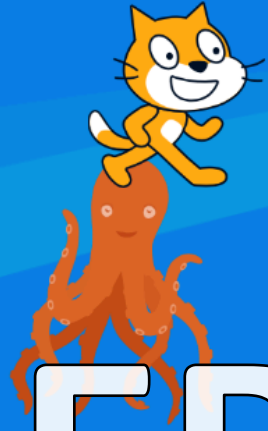
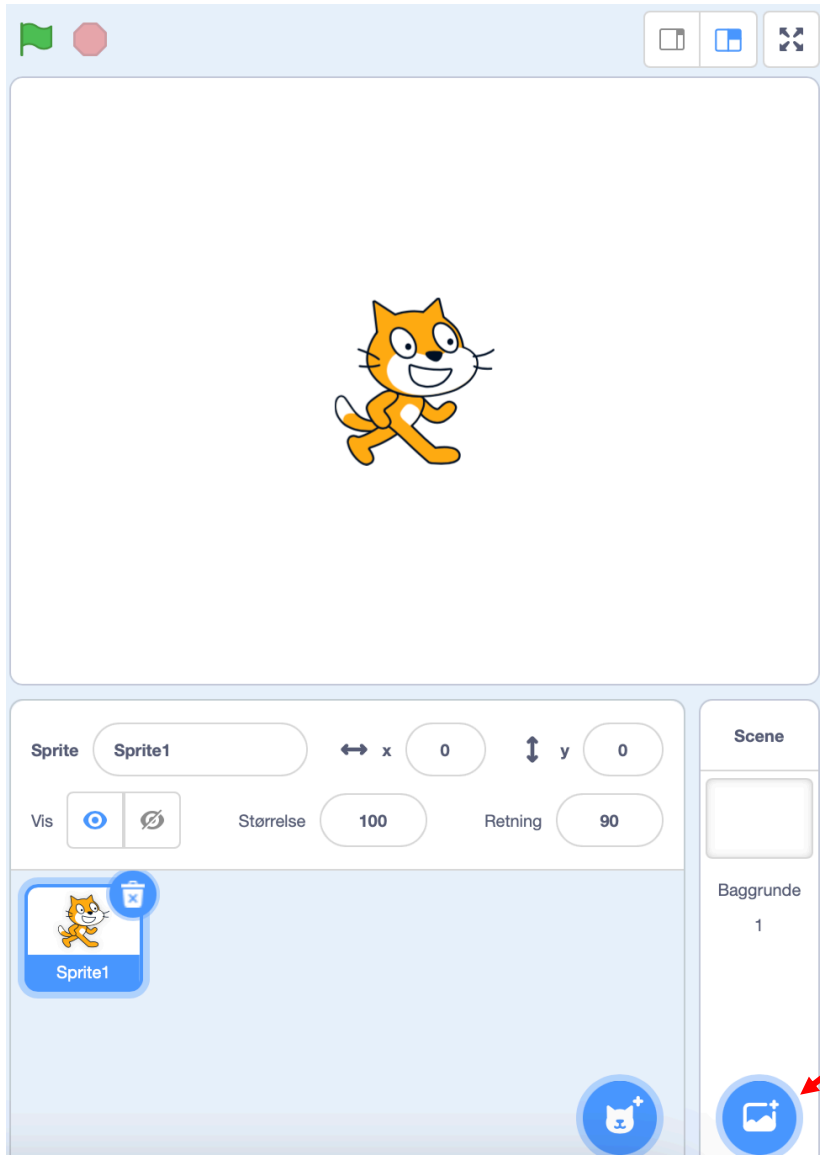


STJERNESAMLER





1

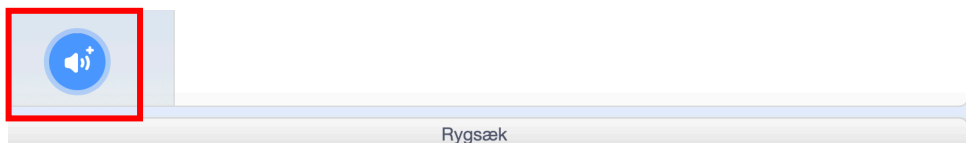
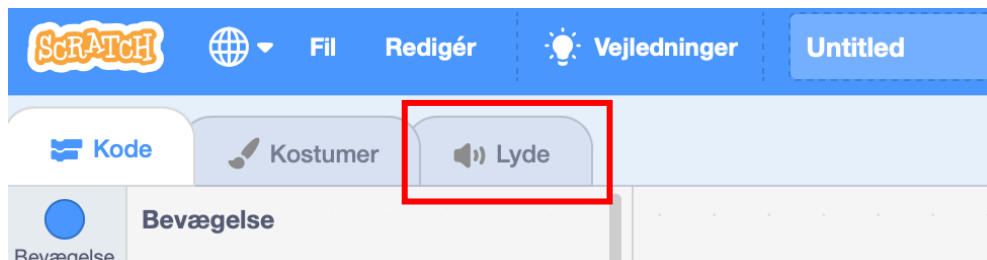
Kode



2

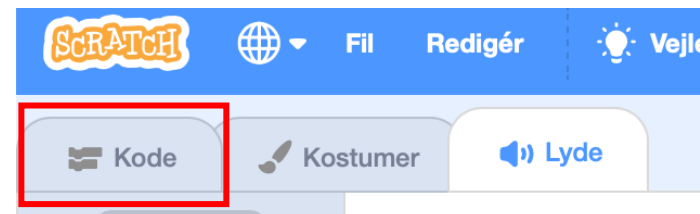
Skift Baggrund

3 Tilføj Lyd



Søg efter lyd, for eksempel "Bubbles", og klik på den for at tilføje.

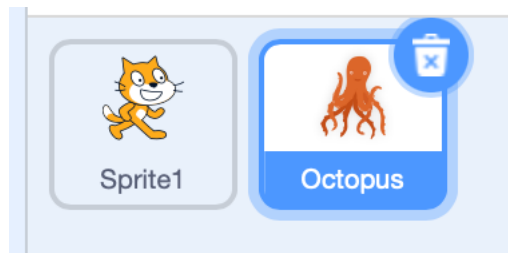
4 Kode til lyd



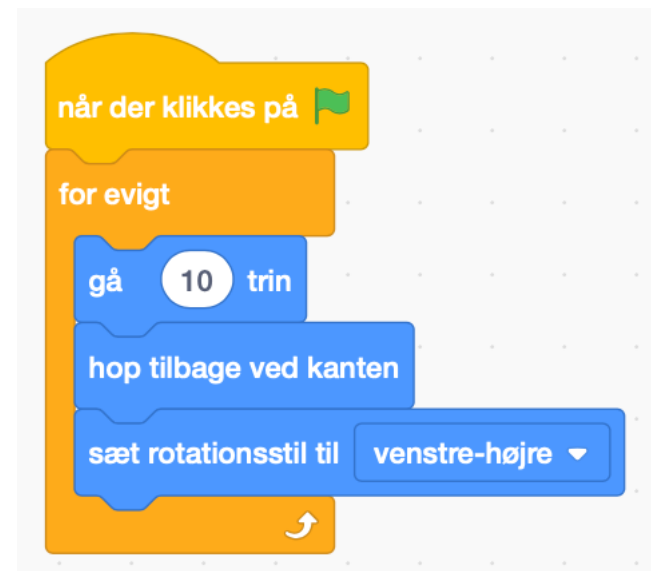
5 Blæksprutter



Find Octopus og tilføj, resultat:



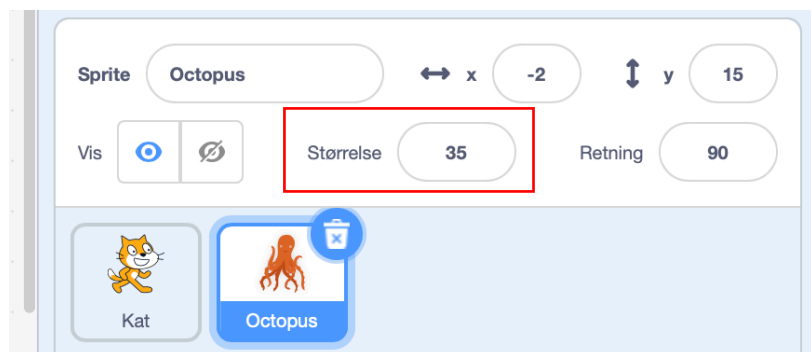
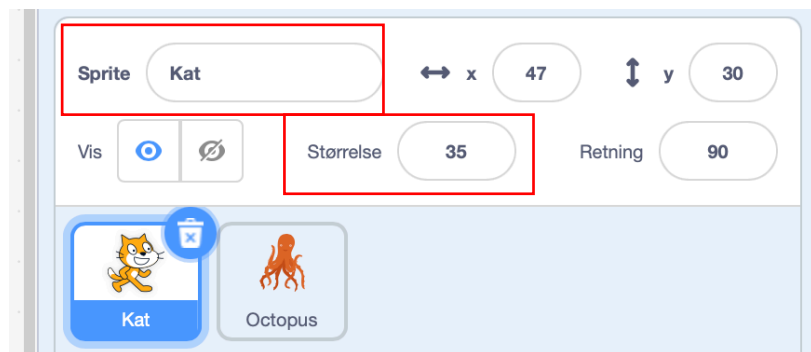
6 Kode til blæksprutte



7 Skift navn og størrelse

Skift navn af katten til fra "Sprite1" til "Kat"

Sæt størrelse af katten og blæksprutten til 35

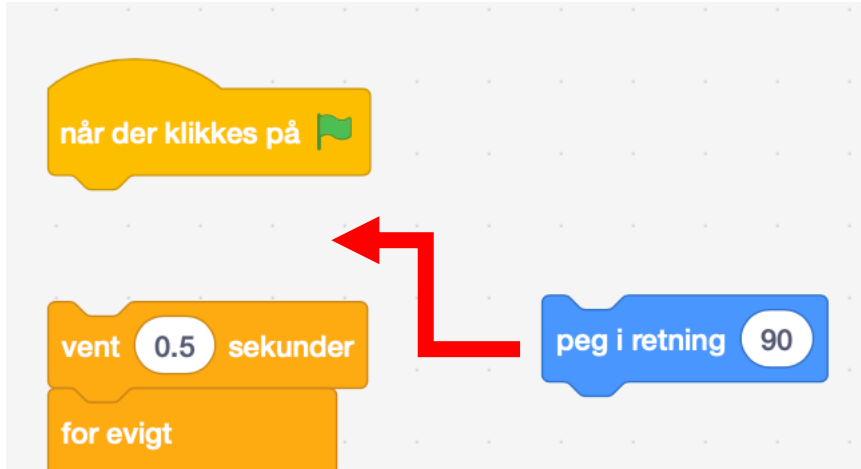


8 Kollision

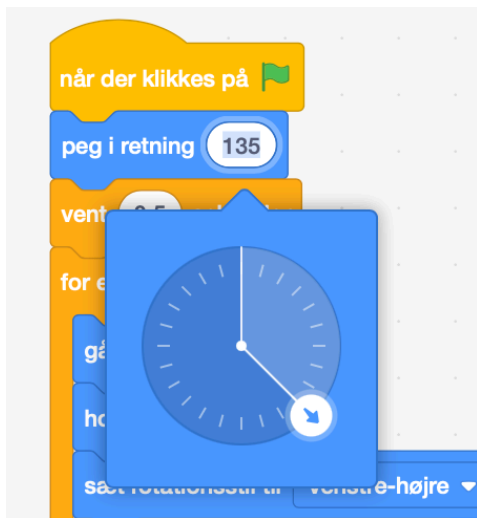
Ændre blæksprutte kode til



9 Sæt retning

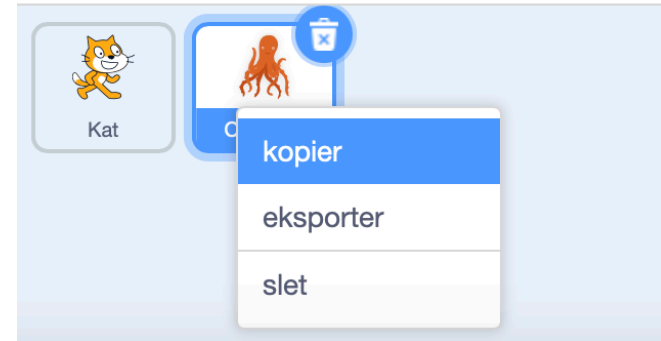


Sæt retning til 135



10 Flere blæksprutter

Kopier Octopus, 2 gange



11 Nye retninger

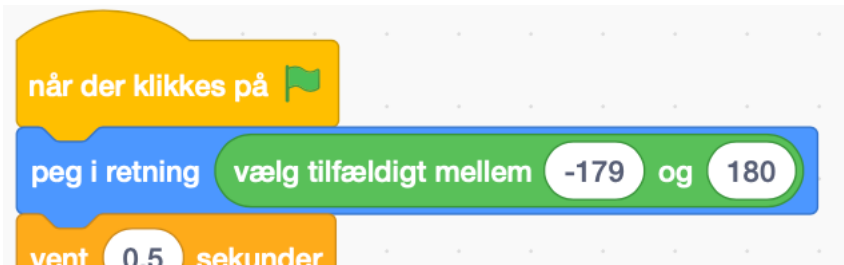
Sæt retning for Octopus2 til 0



Sæt retning for Octopus3 til 90



Sæt retning for Octopus til en tilfældig retning



12 Difficulty Level

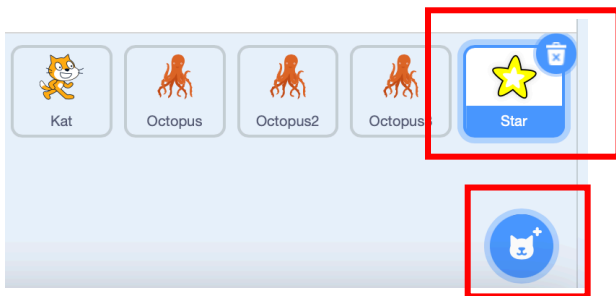
Hvis det er for svært, juster på hastighed af Octopusserne



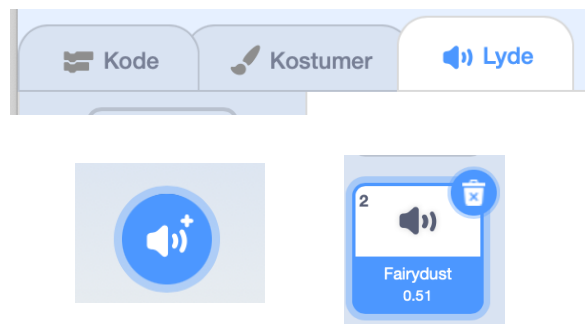
13

Stjerner

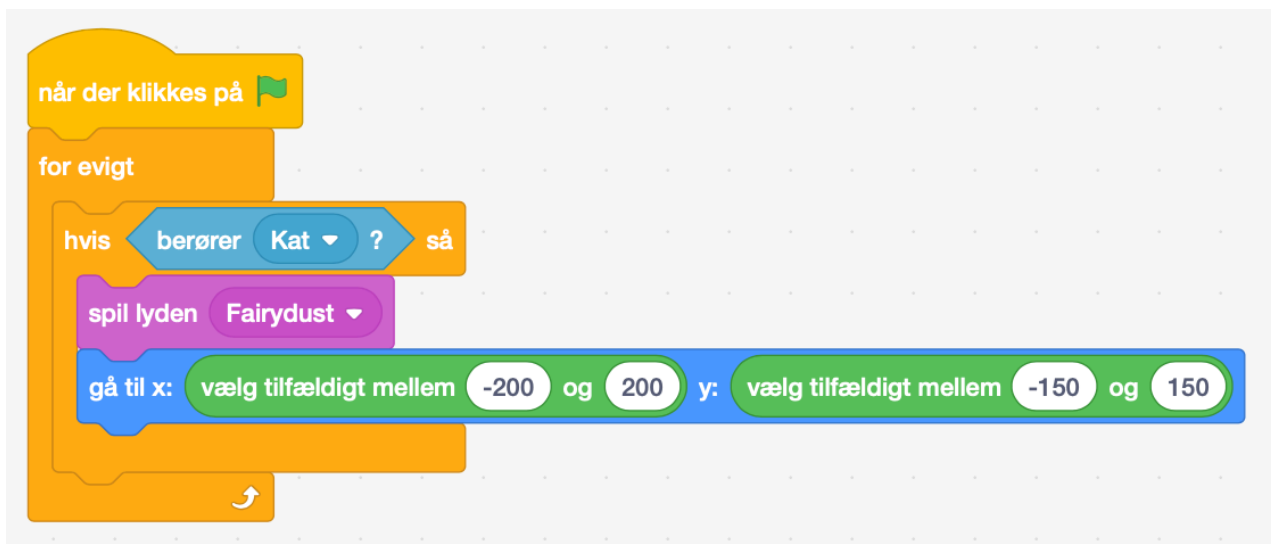
Tilføj Sprite



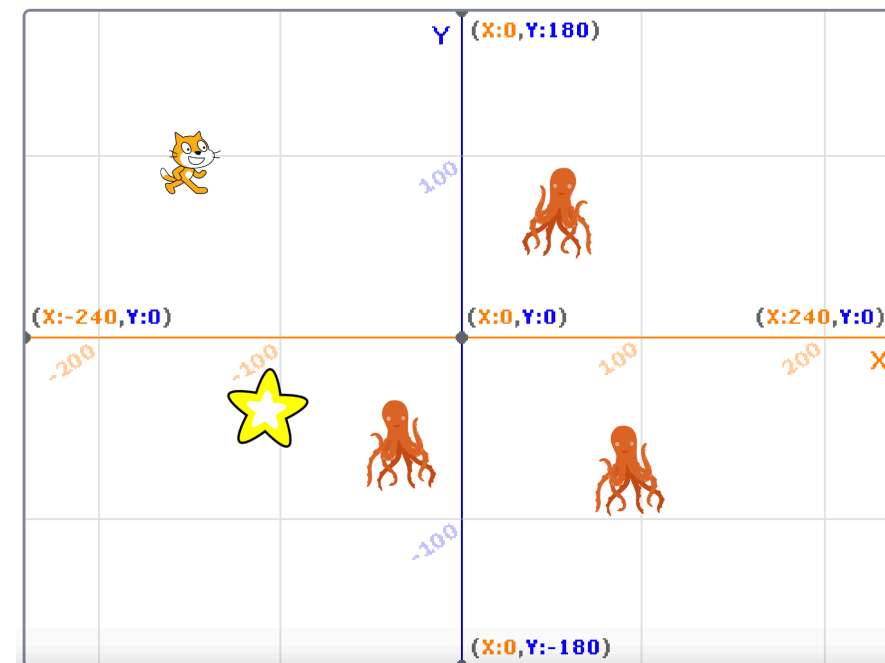
Tilføj Lyd



Tilføj Kode



Hvad betyder "x" og "y"?



14

Points

Variabler

Lav en variabel

min variabel

sæt min variabel ▼ til 0

ændre min variabel ▼ med 1

Ny variabel

Navn på ny variabel:

Points

For alle sprites Kun for denne sprite

Annuller OK

Variabler

Lav en variabel

min variabel

Points

sæt min variabel ▼ til 0

ændre min variabel ▼ med 1

Ny kode til stjerne

når der klikkes på

sæt Points ▼ til 0

for evigt

hvis berører Kat ▼ ? så

ændre Points ▼ med 1

spil lyden Fairydust ▼

gå til x: vælg tilfældigt mellem -200 og 200 y: vælg tilfældigt mellem -150 og 150

points 0

