## BLUDIŠTĚ – POHYB POSTAVIČKY HRÁČEM

Pro bludiště si musíme vytvořit herní pole – bludiště. Na tuto práci využijeme generátor bludiště <u>www.mazegenerator.net</u>. Pro začátek bude stačit čtvercové bludiště (rectangular) s počtem polí 10x10 (width x height). Soubor uložte jako soubor PNG.

← → C ▲ Nezabezpečeno | mazegenerator.net

🖻 🛧 🖊 🗯 🌞 🗄

		uzc	Cen	cruto		
Shape: Rectangular ~						
Style:	Orthogonal (Square cells) $\vee$					
Width:	10 (2 to 200 cells)					
Height:	10 (2 to 200 cells)					
Inner width:	0 (0 or 2 to width - 2 cells)					
Inner height:	0 (0 or 2 to height - 2 cells)					
Starts at:	Top ~					
Advanced:	E: 50 (0 to 100), R: 100 (0 to 100)					
About Help Examples Donate Commercial use How tos Generate new						
10 by 10 orthogonal maze						
Solution	As li	nes	PNG		~	Download
		Copyright		B Service		

**Maze Generator** 

## Vyberte nové pozadí a dejte NAHRÁT.



Zvolte úpravu pozadí. Nahrané pozadí nelze upravovat, tak v dolní části obrazovky je **PŘEVOD DO VEKTORU**. Poté si můžete bludiště zvětšit na vhodnou velikost.

Tip: Bludiště můžete nahrát i jako postavičku a můžete jeho rozměry měnit pomocí VELIKOSTI.



Postavička, která se bude pohybovat po hracím poli bude mít jen již známé ovládání například pomocí šipek a příkazu *je klávesa … stiskunta*?. Aby postavička neprošla přes zeď, využijeme příkaz *dotýká se barvy*?. Jelikož mohou při různých tvarech postaviček vznikat problémy při dotyku barvy, je vhodné použít krok zpět (*změna y o 4*). Nezapomeneme dát postavičce počáteční pozici.



Pro postavičku Letadlo naprogramujte jen počáteční pozici.





Můžeme vytvořit i další LEVELY. Nejprve do pozadí můžeme přidat další obrázky bludiště. Je vhodné je pojmenovat například LEVEL 1, LEVEL 2, LEVEL 3.

K pohybující se postavičce doprogramujeme podmínky při ukončení levelu, tedy dotyku PANÁČKA LETADLA. Na začátku přidejte ještě příkaz **nastavte LEVEL na 1**.

