

Noob Tetris

Løsningsforslag

The image shows the initial setup and movement logic for a Tetris game in Scratch. It includes a 'ved start' (when started) block, a 'funktion lavBarriere' (function create barrier) block, and a 'for altid' (forever) loop for game mechanics.

ved start

- call lavBarriere 0 1 3 4
- sæt Pause til 1000
- sæt Point til 0

funktion lavBarriere num num2 num3 num4

- sæt B1 til skab sprite på x: num y: 4
- sæt B2 til skab sprite på x: num2 y: 4
- sæt B3 til skab sprite på x: num3 y: 4
- sæt B4 til skab sprite på x: num4 y: 4

for altid

- sæt Spiller til skab sprite på x: vælg tilfældig fra 0 til 4 y: 0
- for hver indeks fra 0 til 4
 - do
 - pause (ms) Pause
 - Spiller ændr y med 1
- delete Spiller
- hvis Pause > 225 så
 - ændr Pause af -25

when button A is clicked

- Spiller ændr x med -1

when button B is clicked

- Spiller ændr x med 1

This block continues the game logic, specifically the 'for altid' (forever) loop that checks for collisions and updates the game state.

for altid

- hvis is Spiller touching B1 eller is Spiller touching B2 eller is Spiller touching B3 eller is Spiller touching B4 så
 - call fjernsprites Spiller B1 B2 B3 B4
 - ryd skermen
 - vis ikon
 - vis nummer Point
 - nulstil
 - ellers hvis Spiller y = 4 så
 - ændr Point af 1
 - pause (ms) Pause

