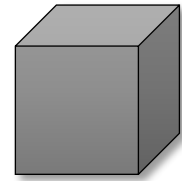


2. LECKE / AZ ELSŐ ANIMÁCIÓ ELKÉSZÍTÉSE

3. Logikai feladat:

Hány egyenlő nagyságú kockára van legalább szükség ahhoz, hogy egy újabbat hozzunk létre?

A válasz: _____ db



2.) Gyakorlat:

A következő programban elkészítjük az első animációnkat. Egy denevért fogunk reptetni faltól falig, oda-vissza.

Nem automatikusan, magától repül majd, hanem szóköz lenyomására hajt végre egy utasítást, melyet ha folyamatosan nyomunk, akkor úgy néz ki, mintha repülne!

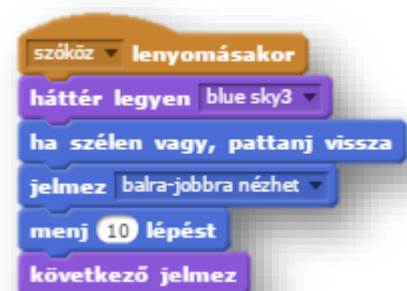
- Indítsunk egy új projektet! A neve legyen 03_Flying_bat!
- Válasszuk ki háttérnek egy egyszerű kék felületet! Legyen a „blue sky3” nevű!
- Töröljük ki a macskát a „Játékterről”! Jobb egér a szereplőn, és törlés!
- Vegyük fel új szereplőnek a „Bat1”-et!
- Ennek a szereplőnek két „állása” van. Jobb oldalon látható, amikor a szárnya fent, illetve amikor a szárnya lent van.
- A program lefutásának indítása ebben az esetben szóközzel történik. Húzd a „Programozási tér”-re, az „Események” közül a parancsot!



- Majd állítsuk be, hogy **háttér legyen** blue sky3 !
- Azért, hogy a denevér oda-vissza tudjon repülni fel tudunk használni egy előre legyártott hasznos parancsot! Ez a **ha szélén vagy, pattanj vissza** parancs a „Mozgások” közül!

- Ha elért a széléhez, meg kell fordítani a denevért. Erre a parancs, a **jelmez balra-jobbra nézhet** !
- A denevér előrehaladását a **menj 10 lépést** paranccsal biztosítjuk!

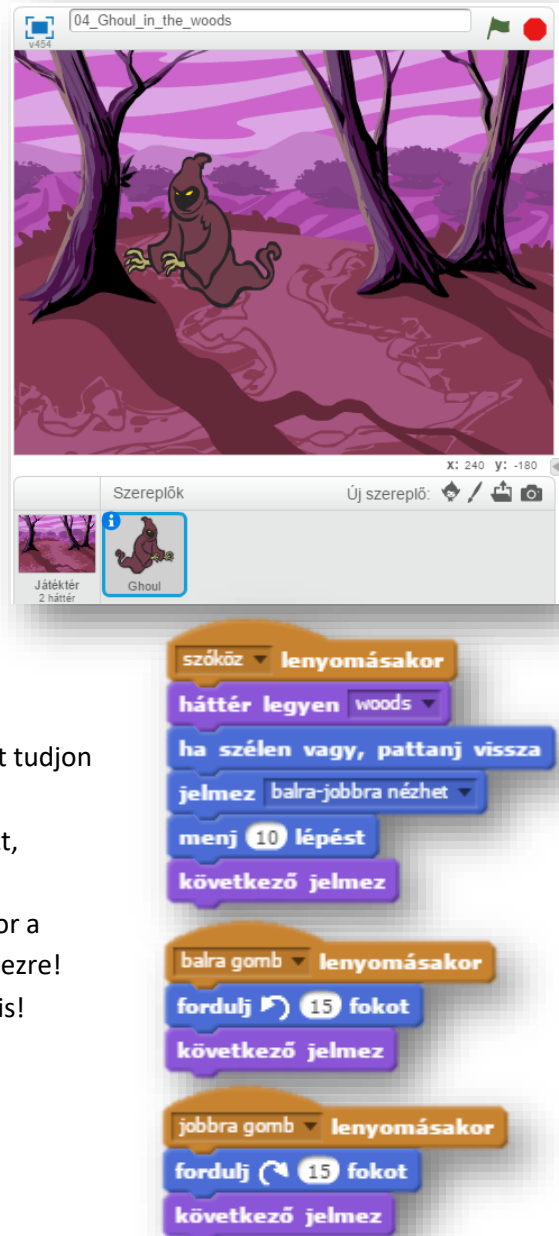
- Végül a jelmez „váltását” a **következő jelmez**, hogy a denevért „repülni” lássuk, ezzel a paranccsal biztosítjuk!
- A kész programot jobboldalon látjuk! A szóköz folyamatos nyomogatásával tudjuk futtatni programunkat, úgy, hogy a denevért repülni lássuk, és faltól falig oda-vissza haladjon!



3.) Gyakorlat:

A következő programban az előzőhöz hasonlóan egy szereplő közlekedik, szökőket nyomva 10 lépésenként, de itt már nem egyenes vonalban, hanem a jobbra, és ballra, gombokkal 15 fokként elforgatva az irányt! Tehát egy szellemnek kell „kísértenie” az erdőben!

- a.) Indítsunk egy új projektet! A neve legyen 04_Ghoul_in_the_woods!
- b.) Háttérnek tegyük be a képek közül a „Woods” nevűt!
- c.) Szereplőnek vegyük fel a „Ghoul” nevűt! Ennek is két állása van, tehát mozgás animált lesz!
- d.) Ehhez a programhoz három alprogramra lesz szükség. Ezeket a szereplőhöz tartozó „Programozási tér”-hez kell húzni az utasításokat!
- e.) Az alap program szinte teljesen ugyan az mit az előző programban, amikor egyenesen haladt a szereplő!
- f.) Majd két alprogramot kell készíteni, ahhoz hogy irányt tudjon váltani a szereplő!
 - Az „Események” parancskészletéből kiválasztjuk azt, amelynél valamely gomb lenyomásakor futtatja a programrészt! Az egyiknél a bal gomb lenyomásakor a szereplő elfordul 15 fokot, és vált a következő jelmezre!
 - Majd megismétlem jobb gombbal a másik irányba is!
 - Az alprogramot jobb egérrel, lehet duplikálni!
- g.) Végül teszteld a kész programot!
- h.) Mentsd le a saját gépedre a megadott néven, hogy visszakereshető legyen!

**2.) Önálló programozási feladat:**

- a.) Indítsunk egy új projektet! A neve legyen 05_In_the_see!
- b.) Háttérnek válaszd ki az „Underwater2” képet!
- c.) Vegyél fel három szereplőt! A „Diver1”, „Diver2”, és a „Fish2”-t!
- d.) A programban bűvárok, és egy hal ússzon a tengerben, az előző programokban leírtak szerint, különböző irányokban!
- e.) A programrészeket nem kell mindig újra készíteni. A programrészeket rá lehet húzni más szereplőkre, és így átkerül a másik szereplő Programozási terére!

