

Micro:bit játékok

Hullócsillag

The image shows a Scratch script for a Meteor game on a Micro:bit. The script is organized into three main sections: 'indításkor' (when green flag clicked), 'állandóan' (forever loop), and two event-driven actions.

- indításkor (When green flag clicked):**
 - meteor legyen új sprite x: véletlenszám 0 és 4 között y: 0 pozícióban
 - meteor elfordítása jobbra 90 fokkal
- állandóan (Forever loop):**
 - meteor léptetése 1 lépéssel
 - 100 ms szünet
 - ha meteor y = 4 akkor
 - meteor y értéke legyen 0
 - meteor x értéke legyen véletlenszám 0 és 4 között
- amikor a(z) B gomb lenyomva:**
 - meteor léptetése 1 lépéssel
- amikor a(z) A gomb lenyomva:**
 - meteor léptetése -1 lépéssel

Meteor elkapása űrhajóval 10 pontig

The image shows a Scratch script for a game where a spaceship captures meteors. The script is organized into three main sections: initialization, a continuous loop, and event-driven actions.

Indításkor (When the game starts):

- Űrhajó legyen új sprite x: 2 y: 4 pozícióban
- meteor legyen új sprite x: véletlenszám 0 és 4 között y: 0 pozícióban
- meteor elfordítása jobbra 90 fokkal
- pontszám legyen 0

Állandóan (Forever loop):

- meteor léptetése 1 lépéssel
- 200 ms szünet
- Ha meteor érinti űrhajó -t akkor:
 - pontszám növelése 1 ponttal
- Ha meteor y = 4 akkor:
 - meteor x értéke legyen véletlenszám 0 és 4 között
 - meteor y értéke legyen 0
- Ha pontszám = 10 akkor:
 - vége a játéknak

Amikor a(z) A gomb lenyomva (When key A is pressed):

- Űrhajó léptetése -1 lépéssel

Amikor a(z) B gomb lenyomva (When key B is pressed):

- Űrhajó léptetése 1 lépéssel