

7. lecke: Üzenetek

Az eddigi leckékben a szereplők akkor mozogtak, ha lenyomtuk egy billentyűt, vagy ha a zászló indításakor adtuk nekik feladatokat. Ebben a leckében akkor fognak valamit csinálni a szereplők, ha valamilyen üzenetet kapnak vagy üzenetben kapnak feladatot.

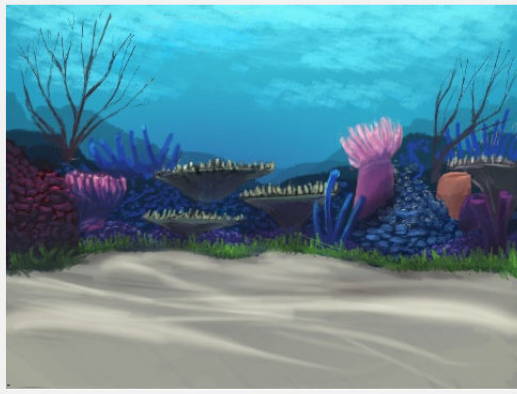
Ha több szereplős játékot szeretnénk készíteni, elengedhetetlen, hogy kommunikáljanak egymással a szereplők, erre valók az üzenetek.

De lássuk mit is jelent ez a gyakorlatban.

Ebben a leckében három halacska fog egymással kommunikálni üzenetben. Ha a fish1 halacskára kattintunk a fish2 halacska ránéz és közelebb úszik hozzá és köszön neki: Hello! Ha a fish3 halacskára kattintunk, akkor a fish2 halacska ránéz és közelebb úszik hozzá és köszön neki: Szia!

Lépéseink:

- Töltsünk be egy víz alatti háttérképet (underwater2).



- Töltsünk be 3 db halacskát, melyek különbözőek (fish1, fish2, fish3).



- Fish1 és fish3 halacskának ugyanaz a feladata:



Ha rájuk kattintunk abban az esetben a fish2 halacska ránéz és odaúszik hozzá, miközben köszön nekik.

- A fish2 halacsának a feladata egy kicsivel bonyolultabb:



És már kész is!

Kész program: [halacska](#)