



שומרים על חוף הים

צרו משחק ניקיון חוף הים וצפו להציל את צב הים.

שלב א' – העלאת דמויות ורקע לפרויקט

1. פתחו את קבצי התמונות והורידו את תמונות הפסולות והרקע למחשבכם. העלו את התמונות לפרויקט חדש ב**סביבת הלמידה**.



2. בעזרת סמן העכבר בחרו באיור הדמות: העלו את הדמויות שהורדתם למחשב.



זכרו למחוק את דמות החתול הנמצאת בפרויקט בלחיצה על X



3. בעזרת סמן העכבר בחרו באיור הרקע:

כעת אתם יכולים להתחיל לכתוב את הקוד.

שלב ב' – מיקום הדמויות

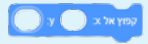
4. נתחיל בהגדרות הראשוניות של הדמויות (פקודות אתחול).

מקמו את הדמויות על הבמה ועבור כל דמות בחרו:

מפקודות "האירועים"



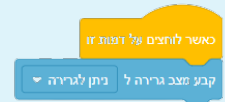
מפקודות "תנועה", הגדירו את המיקום ההתחלתי של הדמות על הבמה.



הזיזו את הדמות על הבמה – הביטו בפקודה זו בסרגל הפקודות ותראו איך הפקודה משנה את ערכיה בהתאם למיקום הדמות. לאחר שתמקמו את הדמות, גררו את הפקודה לאזור הנחת הפקודות.

שלב ג' – הזזת הדמויות אל פח האשפה

5. כדי לאפשר לדמויות הפסולות תזוזה לעבר הפח באמצעות העכבר, נבחר בפקודות אירועים וחיישנים הבאות:



גררו פקודות אלו עבור כל דמות שתזוז לעבר פח.

שלב ד' – מגע דמות האשפה בפח

6. מה תרצו שיקרה כאשר חפץ האשפה בפח?

- אם הדמות תיגע בפח האשפה, היא תאמר משפט:

בקוד של דמות פח האשפה הוסיפו את פקודת ה"אמור".

- החפץ יעלם – "הסתר"

השתמשו בפקודת תנאי "אם" והכניסו את פקודת התנאי ללולאת לעולמים:

העתיקו את הקוד עבור כל הדמויות שיכנסו לפח האשפה.



תוכלו להוסיף צליל, ניקוד או כל אחר אפקט שתבחרו. בהצלחה!