

Skrollande bakgrund

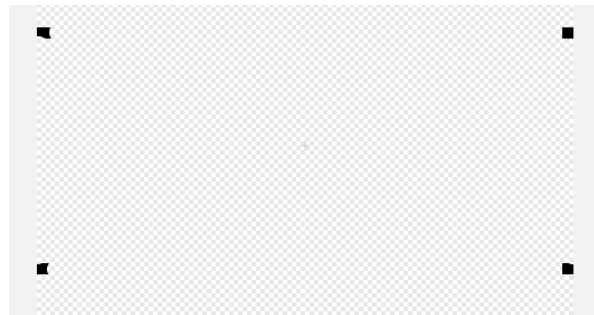
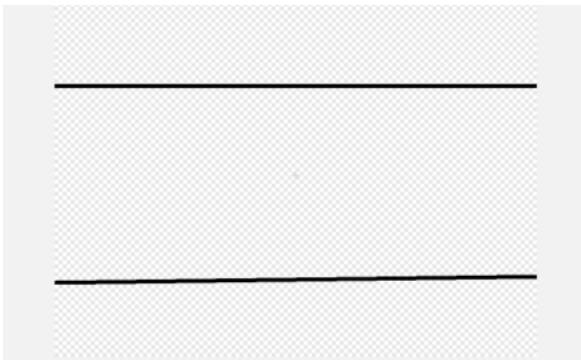
I den här uppgiften ska du rita en bakgrund som du kan lägga bakom din animerade figur och som gör att det ser ut som om den rör sig genom ett landskap. Vi ska också lägga till lite kod till din figur så att den rör sig när du håller ned höger piltangent och se till att den följer marknivån.

För att få bakgrunden att skrolla så använder man sig av sprajter istället för bakgrunder.

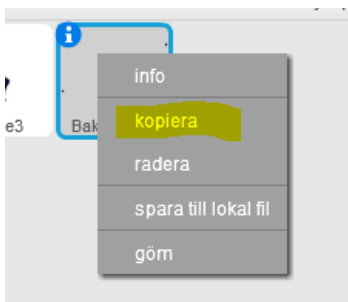
Börja med att skapa din första bakgrundssprajt. Döp den till Bakgrund 1.



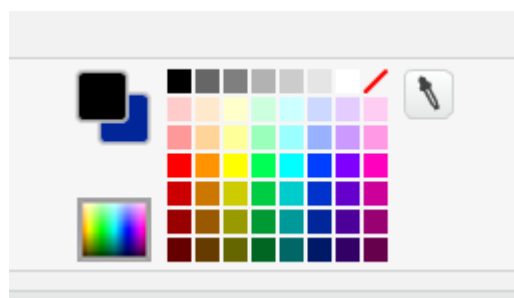
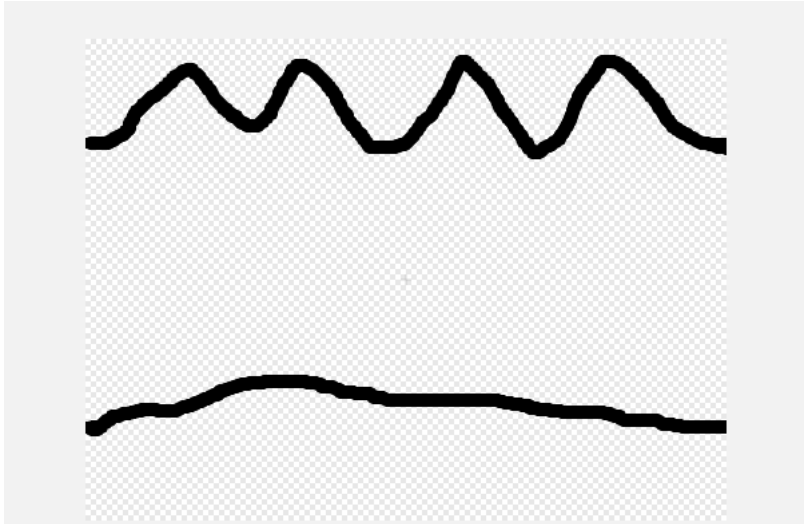
Till den här uppgiften passar det bra att jobba i Bitmappsläge och då har du verktygen till vänster. Vi ska börja med att lägga till några punkter i kanterna så att vi kan skapa 3 bakgrundsbilder som ser ut att vara ett långt landskap. Börja med att dra 2 raka linjer som går från kant till kant. Detta ska vara hållpunkterna för mark och himmel. Använd suddgummit för att ta bort allt på linjerna utom fyra punkter i hörnen.



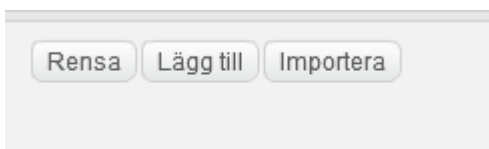
Kopiera sprajten så att du får 3 st likadana.

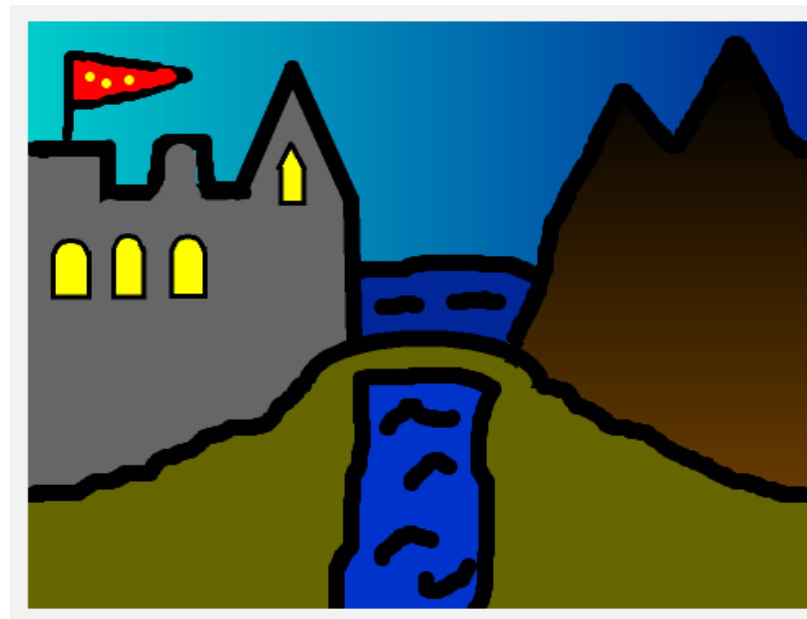
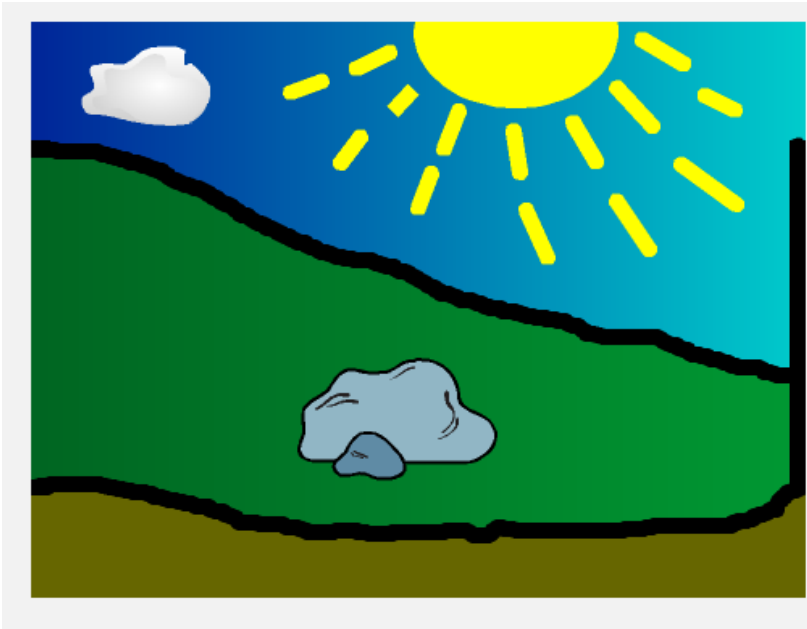


Rita in ditt landskap i de 3 sprajterna. Rita landskapen som du vill men tänk på att de ska sitta ihop med varandra så slutet av Bakgrund 1 passar ihop med början av Bakgrund 2 osv. Använd de olika verktygen och skapa fritt tills du är nöjd.



Om du vill lägga till träd, stenar, hus eller andra saker så kan du göra det genom att lägga till från Scratch eller importera från din dator.





Nu är det dags att börja koda och detta kan vara ganska så klurigt så ta det lugnt och ta ett steg i taget.

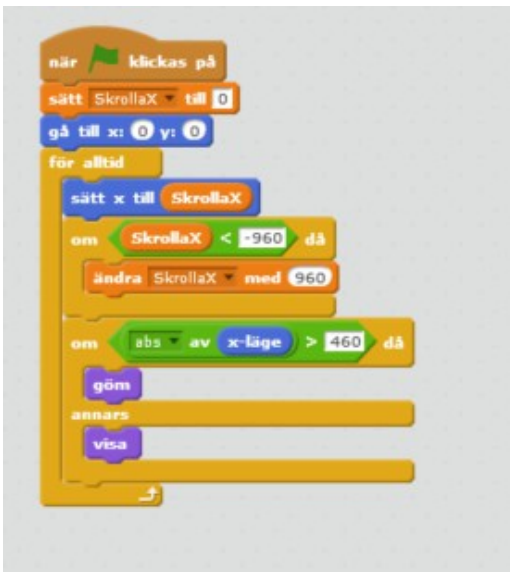
Gå till kodytan för sprajten Bakgrund 1

Skapa 1 variabel, SkrollaX. Sätt SkrollaX till 0 vid start. Lägg till ett blått block som talar om för sprajten att den ska placeras i mitten så att hela sprajten täcker hela scenen som en bakgrund.

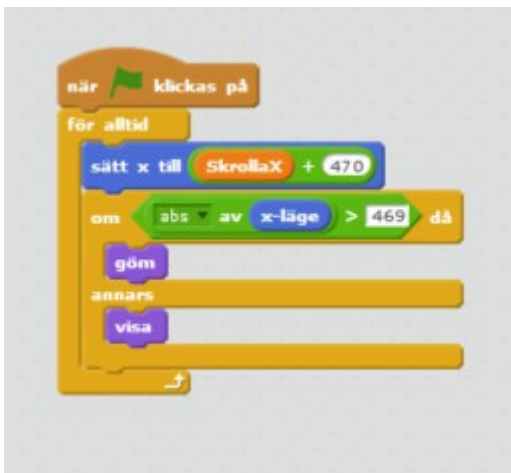


Koden (instruktioner och förklaringar läggs till senare)

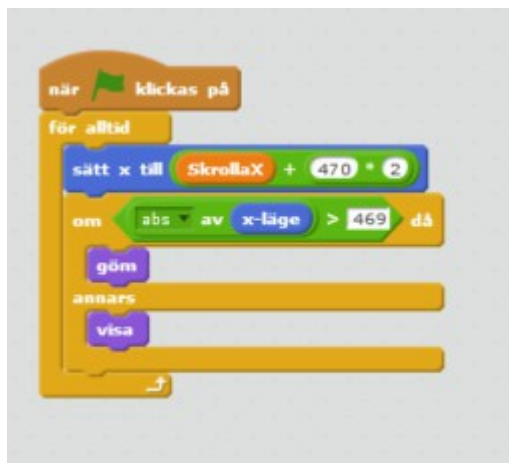
Bakgrund 1:



Bakgrund 2:



Bakgrund 3:



Figuren:

