

9. lecke: Kecske és káposzta, vagyis amikor már (majdnem) mindent tudunk 😊

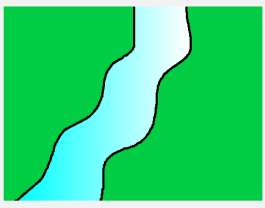
Elértünk most már ahhoz a részhez, amikor is már szinte mindenféle játékot meg tudunk valósítani.

Ebben a részben egy ismert fejtörőt fogunk megvalósítani, mégpedig azt, amikor egy csónakkal kell átvinni a folyó egyik oldaláról a másikra a játék szereplőit. Egy bányát, egy káposztát és egy farkast. Mindezt úgy, hogy senki ne egye meg a másikat. Vagyis a farkas nem maradhat egyedül a bányával, mert akkor meg fogja enni, de a bányát sem maradhat a káposztával, mert akkor ő is megeszi a káposztát.

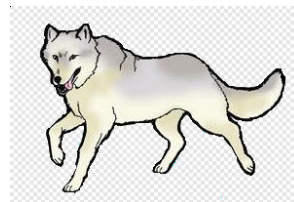
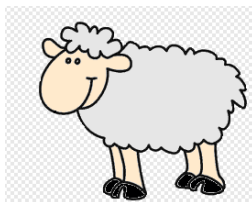
Akkor lássuk, hogyan is fog felépülni a játék.

Lépéseink:

- Először is meg kell rajzolnunk a háttérrel. Ebben az esetben egy folyót, aminek látszik mindkét partja.



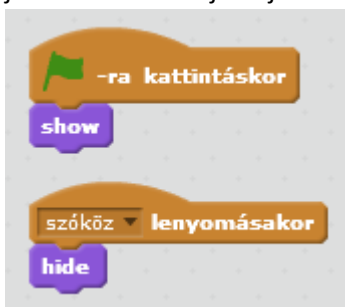
- Azután meg kell a szereplőinket alkotni. Tehát keresünk a beépített szereplők közül egy farkast, egy bányát és egy káposztát. (ha nincs ilyen, akkor vagy mi magunk rajzolunk 😊, vagy letöltünk az internetről egy képet).



- És még kell egy csónak is, ami szállítani fogja a szereplőket a folyó egyik partjáról a másikra.



- Minden játék egy játékmertetővel kezdődik, amelyben leírjuk, hogy mit is kell csinálni ebben a feladatban. Tehát leírjuk és aztán nincs más, mint azt a feladatot adni neki, hogy a játék indításakor jelenjen meg majd pedig a szököz billentyű lenyomásakor pedig tűnjön el.



- A legtöbb feladata a csónakosnak lesz. Ő kapja a legtöbb utasítást, hisz neki kell tudnia, hogy melyik szereplő érkezésekor mit kell majd csinálnia. Tehát mind a három szereplőre való feladatlistát át kell gondolnunk.

```

- ra kattintáskor
  ugorj x: -25 y: -72
  nézz 90 fokos irányba

kaposzta üzenet érkezésekor
  játszd le: Plunge
  ha x hely = -25 akkor
    nézz -90 fokos irányba
    várj eddig: érinted: kaposzta ?
    ismételd 10
      menj 11 lépést
      várj 0.09 mp-et
      következő jelmez
    különben
      nézz 90 fokos irányba
      várj eddig: érinted: kaposzta ?
      ismételd 10
        menj 11 lépést
        várj 0.09 mp-et
        következő jelmez
      minden hangot állíts le
  
```

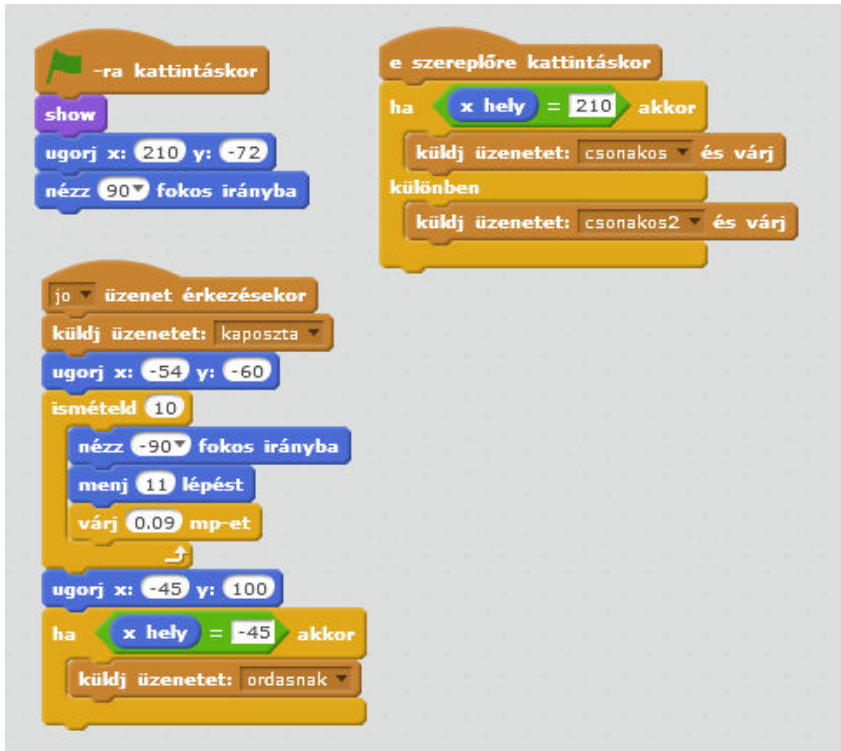
```

bari1 üzenet érkezésekor
  játszd le: Plunge
  ha x hely = -25 akkor
    nézz -90 fokos irányba
    várj eddig: érinted: bari1 ?
    ismételd 10
      menj 11 lépést
      várj 0.09 mp-et
      következő jelmez
    különben
      nézz 90 fokos irányba
      várj eddig: érinted: bari1 ?
      ismételd 10
        menj 11 lépést
        várj 0.09 mp-et
        következő jelmez
      minden hangot állíts le
  
```

```

farkas1 üzenet érkezésekor
  játszd le: Plunge
  ha x hely = -25 akkor
    nézz -90 fokos irányba
    várj eddig: érinted: farkas1 ?
    ismételd 10
      menj 11 lépést
      várj 0.09 mp-et
      következő jelmez
    különben
      nézz 90 fokos irányba
      várj eddig: érinted: farkas1 ?
      ismételd 10
        menj 11 lépést
        várj 0.09 mp-et
        következő jelmez
      minden hangot állíts le
  
```

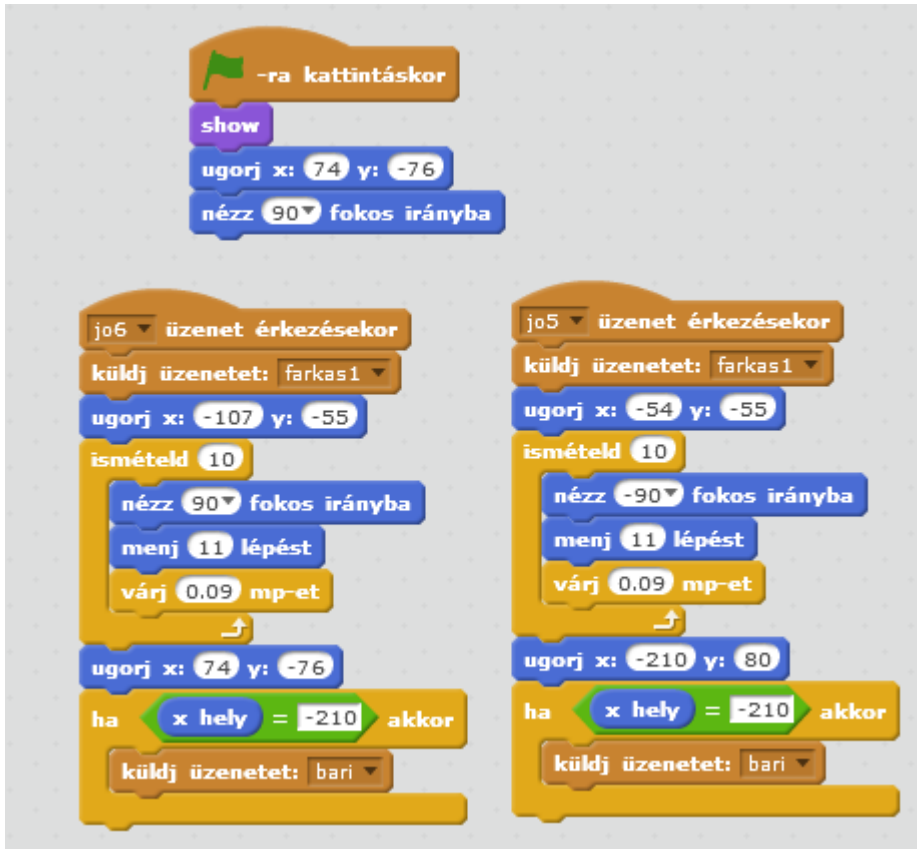
- Káposzta feladatai



- Bárány feladatai



- Farkas feladatai



- Utolsó lépésként feliratot készítünk, ha jól dolgoztunk, akkor írja ki a képernyőre, hogy: Sikerült! Ügyes vagy!



- Ha pedig elrontottuk, vagyis rossz sorrendben akartuk áthozni a szereplőket, akkor pedig azonnal legyen vége a játéknak és írja ki, hogy: Vesztettél!



Kész program: [kecske_es_kaposzta](#)