

Veemaailm

Veemaailmas on võimalikud väga erinevad liikumised. Iga tegelane (sprait) tuleb panna tegutsema erinevalt.

Lava taustaks vali (nupp **importi**) pilt *underwater* kaustast (*Nature*)

Kõik tegelaste kostüümid on kaustas **Animals**. Anna igale spraidile sobiv nimi.

Skriptide tööd on mugav kontrollida, kui panna need algul tööle ükshaaval (hiireklõps skriptil).

Valmis skripti (või selle osa) saab kopeerida lohistades teisele spraidile.



Krabi nihkub merepõhjal edasi-tagasi.

Krabil on kaks kostüümi (pilti).

Algul 'liigu 10 sammu' ja 'oota 1 sekund'. Sujuvama liikumise saamiseks teha samm ja ooteaeg väiksemaks.

Pööramise stiil 'ainult nägu vasakule/paremale'.



Kalake liigub juhuslikult, pörgates servadelt.

Aeg-ajalt muudab kalake ootamatult suunda (teine skript).



Hai jälitab kalakest.

Kui Hai puudutab kalakest, väljastab tema skript teate 'kala käes', seepeale võib käivituda mingi teise spraidi skript (vt. Kaheksajalg).



Kala järgneb hiirekursorile.

Et ta kursorit 'kätte saades' kummaliselt käituma ei hakkaks, tohib ta liikuda ainult siis, kui tema kaugus hiirekursorist on suurem, kui liikumissamm.



Kala3 teeb ujudes ringe.





Kala2 liigub juhusliku arvu sekunditega juhuslikku kohta ekraanil.

Kasutades käsku 'liigu ...' ei muutu kahjuks spraidi suund.

```

kui klõpsatakse
  lõputult
    liigu juhuarv 0.5 kuni 3 sek. x: juhuarv -240 kuni 240 y: juhuarv -180 kuni 180 -le
    oota 1 sek
  
```

```

kui vajutatakse klahvi tühik
  korda juhuarv 1 kuni 5
    muuda y 10 võrra
    oota 0.2 sek
    muuda y -10 võrra
    oota 0.2 sek
  
```



Merikarp teeb paar hüpet, kui kasutaja vajutab tühikule.

Järjest tehtavate hüpete arvu võib määrata juhuslikult (1..5)



Kui Hai on puudutanud Kalakeest, ärkab ka Kaheksajalg jahimeheinstinkt. Ta löbustab ennast Kala2 hirmutamisega hüpates Kala2 asukohta.

Lisada kaheksajalg ja siis tema teine kostüüm, mida näidatakse hetkeks enne hüpet.

```

kui saabub teade kala käes
  osuta Kala2 -le
  võta kostüüm octopus1-b
  oota 0.5 sek
  võta kostüüm octopus1-a
  mine Kala2

```

```

kui klõpsatakse
  lõputult
    liigu 1 sammu
    oota 0.2 sek
    kui x asukoht < -240
      peida
      pane x 240 -ks
      oota juhuarv 1 kuni 10 sek
      näita
    
```



Vaal ujub tagaplaanil aeglaselt paremalt vasakule

Kui tema x-asukoht on väiksem, kui -240, peidetakse ta mõneks sekundiks ja x-asukoha uueks väärtuseks pannakse 240.

Lisaülesanne: lisa veel maailma veel mõni tegelane omal valikul