

Carta do Oponente

The image displays a Scratch script for a card game, divided into two event-driven code blocks. The left block is triggered by 'quando eu receber inicia rodada' and the right block is triggered by 'quando eu receber vira a carta'.

Left Code Block (Trigger: quando eu receber inicia rodada):

- vá para x: 136 y: 72
- mude para a fantasia carta verso
- vá para a camada de trás
- esconda a variável força oponente
- esconda a variável inteligência oponente
- esconda a variável velocidade oponente

Right Code Block (Trigger: quando eu receber vira a carta):

- mostre a variável força oponente
- mostre a variável inteligência oponente
- mostre a variável velocidade oponente
- mude para a fantasia carta frente
- crie clone de cabeça
- crie clone de corpo
- crie clone de pé
- crie clone de velocidade
- crie clone de inteligência
- crie clone de força
- crie clone de acessórios atrás
- crie clone de acessórios frente
- transmita clone criado
- espere tempo seg
- transmita inicia rodada