

## Projekt 6 – Rekin

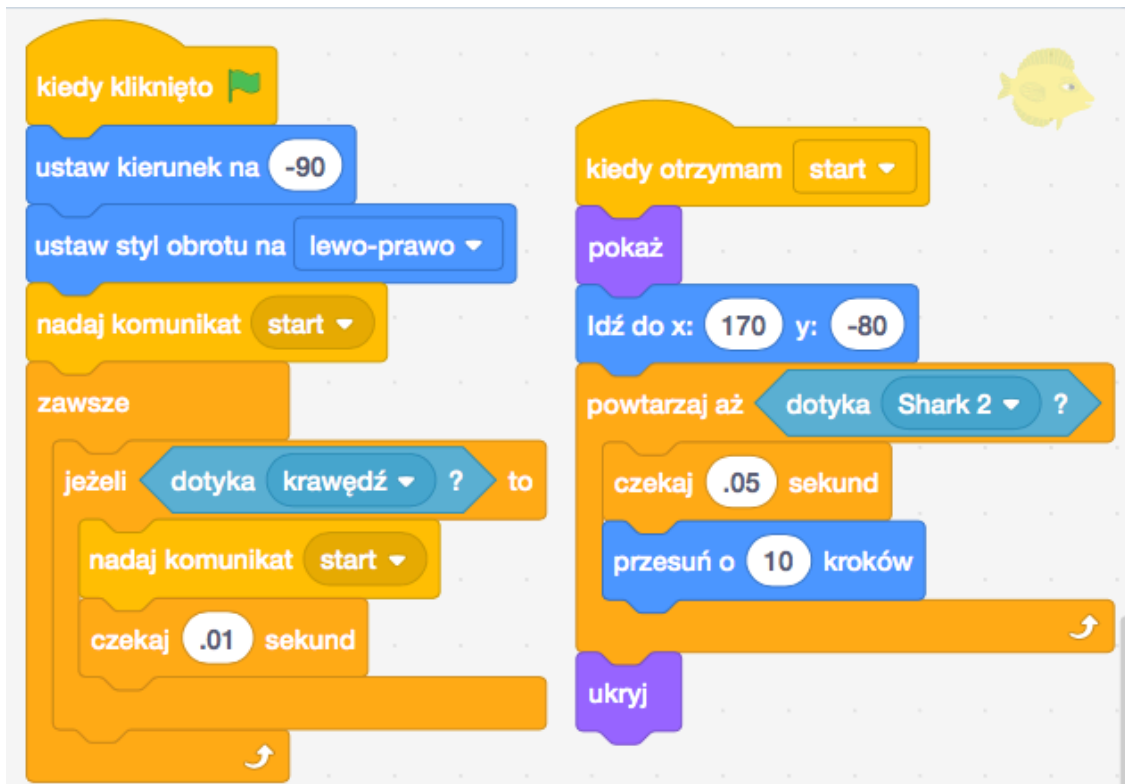
W projekcie tym będziemy wykrywać kolizję na różne sposoby.

### 1. Projekt 6a

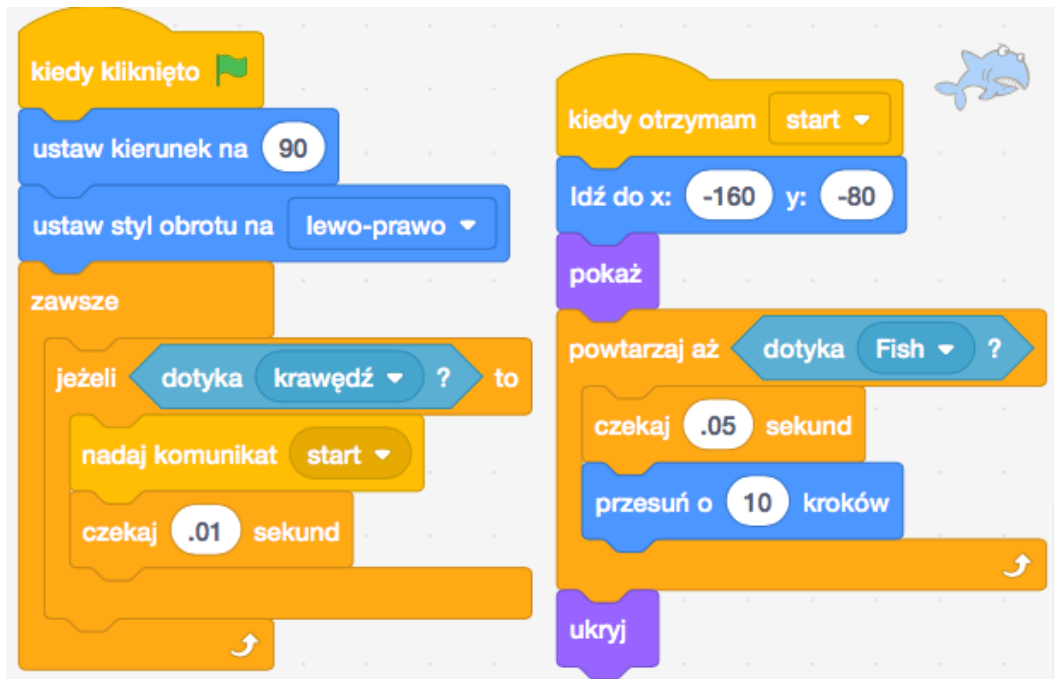
Kolizję wykryjemy w obu duszkach. Każdy duszek po wykryciu kolizji zniknie.

Projekt nie działa dobrze, ponieważ znika **TYLKO** ten duszek, który wykrywa kolizję jako pierwszy. Wtedy znika, i drugi duszek już nie ma z kim wykryć kolizji.

- Wybierz dowolnego duszka. Ustaw ustawienia początkowe, **nadaj komunikat start**. W pętli **zawsze** dodaj warunek **jeżeli dotyka krawędzi to nadaj komunikat start, czekaj .01 sekund** (tak, aby duszek miał czas oddalić się od krawędzi).
- Dodaj skrypt, zaczynający się od **kiedy otrzymam start**. **Pokaż** w nim duszka, idź do odpowiedniej pozycji, w pętli **powtarzaj aż dotyka drugiDuszek** umieść taki sposób poruszania się, aby duszek natknął się na drugiego duszka. **Ukryj** duszka.



- Dodaj drugiego duszka i dodaj mu takie same skrypty. Tym razem nie musisz jednak wysyłać pierwszego komunikatu **start**, bo zrobi to pierwszy Duszka. Możesz zmienić sposób poruszania się drugiego duszka.



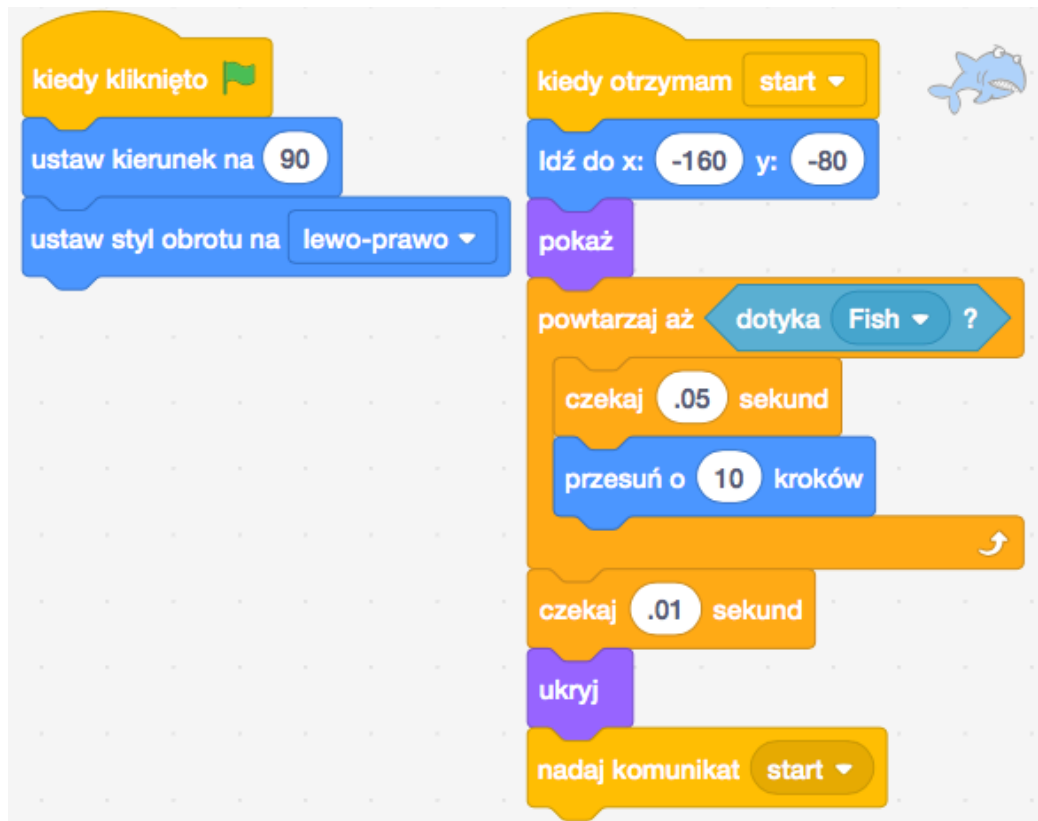
## 2. Projekt 6b

W tym projekcie naprawimy błąd z pierwszego projektu. Wystarczy bezpośrednio przed blokiem **ukryj** dodać blok **czekaj .01 sekund**. Teraz drugi duszek będzie miał czas wykryć kolizję.

- Zmień skrypty dla pierwszego duszka. Przed blokiem **ukryj** dodaj blok **czekaj .01 sekund**.



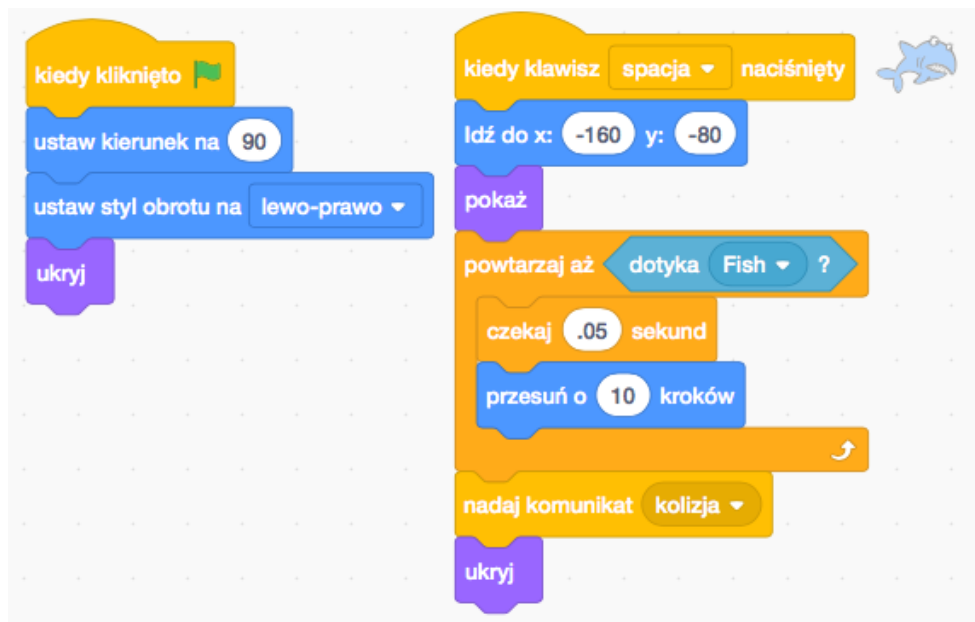
- Zmodyfikuj w podobny sposób skrypty dla drugiego duszka.



### 3. Projekt 6c

W ostatnim projekcie poprawimy błąd z projektu 6a używając komunikatów. Dla odmiany duszki zaczną się poruszać po **naciśnięciu klawisza spacja**.

- Kolizję będzie wykrywał tylko drugi duszek. Kiedy wykryje kolizję nada komunikat **kolizja**.



- Zmodyfikuj skrypty dla pierwszego duszka tak, aby zniknął po otrzymaniu komunikatu kolizja. Pamiętaj **zatrzymać inne skrypty tego duszka**. Ponieważ u mnie w innym skrypcie jest pętla **zawsze**, jeśli jej nie zatrzymamy będzie się dalej wykonywać i ryba nie będzie reagować na ponowne naciśnięcie klawisza spacji.

