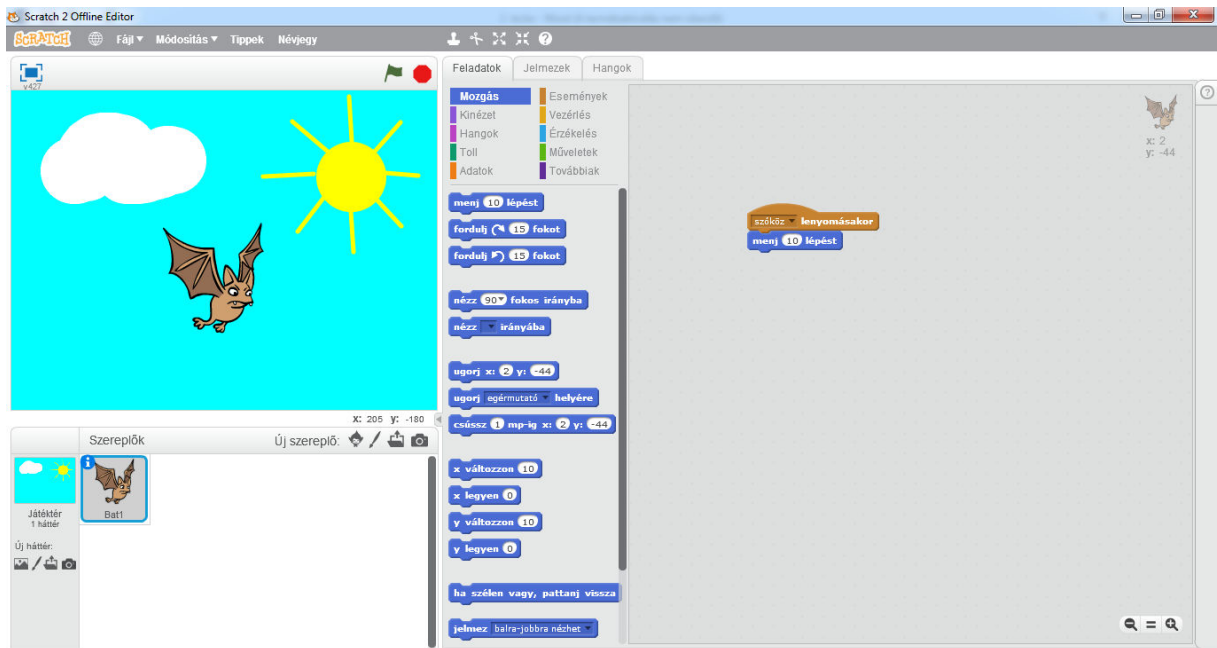


2. lecke: Háttér

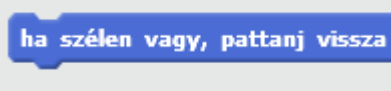
Az előzőektől egy kissé bonyolultabb feladatunk lesz. Most a hátteret is meg fogjuk változtatni.

- Töröld ki a macskát a játéktérből és töltsd be új szereplőnket bat-1 (denevér).
- Rajzoljuk meg a hátteret festőablakban: kék ég felhőkkel és napocskával.
- Most a denevérnek adunk különböző feladatokat, mint ahogy már megismertük az előző leckében, vagyis ehhez húzzuk a parancsokat az egérrel a parancskészletből a programozási térbe.
- először adjuk meg, hogy a denevér a szóköz billentyű lenyomásakor induljon meg előre

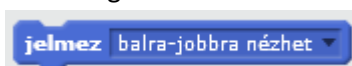


- Ahhoz, hogy a denevér haladási irányát is változtatni tudjuk, még két egyszerű feladatot kell adnunk az eddigihez:



- A programot azonnal kipróbálhatod. A szóköz lenyomásakor a denevér a játéktérben 10 lépést (10 képpontnyit) halad előre. Azonban nem áll meg a szélénél, kimegy a képből.
- Ezt úgy tudjuk elkerülni,  hogy parancsot betesszük az előző két utasítás közé
Ezzel elértük, hogy a szereplőnk már nem fog kimenni a játéktérből

Még egy probléma merül fel a denevér mozgásával, ha a széléről visszapattan, akkor fejfel lefelé fog tovább haladni. Ezt a következő parancssal oldhatjuk meg:



- Most már csak azt szeretnénk elérni, hogy tényleg mozgassa a denevér a szárnyait, ehhez pedig a következő feladatot kell megadni:

következő jelmez

- Ha minden egyes feladathoz hozzáilleszted a **válts jelmezt** parancsot, akkor a szereplő a gombnyomások hatására elfordul vagy repül egy kicsit és még a sorban következő jelmezt is magára ölti. (Mivel most csak két jelmez van, ezért e kettő fog váltakozni.)

Tehát a denevér feladatai:



Kész program: [denever](#)

Házi feladat:

Készíts egy hasonló animációt. A főszereplő az elefánt és a háttér pedig egy fa legyen, felhővel.

Kép a házi feladathoz: [elefant](#)