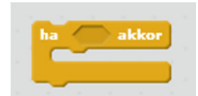


## 5. lecke: A „Ha” feltétel

A játékok készítésénél a szereplők nem mindig ugyanúgy viselkednek minden helyzetben. Ahhoz hogy ezen változtatni tudjunk, a parancsokat feltételekhez fogjuk kötni. Ebben a leckében a feltétellel fogunk megismerkedni, dolgozni.



Ebben a programunkban egy autót fogunk elvezetni a parkolóba.

Lépéseink:

- Készítsünk egy hátteret, amely egy labirintushoz hasonlít vagy töltsük be a **parkoló** nevű fájlt.
- Töltsük be az új szereplőnket egy tetszőleges autót.
- A szereplőnk ebben az esetben fel-le illetve balra és jobbra fog mozogni, így ezt a legkönnyebben egy koordináta-rendszerben fogjuk tudni megvalósítani, ahol az x és az y tengelyen fog mozogni. Állítsuk be a gombokat:



- Ahhoz, hogy a játékot el tudjuk indítani az autónknak a kiinduló pozícióban kell, hogy álljon, a mi esetünkben a sárga négyzeten. Legegyszerűbben úgy tudjuk megállapítani a kezdő koordinátákat, ha az autónkat a kezdő pozícióba állítjuk és leolvassuk a koordinátákat. És a következőképpen állítjuk be:



- Most már tudjuk mozgatni az autót, de sajnos bámerre tudom irányítani, nem csak a kijelölt útvonalon. Ezt a problémát tudom kiküszöbölni a „ha” feltétellel. pl. ha kék színt érinti az autó, akkor ugorjon vissza a kezdő pozícióba.



## 6. lecke: A „Ha – különben” feltétel

Az 5. leckét folytatjuk tovább, de most már egy másik feltételes szerkezettel is megismerkedünk:



Ebben a leckében, ha sikerült ügyesen az autót a parkolóba juttatni, akkor dicsérjük meg magunkat, hogy milyen ügyesek voltunk, tehát írja ki, hogy: Ügyes voltál! Ehhez egymásba kell ágyaznunk a parancsokat.

Lépéseink:

- Választunk egy másik szereplőt, amely a mi esetünkben egy P betű, azaz parkoló (ezzel is jelezve, hogy jó helyen vagyunk).
- Ennek az új szereplőnek fogjuk az előbb leírt feladatot megadni, vagyis ha elérünk hozzá, akkor írja ki, hogy „Ügyes vagy!” különben, amíg oda nem érünk, villogjon.



Ezt a játékot különféleképpen is még tudjuk kicsit bonyolítani. Például:

1. Akadályokat tehetünk bele.
2. „Vakon” kell megkeresni a parkolót.
3. Időre is játszhatjuk.

Kész program: [parkolo](#)