

Veemaailm

Hajutus Scratchi liikumiskäskudega tutvumiseks.

Veemaailmas on võimalikud väga erinevad liikumised. Iga sprait tuleb panna tegutsema erinevalt.

Skriptide tööd on mugav kontrollida, kui panna need algul tööle ükshaaval (hiireklõps skriptil). Valmis skripti (või selle osa) saab kopeerida lohistades teisele spraidile, siis ei pea kõiki käske uuesti otsima ja kokku lohistama.



Krabi nihkub merepõhjal edasi-tagasi.

Algul 'liigu 10 sammu' ja 'oota 1 sekund'. Sujuvama liikumise saamiseks teha samm ja ooteaeg väiksemaks. Pööramise stiil ainult nägu vasakule/paremale.



Kalake liigub juhuslikult, põrgates servadelt.

Aeg-ajalt muudab kalake ootamatult suunda (teine skript).

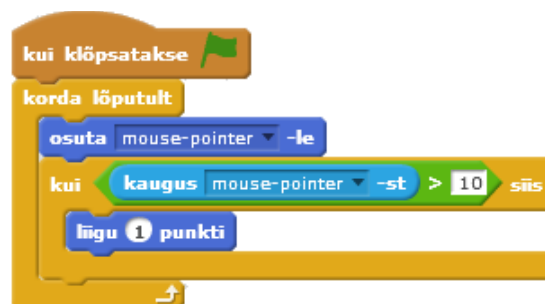


Hai jälitab kalakest.

Kui Hai puudutab kalakest, väljastab tema skript teate 'kala käes', seepeale võib käivituda mingi teise spraidi skript (vt. Kaheksajalg).



Kala järgneb hiirekursorile, aga ei lähe liiga lähedale.





Kala2 liigub juhusliku arvu sekunditega juhuslikku kohta ekraanil.

Kasutades käsku [liigu ... sek. x: .. y: ..] ei muutu kahjuks spraidi suund.

```

kui klõpsatakse
  korda lõputult
    liigu juhuarv 0.5 kuni 3 sek. x: juhuarv -240 kuni 240 y: juhuarv -180 kuni 180 -le
    oota 1 sek
  
```



Kala3 teeb ujudes ringe, kui hoida all klahvi p.

```

kui klõpsatakse
  korda lõputult
    if klahv p all? then
      liigu 10 punkti
      pööra 15 kraadi
      oota 0.1 sek
    
```

```

kui vajutatakse klahvi tühik
  korda juhuarv 1 kuni 5
    muuda y 10 võrra
    oota 0.2 sek
    muuda y -10 võrra
    oota 0.2 sek
  
```



Merikarp teeb paar hüpet, kui kasutaja vajutab tühikule. Järjest tehtavate hüpete arvu võib määrata juhuslikult (1..5)



Kui Hai on puudutanud Kalakest, ärkab ka Kaheksajalas jahimeheinstinkt. Ta lõbustab ennast Kala2 hirmutamise hüpates Kala2 asukohta.

Enne hüpet näidatakse hetkeks tema teist kostüümi.

```

kui teade kala käes
  osuta Kala2 -le
  võta kostüüm octopus1-b
  oota 0.5 sek
  võta kostüüm octopus1-a
  mine Kala2

```

```

kui klõpsatakse
näita
korda lõputult
  liigu 1 punkti
  oota 0.2 sek
  if x < -240 then
    peida
    pane x 240 -ks
    oota juhuarv 1 kuni 10 sek
    näita

```



Vaal ujub tagaplaanil aeglaselt paremalt vasakule, lava vasakus servas kaob mõneks ajaks ja ilmub uuesti nähtavale paremal (kui tema x-asukoht on väiksem, kui -240, peidetakse ta mõneks sekundiks ja x-asukoha uueks väärtuseks võetakse 240).



Meritähnt pöörleb ja liigub edasi-tagasi.

Muutuja *s* on liikumise samm, mis määrab liikumissuuna, see muutub servani jõudes vastupidiseks.

Muutuja lisamine: Andmed – Loo Muutuja.

Anda muutujale nimi. Võib olla lokaalne muutuja – ainult selle spraidi jaoks.

Tehted ja tingimuse plokid vt. Tehted.

```

kui klõpsatakse
võta s = 5
korda lõputult
  muuda x s võrra
  pööra 15 kraadi
  oota 0.2 sek
  kui x < -240 või x > 240 siis
    võta s = -1 * s

```

Lisaülesanded:

- Et hiirekursorit jälitav kala kursorit kätte saades kummaliselt käituma ei hakkaks, tohib ta liikuda ainult siis, kui tema kaugus hiirekursorist on suurem, kui liikumissamm.
- Kalakese puutumise järel võiks Hai avada ähvardavalt suu (teine kostüüm).
- Kalakese kiirust võiks muuta (muutuja 'samm' liuguri abil).
- Kalake võiks suunda muuta ka siis, kui tema kaugus Haist on liiga väike (~50 sammu).
- Merikarbi hüppe kõrguse võiks valida juhuslikult.
- Kuidas saaks meritähnt pöörelda selles suunas, kuhu ta liigub?