

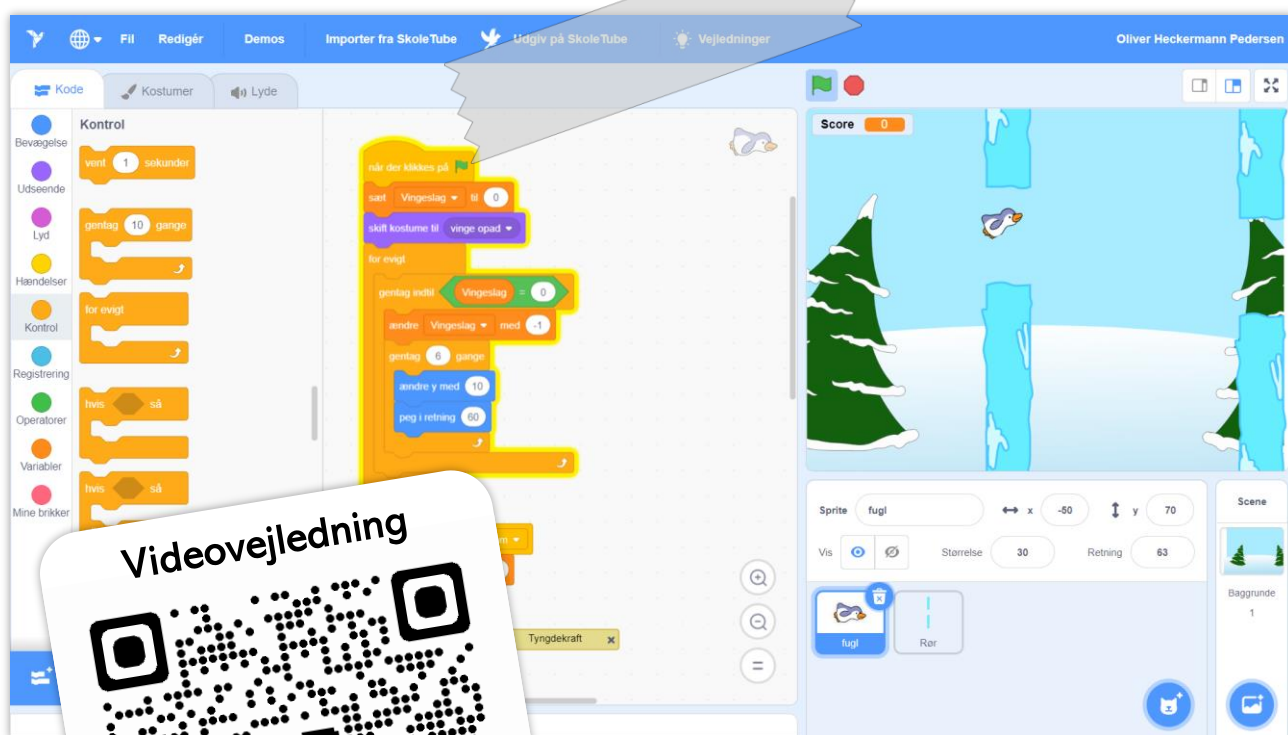
# Kod spillet **Flappy Bird**

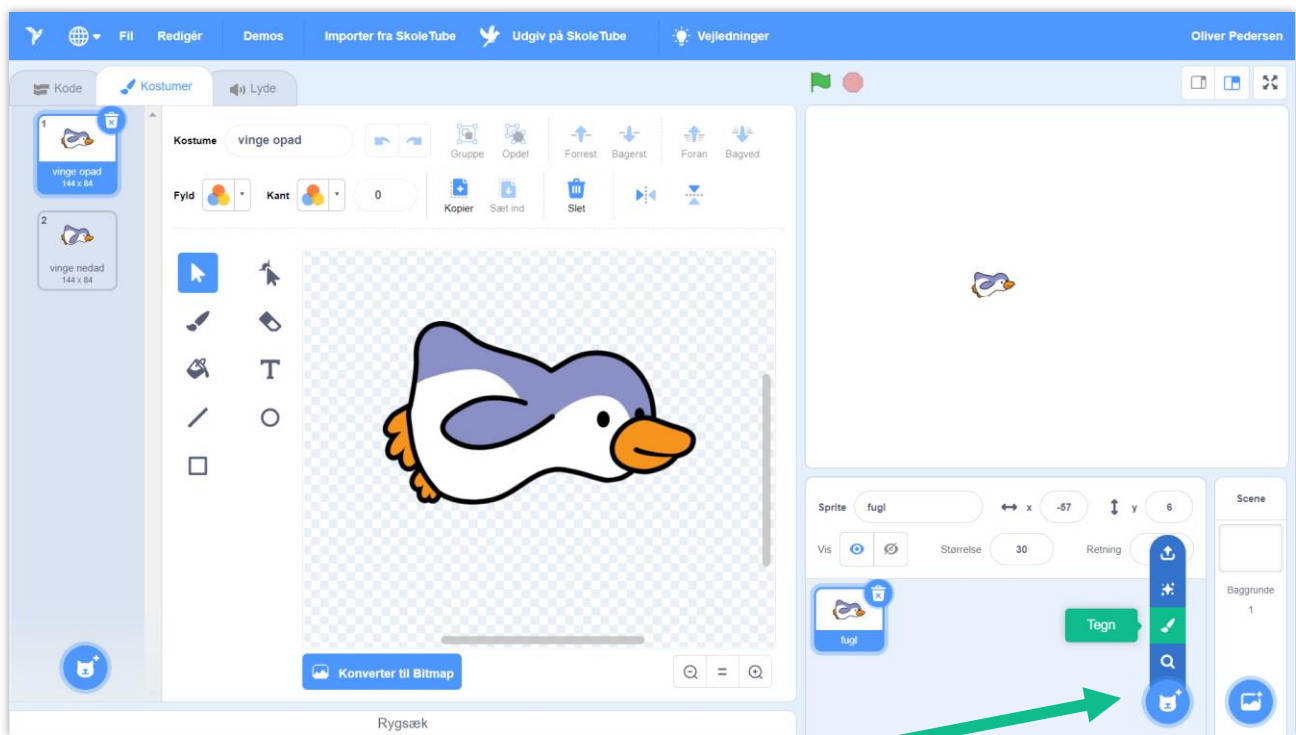
Flyv væk inden det er for sent. Dette er et kodeark, der viser, hvordan du kan kode spillet Flappy Bird. Prøv spillet på [www.flappybird.io](http://www.flappybird.io).


Vi vil kode en fugl, som spilleren kan flyve op og ned, to rør, som fuglen skal forsøge at undvige på sin vej, samt en pointscore.

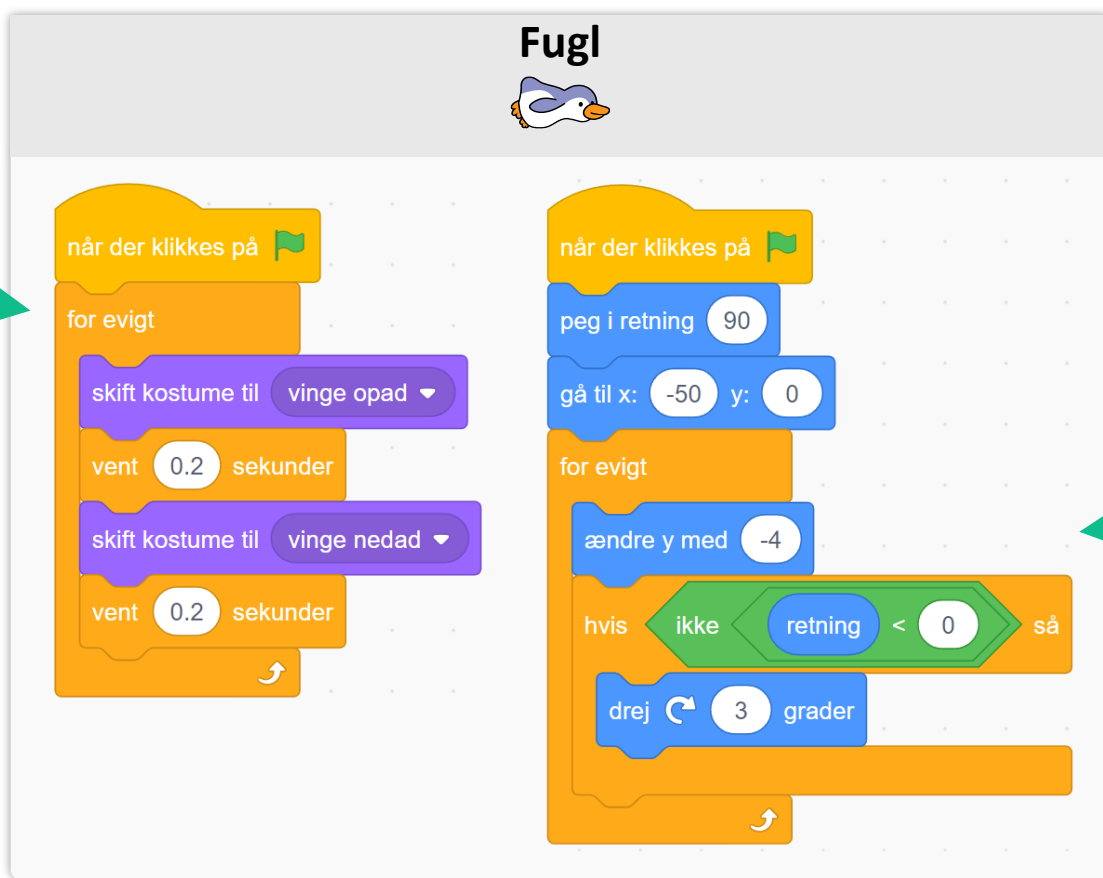
Du kan se en færdigudgave af spillet på følgende link:

<https://scratch.mit.edu/projects/725768737/>



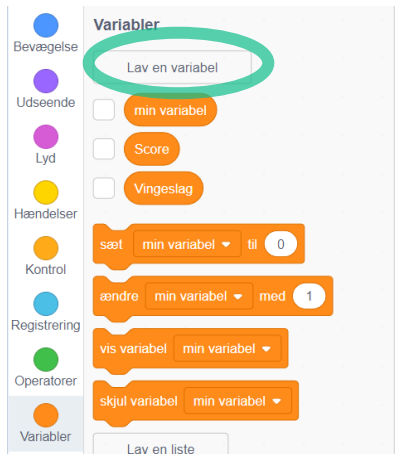


1. Opret en sprite:  med to kostumer. Tegn et kostume, hvor fuglen vender vingerne opad, og et kostume, hvor fuglen vender vingerne nedad.



2. Kod så fuglen basker med vingerne.

3. Kod så fuglen daler ned mod jorden.



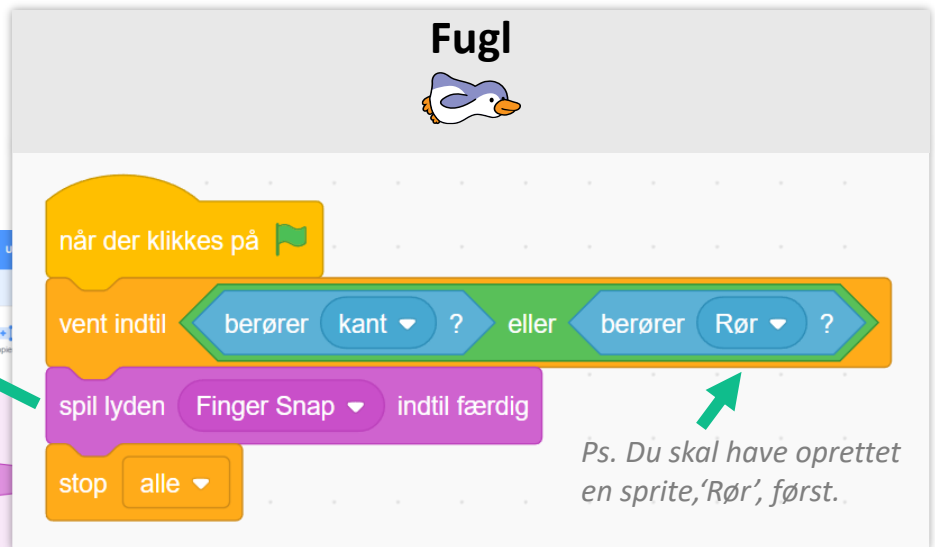
4. Lav en ny variabel og navngiv den **Vingeslag**. Kod så Vingeslag sættes til 1, når der trykkes på mellemrum.

5. Kod så fuglen kun flyver opad, når vingeslag er lig med 1.

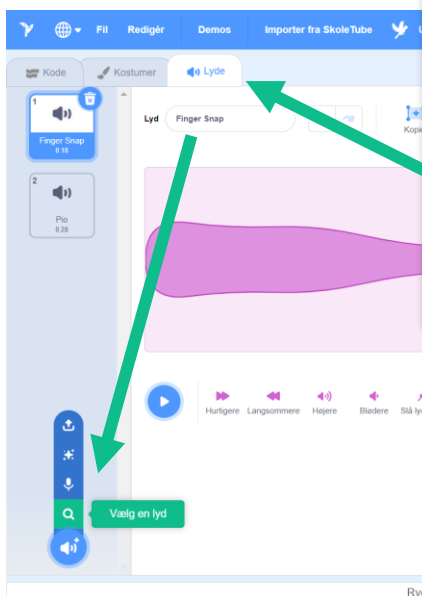
Spilleren bør nu kunne få fuglen til at flyve op og ned ved at trykke på mellemrumstasten. Afprøv selv.

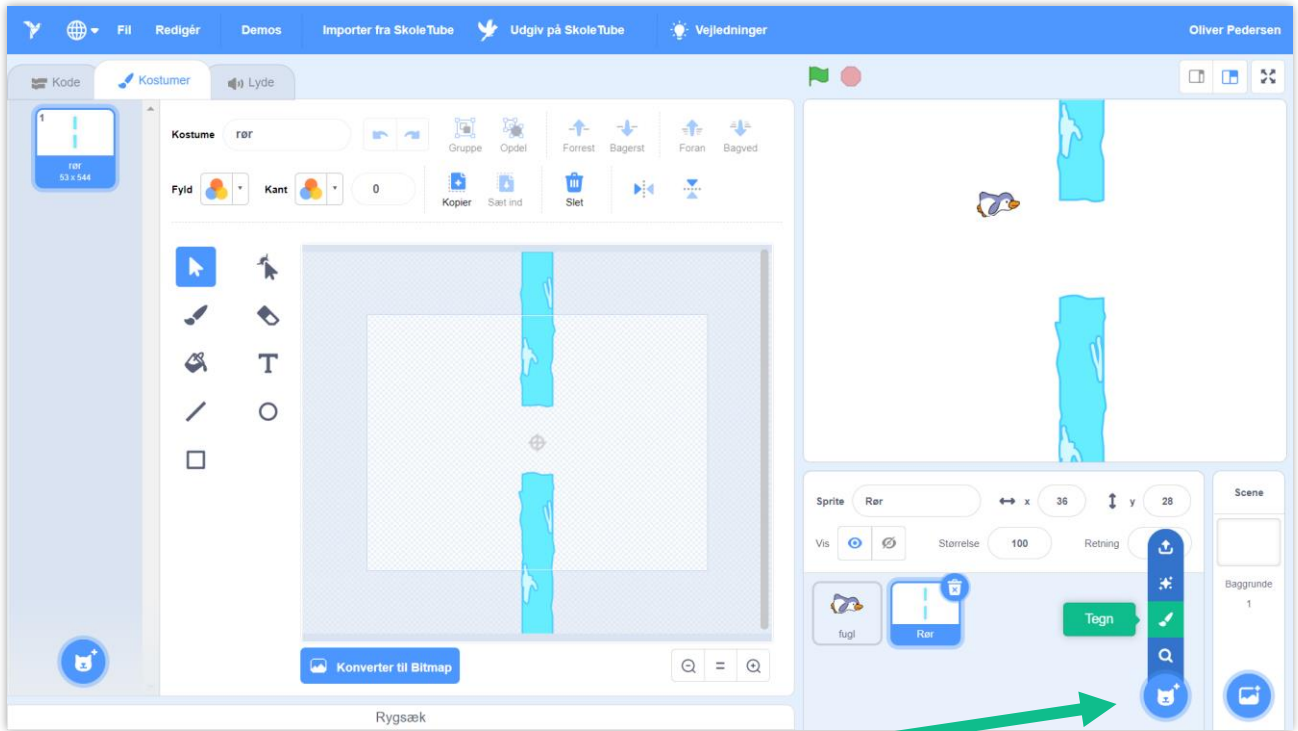


6. Kod så spillet stopper, hvis fuglen berører kanten eller rørene.



*P.s. Du skal have oprettet en sprite, 'Rør', først.*





7. Opret en ny sprite: mellem.



Tegn et kostume med to rør og et hul i mellem.

**Rør**

8. Kod så der oprettes en ny klon af rørene hvert 2. sekund.

9. Kod så rørene starter med en tilfældig højde og bevæger sig fra højre til venstre.

10. Opret en ny variabel, Score. Kod så spilleren får et point, hver gang fuglen når forbi et rør.