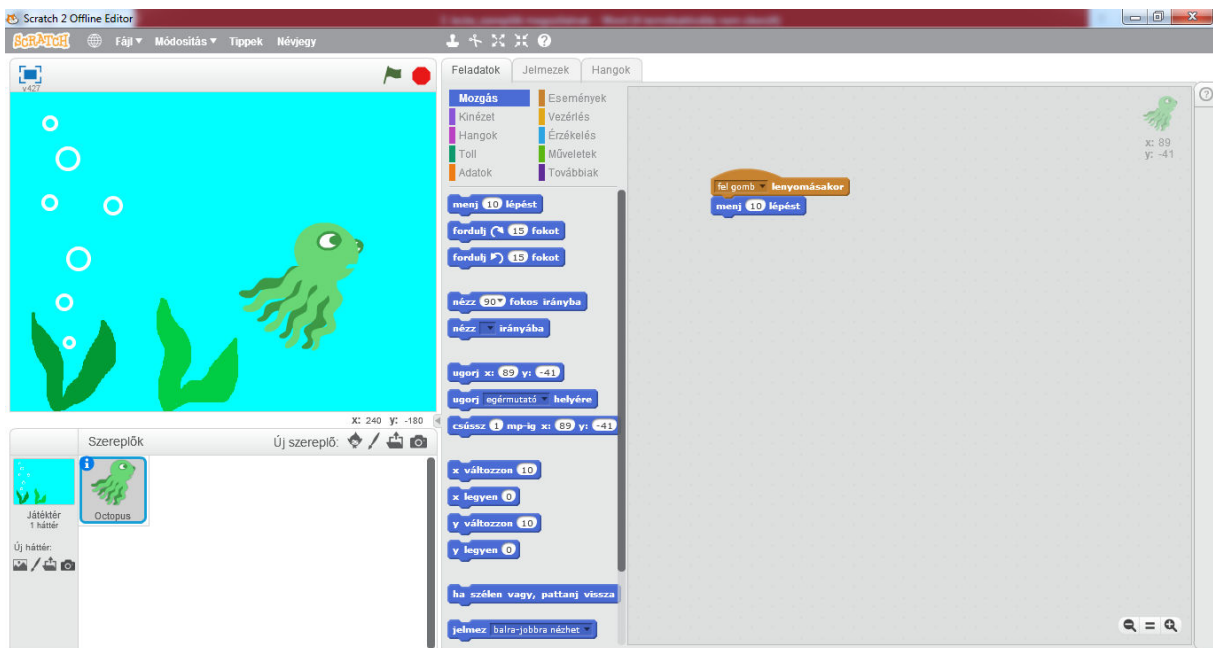



3. lecke - Megszólalnak a szereplők

Ebben a részben a szereplő mozgatása mellett, meg is fogjuk szólaltatni.

- Töröld ki a macskát a játéktérből és töltsd be az új szereplőnket octopus (polip) néven.
- Rajzoljuk meg a hátteret festőablakban: tenger alatti világot. (lásd lent)
- Most a polipnak 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 polip a fel billentyű lenyomásakor induljon meg előre

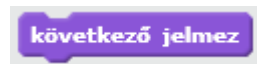


- A programot azonnal kipróbálhatod. A szóköz lenyomásakor a polip a játéktérben 10 lépést (10 képpontnyit) halad előre. Azonban nem áll meg a szélénél, kimegy a képből.
- Ezt úgy tudjuk elkerülni,  hogy parancsot betesszük az előző két utasítás közé
Ezzel elértük, hogy a szereplőnk már nem fog kimenni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

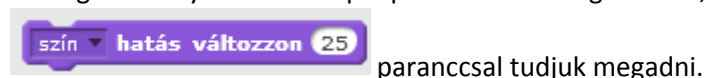
Még egy probléma merül fel a polip mozgatásával, ha a széléről visszapattan, akkor fejfel lefelé fog tovább haladni. Ezt a következő parancssal oldhatjuk meg:



- Most már csak azt szeretnénk elérni, hogy tényleg mozogjon a polip, ehhez pedig a következő feladatot kell megadni:



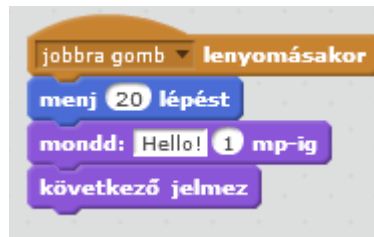
- A következőkben pedig a jobb és bal gombhoz rendelünk még különböző feladatokat.
- A bal gomb lenyomásakor a polip változtassa meg a színét, miközben halad előre. Ezt a



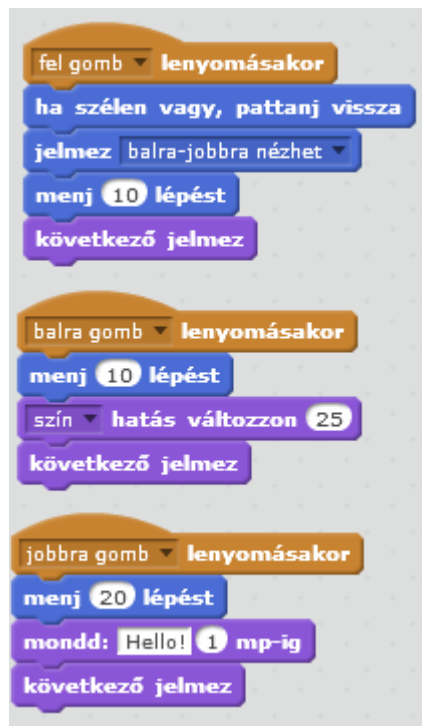
Ez a következőképpen fog kinézni:



- A jobb gomb megnyomásakor pedig menjen előre és köszönjön.
Ez a következőképp fog kinézni:



Tehát a polip feladatai:



Kész program: [polip](#)

Házi feladat:

- a.) A le gomb megnyomásakor a polip ugorjon oda ahová az egér/kurzor mutat.
- b.) A szóköz gomb lenyomásakor polip változtassa meg a méretét, miközben halad előre.