیم. اسم بلاک را bat score (امتیاز خفاش) میگذاریم و تیک قسمت for all sprites رو میزنیم و سپس ok را میزنیم.



قسمتی برای ثبت و شمارش امتیاز در کنار stage مانند شکل زیر نمایش داده میشود که با استفاده از موس، قابل جابه جایی است.



مرحله سه

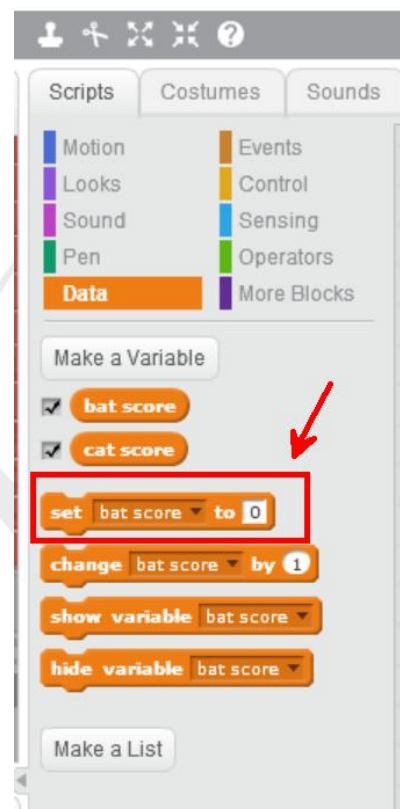
حال میخواهیم در قسمت کد های بادکنک ها و در درونِ بلاک شرطی برخوردِ بادکنک با خفاش ، بلاکی را اضافه کنیم که اگر بادکنک با خفاش برخورد کرد، 5 امتیاز به امتیاز های خفاش اضافه شود.





امتیاز گربه

با توجه به مطالبی که در بالا گفتیم ، دقیقا همین مراحل را برای اسپریت گربه هم انجام میدهیم. نکته مهم در این قسمت این است که باید هر موقع که پرچم را زدیم میزان امتیاز های خفاش و گربه صفر شود و شمارش امتیاز از اول شروع شود.



پس این دستور را هم با استفاده از بلاکی که در تصویر بالا مشاهده میکنید ، در قسمت کد های گربه اضافه کنید.

خب !!

بچه های خوبِ کلوب!

پروژه ی خفاش و گربه به پایان رسید. خیلی خیلی خسته نباشید.

امیدواریم از پروژه اول لذت برده باشید .