Galga

Lietadlo, ktoré striela nepriateľov. Lietadlo má 3 životy.

1. Do On start bloku pridáme „set sprite“, nakreslíme lietadlo a premenujeme ho na lietadlo.

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky

Automaticky generovaný popis

Obrázok, na ktorom je kreslenie

Automaticky generovaný popis

1. Nastavíme, aby lietadlo nemohlo zmiznúť z hracej plochy „set stay in screen“ a nastavíme počet životov na 3. Pridáme možnosť pohybu hráča

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky

Automaticky generovaný popis

1. Pridáme event „on A button pressed“ a vytvoríme „projectile sprite“, ktorý nazveme šípka

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky

Automaticky generovaný popis

1. Pridáme udalosť „on game update every“, do ktorej pridáme ďalší sprite, ktorý premenujeme na nepriateľ. Nepriateľovi nastavíme „velocity“ na vx -100 a vy 0 (bude lietať horizontálne zprava doľava. Nastavíme náhodnú pozíciu x a z pre nepriateľa.

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky

Automaticky generovaný popis

1. Pridáme block „overlaps“ of kind enemy, ktorý bude ničiť hráča a uberať mu život

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky

Automaticky generovaný popis

1. Pridáme blok „Projectile sprite overlaps with an enemy sprite“, dovnútra dáme destroy other Sprite (náboj) a destroy sprite s efektom ohňa na 100ms a zvýš skóre

Obrázok, na ktorom je snímka obrazovky

Automaticky generovaný popis