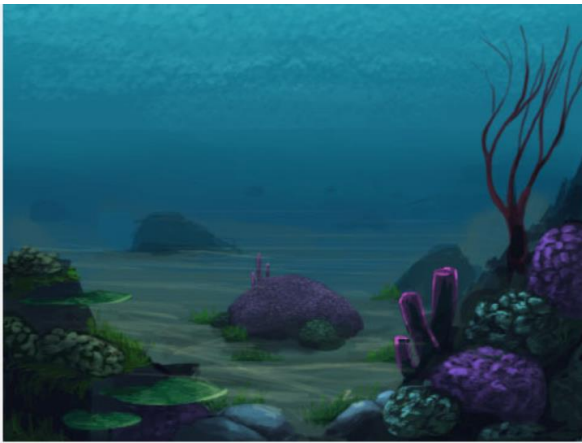


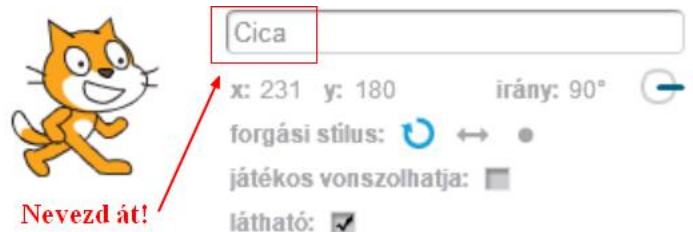
1. Válassz egy tetszőleges víz alatti hátteret! pl.:



2. Válassz egy tetszőleges szereplőt, aki gyűjteni fogja a csillagokat! (A példában ez a cica, de lehet más is!)

A Cica szereplőt az egérrel lehet mozgatni (gyorsan követi az egérkurzort). Feladatait a képen látható módon állítsd be!

A víz alatt a Cica bugyborékoló hangot ad.



Zöld zászlóra kattintáskor

mindig

ugorj az egérmutat helyére

Zöld zászlóra kattintáskor

mindig

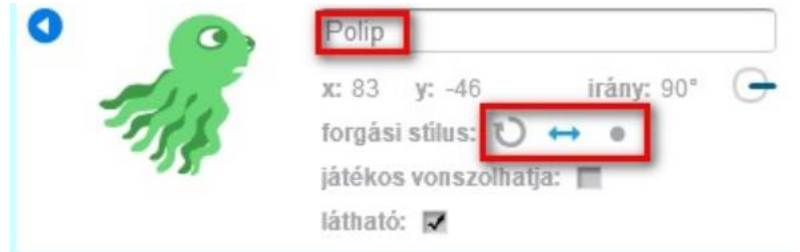
játszd le a bugyborékoló (bubbles) hangot, és várd is meg

3. Ellenfelek: A Polipok feladatai:

A polipok (Octopus) jobbra-balra járőröznek a tengerben, de lassabban úsznak, mint ahogy a Cica mozog. Ha valamelyikhez hozzáérsz, vége a játéknak.

Először egy polip feladatait állítjuk be! **Töltsd be a polip szereplőt!**

4. Ahhoz, hogy visszaforduláskor ne álljon feje, állítsd be szereplőnél található i betűnél ezt:



5. **Állítsd be a polip szereplő feladatait!**

A polipok érzékeljék, ha a Cica szereplő hozzájuk ér.

Ilyenkor minden álljon le, azaz érjen véget a játék.

Célszerű egy kicsit várni, mielőtt a polip elindulna (késleltetés).

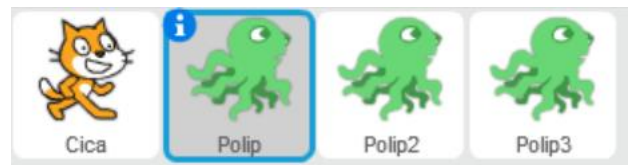
A játék csak akkor ér véget, ha a polip hozzáér a Cica szereplőhöz (azaz, ha az érinted blokk kérdésre igen a válasz).

Elágazások: döntéshozatal feltételes utasítások segítségével, pl.: ha ... akkor ...

A polip méretét csökkentjük le, így könnyebbé válik a kikerülése.



6. Duplikáljuk a polipot kétszer (Polip2; Polip3 szereplő) Az így létrejött új szereplők az eredeti feladatait öröklik.



7. Írd át a **nézz ... fokos irányba** parancsban lévő számértéket! Így a három polip más – más irányba fog indulni! Pl. így:



8. Ha túl nehéznek tűnik a polipokat elkerülni, akkor lassítsd le őket, pl. a menj ... lépést blokkban lévő érték csökkentésével pl.: 2 lépésre (mindhárom polipnál csökkentsd ily módon a sebességet).
9. Mentsd a munkádat **csillagvadasz_sajat_neved** néven. Innen folytatjuk szünet után!