

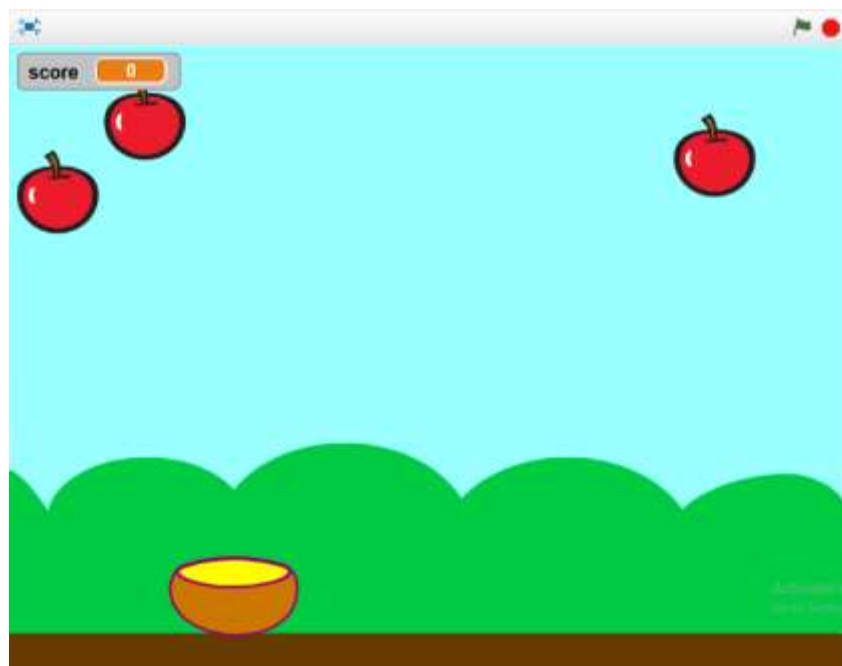
بسم الله الرحمن الرحيم

آکادمی یاسان



پروژه شکار سیب

فاز سه





مقدمه

در بخش دوم یا فاز دوم این پروژه با هم توانستیم برای حرکت رو به پایین سیب ها کدنویسی کنیم .
و حال در فاز سوم قصد داریم که دو بخش اساسی و پایانی این فاز را باهم انجام دهیم.
بخش اول: میخواهیم وقتی سیب به درون کاسه می رود، به امتیاز های بازیکن 1 امتیاز اضافه شود و از قسمت sound صدایی را برای افتادن سیب به درون کاسه در نظر بگیریم.
بخش دوم: در این بخش می خواهیم وقتی سیب به درون کاسه نمی افتد ، 1 امتیاز از امتیاز های بازیکن کم شود و سیب به شکل گاز زده شده نمایش داده شود .

در ابتدا از بلاک پرچم استفاده میکنیم. یک حلقه ی forever در زیر آن قرار میدهیم. درون forever دو حلقه ی if میگذاریم. بخش اول را در if اول و بخش دوم را در if دوم کدنویسی میکنیم.

بخش اول

مرحله یک

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

مرحله دو

درون if اول اینطور مینویسیم که اگر با ظرف برخورد داشت (touching bowl)، سیب به صورت random به قسمت از بالای صفحه برود و به سمت پایین حرکت کند.



حال میخواهیم یک امتیاز به امتیاز هایمان افزوده شود.

همونطور که حتما به یاد دارید نحوه ی کدنویسی برای امتیاز دهی و اضافه کردن قسمت score رو در فاز سوم پروژه قبلی باهم یاد گرفتیم. پس بهتره که یکبار دیگر فایل راهنمای فاز سوم پروژه خفاش و گربه را مطالعه کنید.

مرحله سه

حال در قسمت بلاک های sound بلاک زیر را انتخاب میکنیم و آن را در حلقه ی if قرار میدهیم. به این صورت که اگر سیب با bowl(ظرف) برخورد داشت، صدایی رو بشنویم.



برای اجرای یک صدا از این بلاک استفاده میکنم. صدا رو به سه طریق میتونیم انتخاب کنیم:

1. صدا های پیش فرض خود اسکرچ
2. انتخاب یک صدا بین صدا های ذخیره شده در کامپیوتر خودمون
3. ضبط یک صدای جدید



بخش دوم

مرحله یک

درون حلقه if دوم اینطور مینویسیم که اگر سیب رنگ قهوه ای پایین صفحه را لمس کرد (touching color) تغییر costume دهد که ما سیب را شبیه به سیب گاز زده شده یا سیب ضرب دیده ، میبینیم.



نکته: برای استفاده از بلاک (touching color) ، بعد از قرار دادن این بلاک در

صفحه کد ، روی قسمت رنگی این بلاک کلیک میکنیم که علامت موس به شکل "دست" دیده می شود.

سپس در قسمت قهوه ای رنگ پایین صفحه کلیک میکنیم که قسمت رنگی درون این بلاک ، رنگ قهوه ای را نشان دهد.

نکته دارای اهمیت این است که سیب در هنگام تماس رنگ ، نیاز به زمان دارد که تغییر شکل داده و باقی دستورات را اعمال



کند. پس میتوانیم از بلاک استفاده کنیم.

مرحله دو

حال باید 1 امتیاز از امتیاز های بازیکن کم شود. همونطور که در فاز سوم پروژه قبل باهم دیدیم، برای امتیاز دهی از بلاک change score by استفاده کردیم . حال برای کاهش امتیاز هم از همین بلاک باید استفاده کنیم.

نکته: برای کم شدن امتیاز، عددمان را به صورت منفی وارد میکنیم.

مرحله سوم

در ادامه لازم است که سیب دوباره به صورت random به بالای صفحه رفته ، تغییر costume دهد (به شکل سیب سالم) و به پایین صفحه حرکت کند.



دختر و پسرای خوب کلوب

خیلی خیلی خسته نباشین!

امیدوارم از این پروژه لذت برده باشید و همینجوری با قدرت ادامه بدین.

