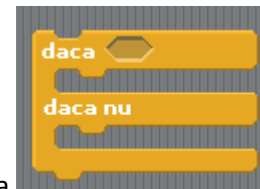
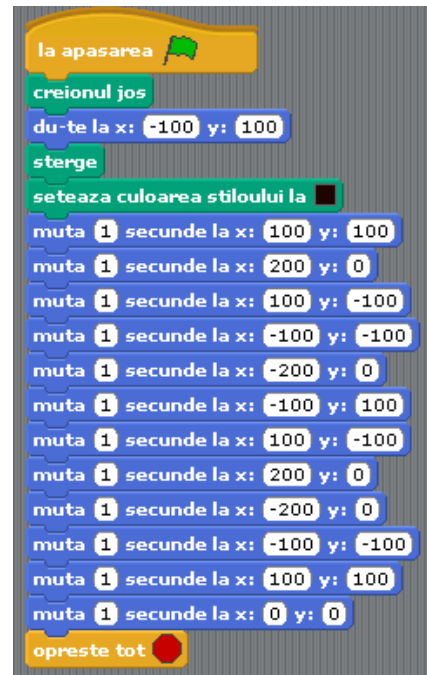
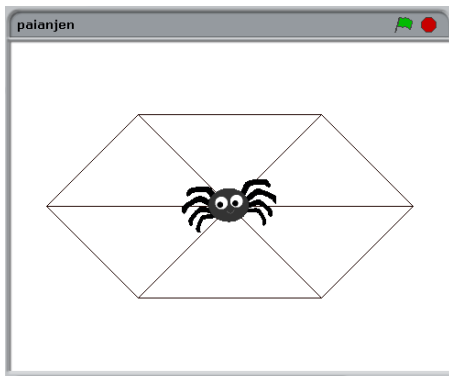
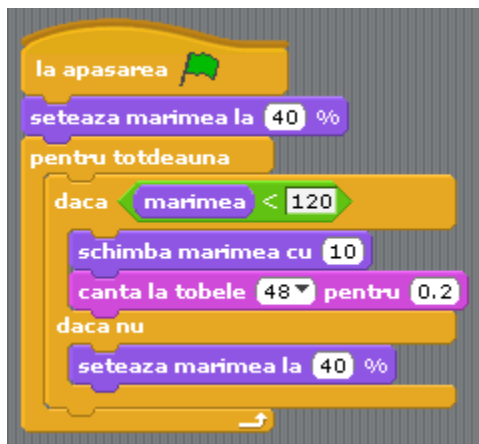


Mișcare - Fișă de evaluare - Rezolvare

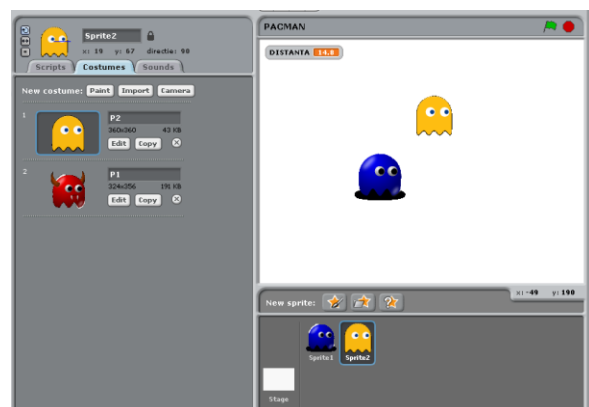
- 1) Scriptul din figura alăturată este o soluție posibilă, ce permite deplasarea păianjenului și trasarea desenului cerut. La final, păianjenul se deplasează în poziția (0,0).



- 2) În scriptul prezentat, instrucțiunea se înlocuiește cu instrucțiunea Pe ramura „daca nu” se adaugă doar instrucțiunea care redimensionează imaginea.



- 3) Scripturile următoare permit deplasarea sprite-urilor. Figurina albastră se deplasează cu ajutorul săgeților și încearcă să „prindă” figurina galbenă, care se deplasează la apăsarea tastelor q,w,a,s. În cazul în care cele două figurine se apropie suficient de mult (la o distanță mai mică decât 10), figurina galbenă își schimbă culoarea și jocul se încheie. Distanța dintre cele două figurine este afișată ecran, pe întreg parcursul jocului.



Sprite1 x: 150 y: 150 directie: 90

Scripts Costumes Sounds

la apasarea

du-te la x: 150 y: 150

pentru totdeauna

daca tasta up arrow este apasata?

schimba y cu 10

daca nu

daca tasta down arrow este apasata?

schimba y cu -10

daca nu

daca tasta left arrow este apasata?

schimba x cu -10

daca nu

daca tasta right arrow este apasata?

schimba x cu 10

Sprite2 x: -150 y: -150 directie: 90

Scripts Costumes Sounds

la apasarea

schimba costumul cu P2

du-te la x: -150 y: -150

pentru totdeauna

seteaza DISTANTA la distanta pana la Sprite1

daca tasta q este apasata?

schimba y cu 10

daca nu

daca tasta a este apasata?

schimba y cu -10

daca nu

daca tasta w este apasata?

schimba x cu 10

daca nu

daca tasta s este apasata?

schimba x cu -10

daca distanta pana la Sprite1 < 10

schimba costumul cu P1

opreste script