

10. lecke: Keresd a párját!

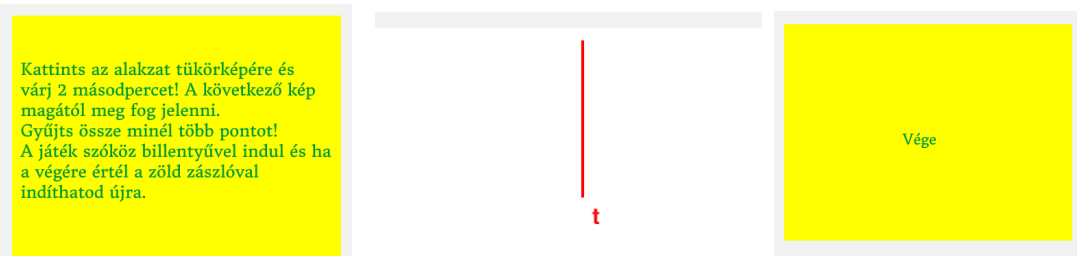
Ebben a leckében egy teljesen más típusú játékot fogunk elkészíteni, mint amit eddig készítettünk.

A „Keresd a párját!” játéknak az lesz a lényege, hogy a különböző formáknak meg kell keresni majd a hozzájuk tartozó tükörképét. Talán mindközül ez lesz a legösszetettebb feladat, amit nagyon át kell gondolni, hisz sok szereplője lesz. Viszont igaz, hogy sok szereplője lesz, de ezt úgy kell érteni, hogy egy szereplőnek lesz sok különböző jelmeze.

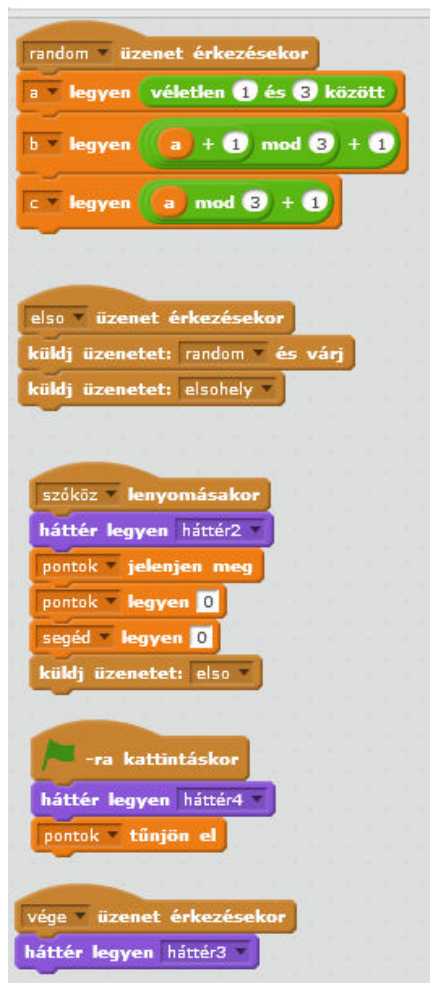
Lássuk ennek a játéknak a felépítését!

Lépéseink:

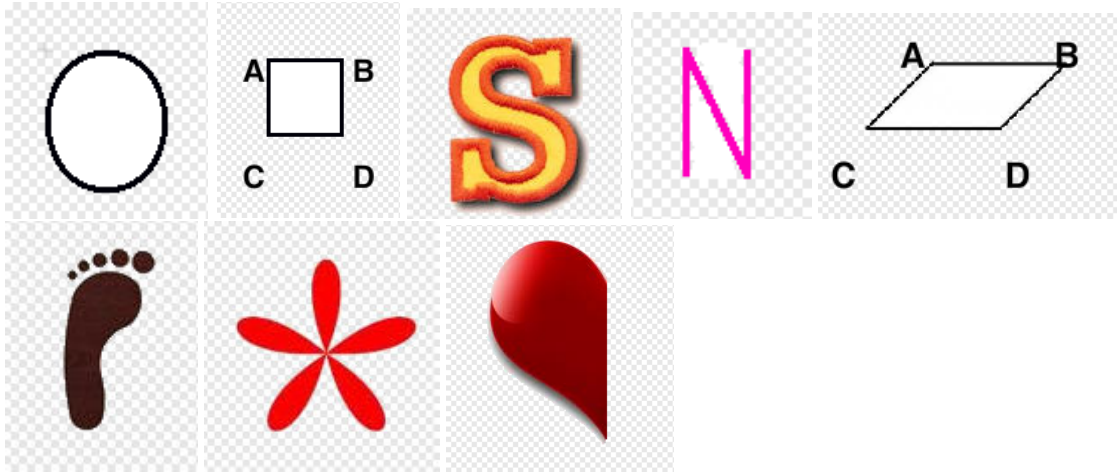
- Mint mindig először kezdjük a háttérak megajzolásával. Kell egy olyan háttér, ahol ismertette lesz a játékszabály, kell egy olyan, amin a tükrözés tengelye látható és kell egy olyan, ami a vége feliratot tartalmazza.



Mind a három háttér feladata a következő lesz:



- Most következhetnek a szereplők. A szereplőket a beépített készletből válogatjuk össze.



A szereplőknek most nem egyesével lesz külön-külön jelmeze, hanem egy feladathoz, „karakterhez” lesznek a különböző formák beállítva.
Minden szereplőnek négy – négy jelmeze van.

Ezek alapján lesz szereplő1, szereplő2, szereplő3, szereplő4, szereplő5.

(folytatás a következő oldalakon...)

- A szereplő1 feladata a következő lesz:

The image shows a Scratch script for a character named 'szereplő1'. The script is organized into several sections:

- Initial Setup (Első helyen):**
 - When the green flag is clicked (jelmez legyen jelmez1).
 - Show the character (show).
 - Send a message (küldj üzenetet: válassz).
- Message Received (Következő üzenet érkezésekor):**
 - When 'segéd' = 1:** Set costume to 'jelmez2', send 'random' and 'negyzet'.
 - When 'segéd' = 2:** Set costume to 'jelmez3', send 'random' and 'sbetű'.
 - When 'segéd' = 3:** Set costume to 'jelmez4', send 'random' and 'nbetű'.
 - When 'segéd' = 4:** Set costume to 'k', send 'random' and 'para'.
- Message Received (Vége üzenet érkezésekor):**
 - Hide the character (hide).
- Additional Message Responses:**
 - When 'segéd' = 5:** Set costume to 'Lábnyom', send 'random' and 'láb'.
 - When 'segéd' = 6:** Set costume to 'szirom', send 'random' and 'virag'.
 - When 'segéd' = 7:** Set costume to 'sz', send 'random' and 'szív'.
 - When 'segéd' = 8:** Send 'vége'.

- A szereplő2 feladatai:

```

válassz üzenet érkezésekor
jelmez legyen jelmez1
show
ugorj x: -14 y: 150
csússz 1 mp-ig x: item a of x y: -100

-ra kattintáskor
hide

következő üzenet érkezésekor
hide

e szereplőre kattintáskor
küldj üzenetet: rossz2 és várj
segéd változzon 1
küldj üzenetet: következő

sbetű üzenet érkezésekor
jelmez legyen images
show
ugorj x: -14 y: 150
csússz 1 mp-ig x: item a of x y: -100

```

```

vége üzenet érkezésekor
hide

para üzenet érkezésekor
jelmez legyen k
show
ugorj x: -14 y: 150
csússz 1 mp-ig x: item a of x y: -100

láb üzenet érkezésekor
jelmez legyen Lábnyom
show
ugorj x: -14 y: 150
csússz 1 mp-ig x: item a of x y: -100

virag üzenet érkezésekor
jelmez legyen szírom
show
ugorj x: -14 y: 150
csússz 1 mp-ig x: item a of x y: -100

szív üzenet érkezésekor
jelmez legyen sz
show
ugorj x: -14 y: 150
csússz 1 mp-ig x: item a of x y: -100

```

- A szereplő3 feladatai:

vállasz üzenet érkezésekor

- jelmez legyen jelmez1
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

-ra kattintáskor

- hide

kovetkező üzenet érkezésekor

- hide

e szereplőre kattintáskor

- küldj üzenetet: rossz és várj
- segéd változzon 1
- küldj üzenetet: kovetkező

vége üzenet érkezésekor

- hide

negyzet üzenet érkezésekor

- jelmez legyen jelmez2
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

sbetű üzenet érkezésekor

- jelmez legyen images
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

nbetű üzenet érkezésekor

- jelmez legyen jelmez3
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

para üzenet érkezésekor

- jelmez legyen k
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

rossz üzenet érkezésekor

- küldj üzenetet: poz1
- várj 2 mp-et

láb üzenet érkezésekor

- jelmez legyen cic
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

virag üzenet érkezésekor

- jelmez legyen szírom
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

szív üzenet érkezésekor

- jelmez legyen sz
- show
- ugorj x: -14 y: 150
- csússz 1 mp-ig x: item b of x y: -100

- A szereplő4 feladatai:

The image shows a collection of Scratch code blocks for character 4. The blocks are organized into several groups:

- válassz** (vállás) - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen jelmez1, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- következő** - **üzenet érkezésekor**: hide
- ra kattintáskor**: hide
- e szereplőre kattintáskor**: küldj üzenetet: jó és várj, pontok változzon 1, segéd változzon 1, küldj üzenetet: következő
- negyzet** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen jelmez2, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- jó** - **üzenet érkezésekor**: csússz 1 mp-ig x: 60 y: 74, várj 2 mp-et
- vége** - **üzenet érkezésekor**: hide

The image shows a collection of Scratch code blocks for character 4, continuing from the previous image. The blocks are organized into several groups:

- sbetű** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen images, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- nbetű** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen jelmez3, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- para** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen k, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- láb** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen Lábnym, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- virag** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen szírom, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100
- szív** - **üzenet érkezésekor**: jelmez legyen sz, show, ugorj x: -14 y: 150, csússz 1 mp-ig x: item c of x y: -100

- A szereplő5 feladata, (ez a rossz megoldások esetén jelenik meg):



Kész program: [Keresd a parjat](#)