

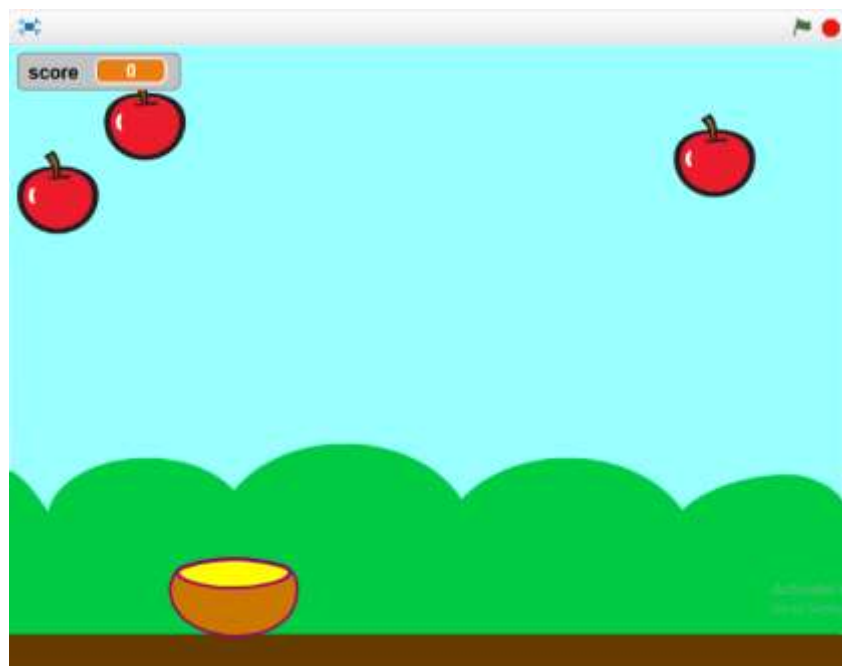
بسم الله الرحمن الرحيم

آکادمی یاسان



پروژه شکار سیب

فاز دو



مقدمه

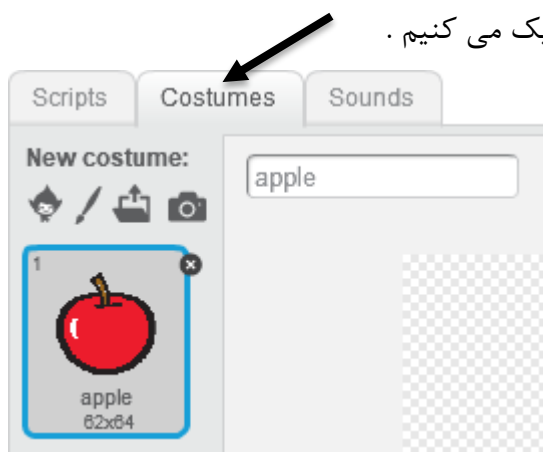
در بخش اول یا فاز اول این پروژه با هم توانستیم برای حرکت کاسه (Bowl) کدنویسی کنیم . اینک نوبت به سیب رسیده تا برای حرکت رو به پایین آن کد بنویسیم.

مرحله یک

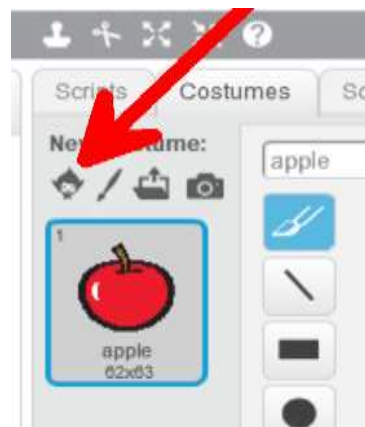
پروژه نیمه کاره Apple را که در فاز یک ذخیره کردیم ، باز می کنیم و روی اسپریت سیب کلیک می کنیم تا کد نویسی را شروع کنیم.

مرحله دو

قبل از شروع کدنویسی می خواهیم برای سیب یک costume دیگر نیز اضافه کنیم. برای این کار ابتدا روی اسپریت سیب کلیک می کنیم و بعد، روی تب costume کلیک می کنیم .



سپس بر اساس عکس زیر یک اسپریت سیب اضافه میکنیم.(apple2)



با کمک پاک کن یک قسمت از سیب
را پاک می کنیم تا مانند سیب گاز
زده شود.



این کار را برای سه اسپریت
سیب انجام می دهیم.

مرحله سه

حال می خواهیم برای اسپریت سیب کامل کدنویسی کنیم.

نکته: حتما قسمت بیشتر بدانیم! در فاز قبل رو همین الان مطالعه کنید و بعدش مطالعه ی این فاز رو
ادامه بدین.

در ابتدا با بلاک پرچم شروع می کنیم. سپس می خواهیم زمانی که پرچم زده می شود و بازی شروع می شود،
سیب از بالای صفحه شروع به حرکت کند. پس نقطه شروع حرکت آن را مشخص می کنیم. در این صورت
سیب همیشه از بالای صفحه شروع به حرکت می کند ولی بصورت افقی از نقاط مختلف صفحه حرکت می کند.
در این صورت نقطه ۷ یکی است و سیب ها در راستای محور ۷ از بالا به پایین حرکت میکنند.

با این بلاک به سیب می گوییم که پره توی یه موقعیت تصادفی و
دلخواه قرار بگیره!



*بالای صفحه y 180 است و سمت راست ترین نقطه افقی (x) 240 و سمت چپ -240 می باشد.

*پروژه را تا اینجا ذخیره کنید.

مرحله چهار

در ابتدا از یک حلقه تکرار **forever** استفاده می کنیم و می خواهیم در شروع حرکت، سیب سالم باشد نه سیب گاز زده، پس باید **custom** اول را برایش انتخاب کنیم.

حالا نوبت به این رسیده که سیب از نقطه مشخص شده، شروع به پایین آمدن بکند. برای پایین آمدن سیب

از بلاک **change y by** استفاده می کنیم که باعث میشود در راستای محور y حرکت کند. منفی بودن علامت

عددی که در این بلاک قرار میدهم، نشان دهنده y این موضوع هست که می‌خواهیم سیب در راستای محور y

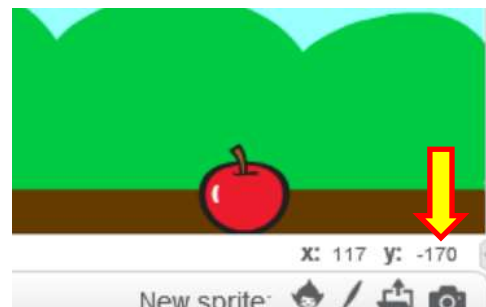
به سمت پایین حرکت کند و مقدار عدد نشان دهنده y سرعت حرکت y رو به پایین سیب است.

مرحله پنجم

در ادامه باید برای این موضوع کد بنویسیم که اگر سیب به پایین صفحه (قسمت قهوه ای رنگ) رسید ،

دوباره از بالای صفحه شروع به پایین آمدن کند. پس یک بلاک **if** درون بلاک **forever**ی که گذاشته بودیم،

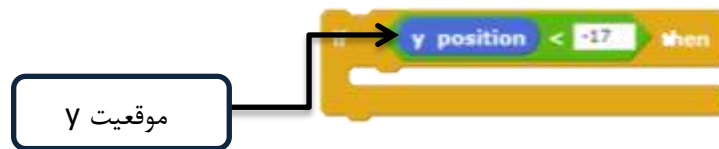
قرار میدهم.



همانطور که در تصویر میبینید وقتی سیب داخل کاسه نمیوفتد به سمت قسمت قهوه ای رنگ تصویر میرود

و در این قسمت ، با توجه به قسمتی که در تصویر مشخص شده، مختصات y برای سیب نقطه -170 است.

پس به نظر می آید که درون if باید این شرط را قرار دهیم که اگر مختصات y کمتر از 170- شد،



سیب دوباره از قسمتی از بالای صفحه به صورت random ، به پایین حرکت کند.

نکته: این کدها برای هر سه sprite سیبی که انتخاب کرده ایم نوشته میشوند . تنها تفاوت کدهای این سه

سیب میتواند در سرعتِ پایین آمدن آنها باشد (عددی که در بلاک change y by قرار دادیم)

خسته نباشید .

فاز دو پروژه نیز به پایان رسید. حال وقت این است که پروژه را مجدداً ذخیره کنید و استراحت کنید.

