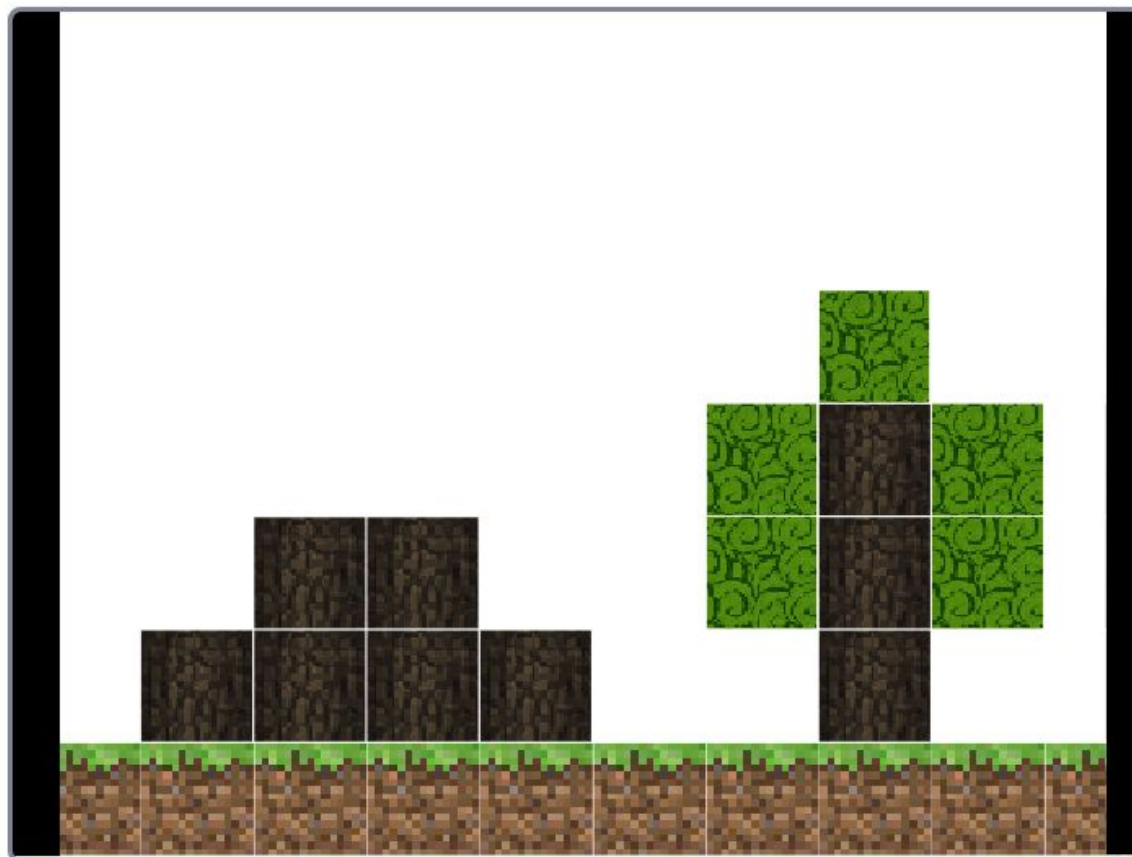
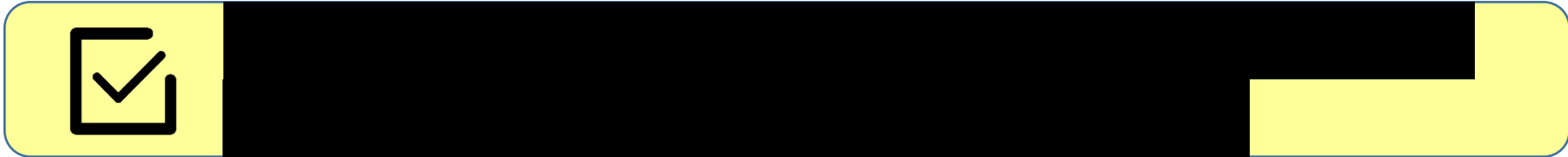


игровая логика

МИНЕСАРАФТ

SCRATCH


Результат



Начало работы




 <https://scratch.mit.edu>


 [Создавай](#) [Исследуй](#) [Идеи](#) [О проекте](#) [Присоединяйся](#) [Вход](#)

Создавай истории, игры и мультфильмы
Делись с другими по всему миру

[Начни создавать](#) [Присоединяйся](#)

[Посмотреть видео](#)



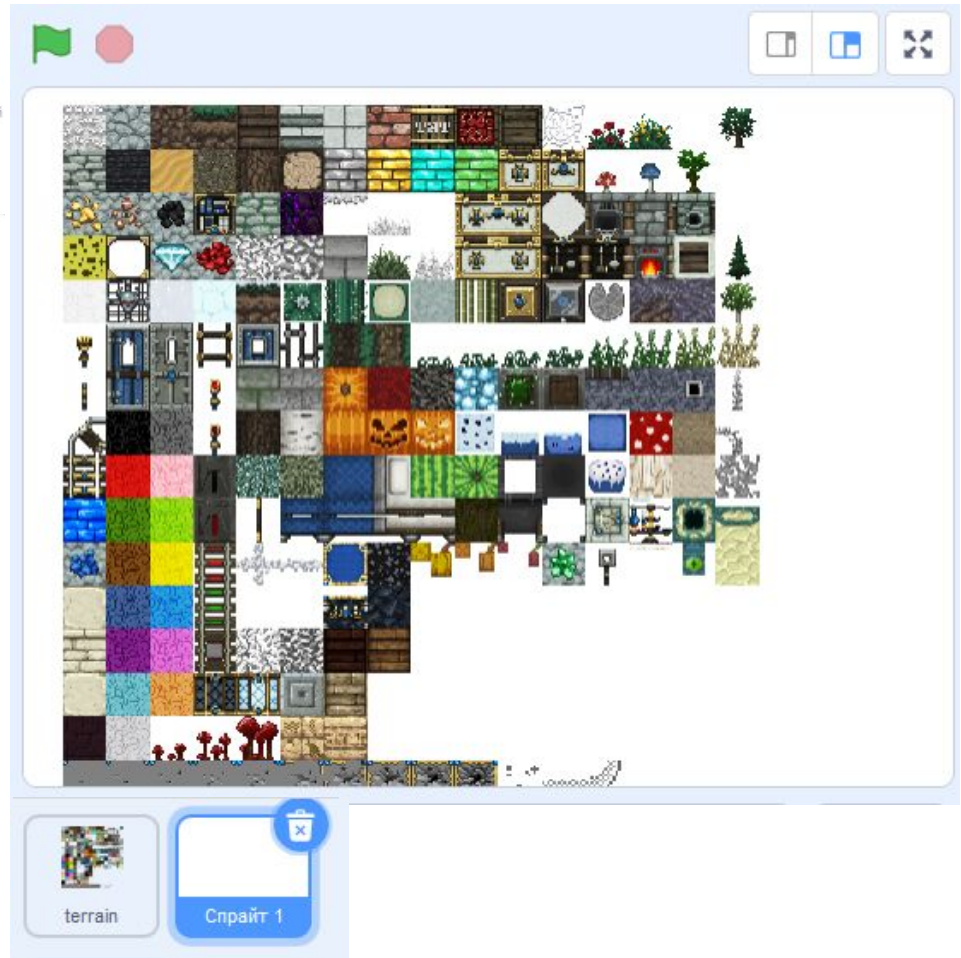
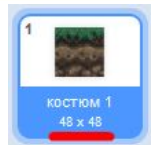
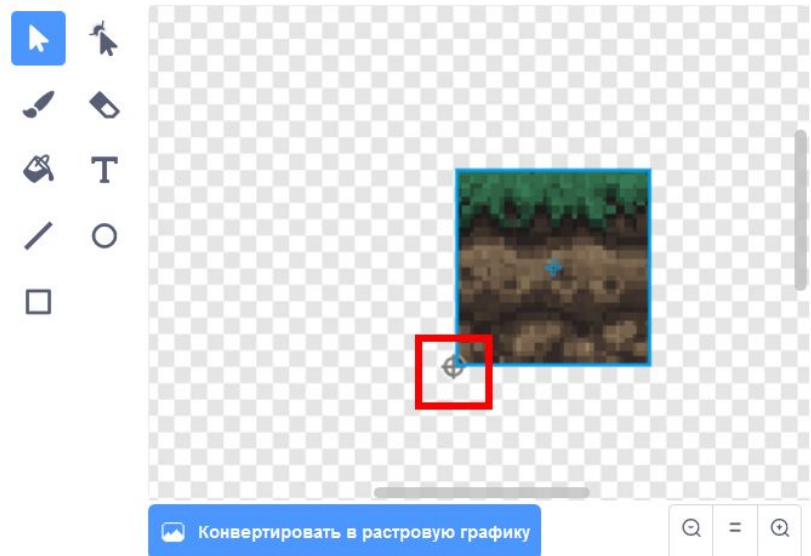


Создание ландшафта

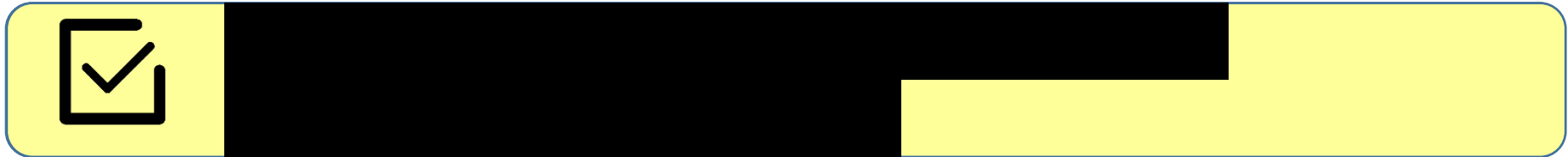


Костюм **КОСТЮМ 1** Группировать Разгруппировать Вперёд Назад На передний

Заливка Контур 0 Копировать Вставить Удалить



Земля 1



The screenshot shows a game engine interface with a central canvas displaying a terrain texture. Below the canvas, the 'Спрайт' (Sprite) panel is visible. The 'Спрайт' dropdown menu is set to 'terrain'. The 'x' coordinate is 40 and the 'y' coordinate is -5. The 'Размер' (Size) is 100 and the 'Направление' (Angle) is 90. A red box highlights the 'Показать' (Show) button, which has a circular arrow icon. In the bottom left, there are two sprite thumbnails: 'terrain' and 'Спрайт 1'.

The screenshot shows the same game engine interface, but the 'Спрайт' dropdown menu is now set to 'Земля 1', which is highlighted with a red box. The 'x' coordinate is 36 and the 'y' coordinate is 28. The 'Размер' (Size) is 100 and the 'Направление' (Angle) is 90. The 'Показать' (Show) button is now active, indicated by a blue circle. In the bottom left, the 'terrain' thumbnail is faded, and the 'Земля 1' thumbnail is active and highlighted with a blue box.

Создание переменных



Variables

Make a Variable

моя переменная

номер

уровень

set **моя переменная** to 0

change **моя переменная** by 1

show variable **моя переменная**

hide variable **моя переменная**

Make a List



Спрайт 1: номер 0

Спрайт 1: уровень 0



Скрипт для блоков земли



когда я начинаю как клон

показаться

повторять всегда

перейти в x: $-240 + \text{номер} * 48$ y: $-180 + \text{уровень} * 48$

когда нажат

спрятаться

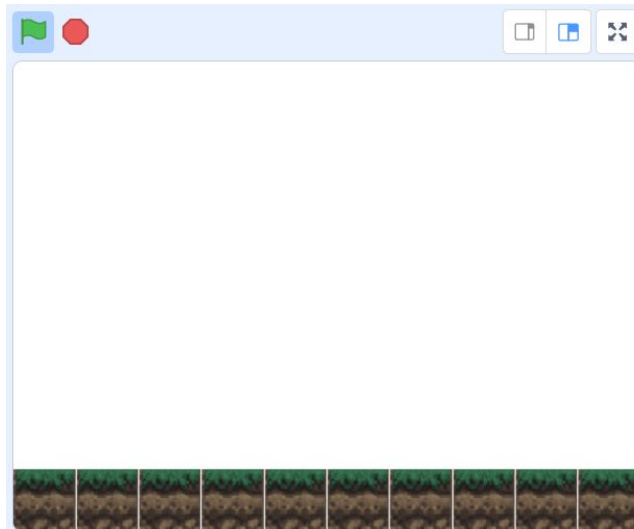
здать уровень значение 0

здать номер значение 0

повторить 10 раз

создать клон самого себя

изменить номер на 1



Переменная «смещение»



Новая переменная



Имя новой переменной:

смещение

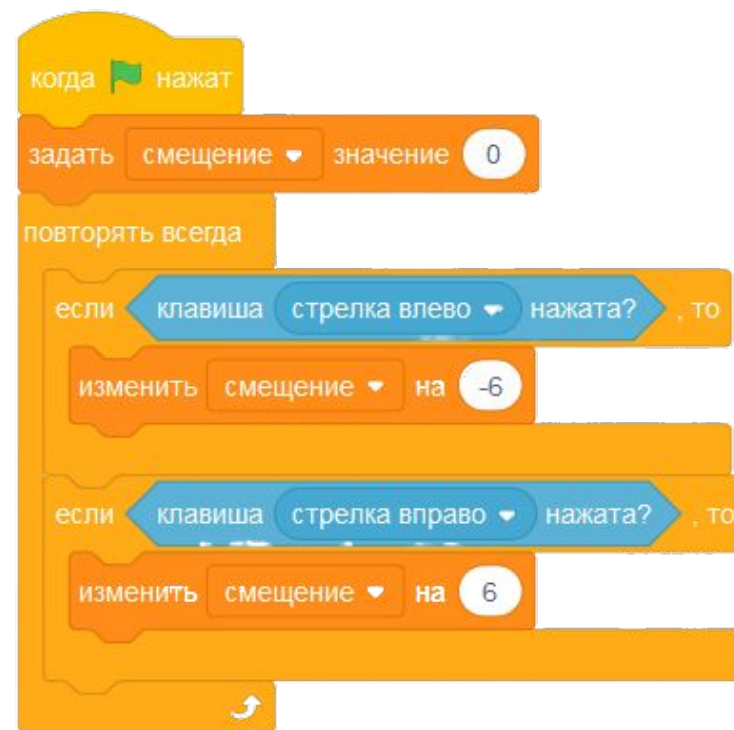
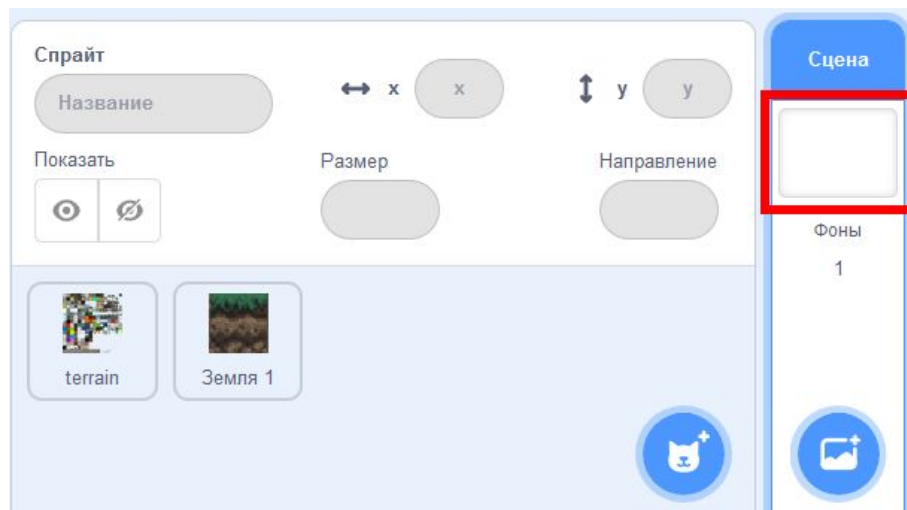
Для всех
спрайтов

Только для этого
спрайта

Отменить

OK

Скрипт для фона (сцены)



Увеличение уровня



```

когда я начинаю как клон
показаться
повторять всегда
  перейти в х:  $-240 + \text{номер} * 48 - \text{смещение}$  у:  $-180 + \text{уровень} * 48$ 
  
```

```

когда нажат
спрятаться
задать уровень значение 0
задать номер значение -50
повторить 100 раз
  создать клон самого себя
  изменить номер на 1
  
```

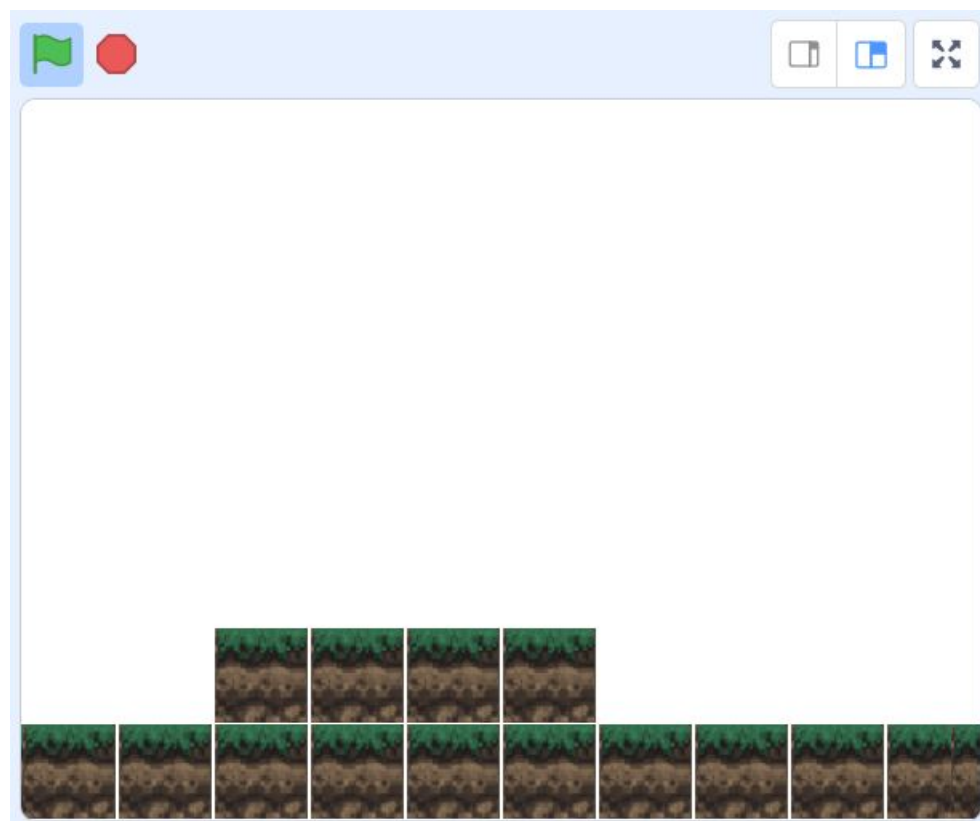


Второй уровень блоков



```
когда нажат
спрятаться
задать уровень значение 0
задать номер значение -50
повторить 100 раз
  создать клон самого себя
  изменить номер на 1
```

```
задать уровень значение 1
задать номер значение 2
повторить 4 раз
  создать клон самого себя
  изменить номер на 1
```



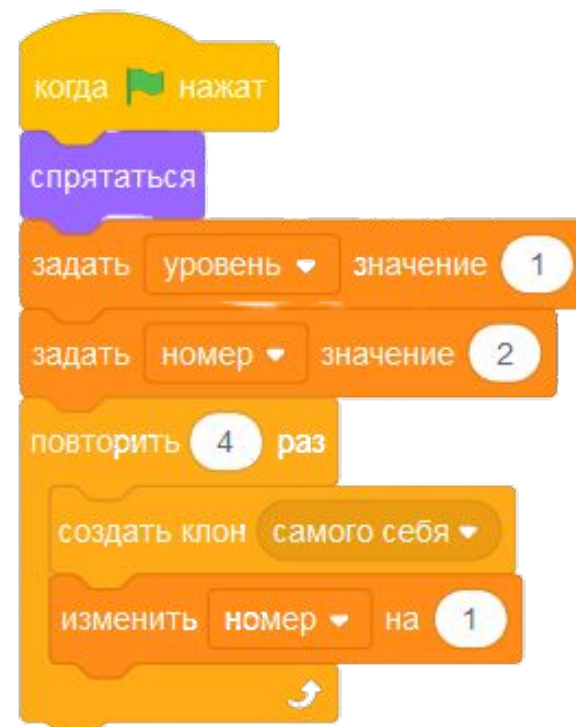
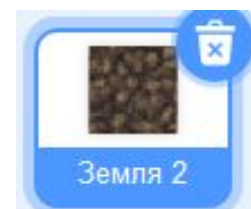
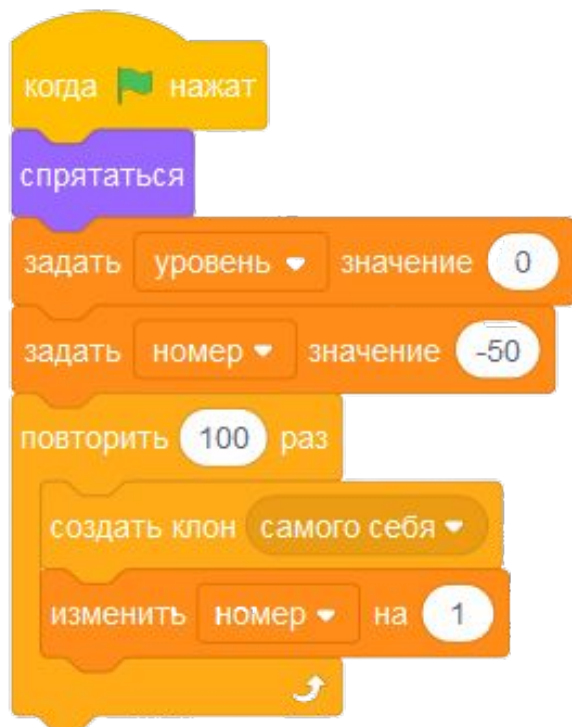
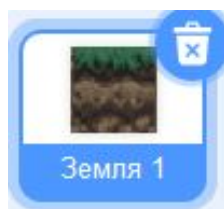
Изменение костюма для блоков земли



The screenshot displays the KIBER ONE software interface, specifically the costume editor for a dirt block. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Contains tabs for "Код" (Code), "Костюмы" (Costumes), and "Звуки" (Sounds).
- Left Panel:** Shows a list of costumes, with "костюм 1" (costume 1) selected. It also displays a 48x48 pixel grid for the costume.
- Central Canvas:** The main workspace where the dirt block texture is being edited. A red box highlights the bottom-left corner of the texture, indicating the area being modified.
- Right Panel:** Displays the scene view, showing a row of dirt blocks. Below it, the "Спрайт" (Sprite) panel shows the selected "Земля 2" (Dirt 2) sprite with its position (x: -12, y: 17) and size (100x90). The "Сцена" (Scene) panel shows the current scene name "Фоны 1" (Backgrounds 1).
- Bottom Panel:** Contains a "Конвертировать в растровую графику" (Convert to raster graphics) button and zoom controls.

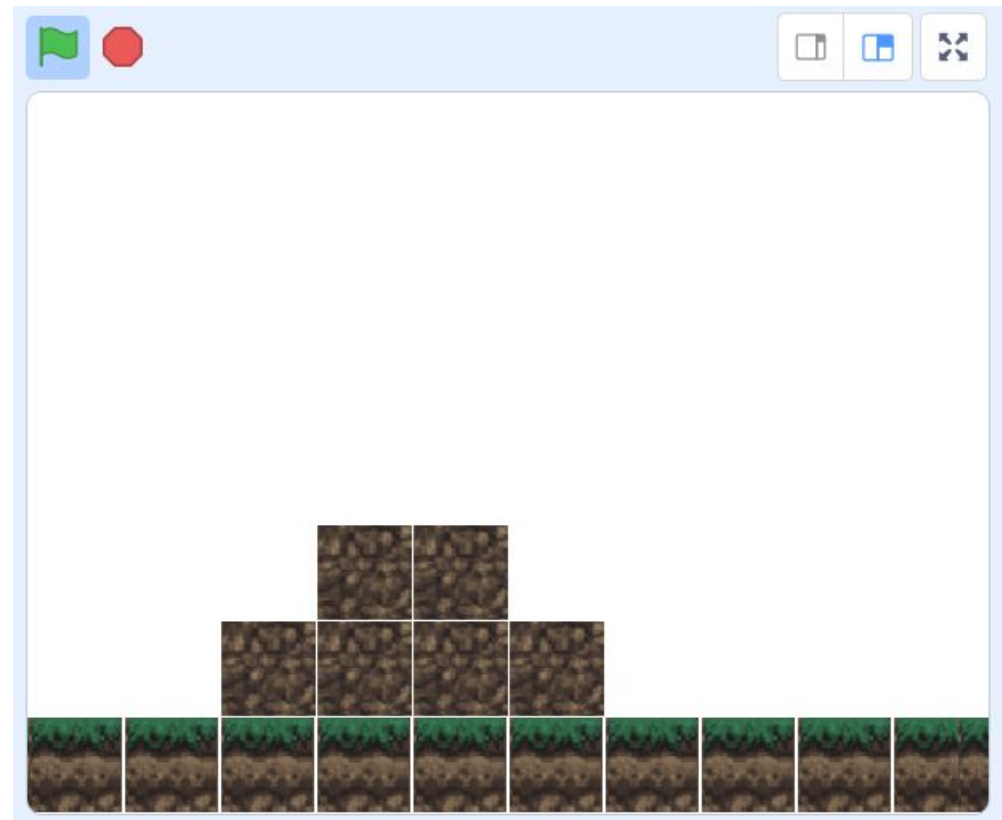
Скрипты для спрайтов земли



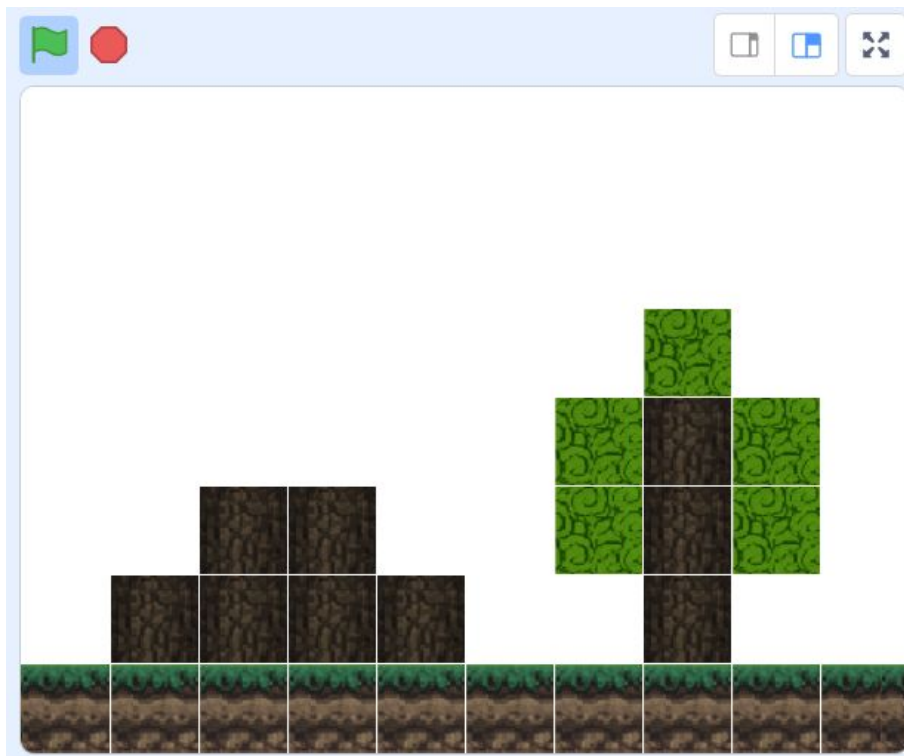
Третий уровень блоков



```
когда флажок нажат
спрятаться
здать уровень значение 1
здать номер значение 2
повторить 4 раз
  создать клон самого себя
  изменить номер на 1
здать уровень значение 2
здать номер значение 3
повторить 2 раз
  создать клон самого себя
  изменить номер на 1
```



Самостоятельная работа

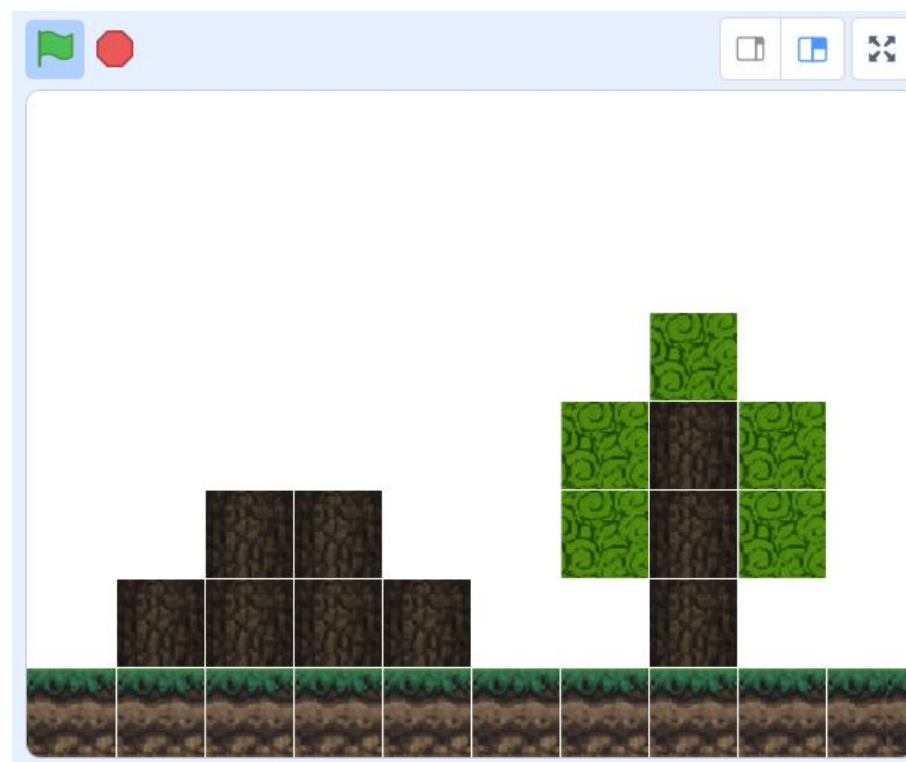


Скрипт для создания стволов



Скрипт для создания стволов, состоящий из трех отдельных скриптов, каждый из которых обрамлен красной рамкой. Каждый скрипт начинается с события 'когда нажат' и содержит следующие действия:

- Скрипт 1 (верхний):**
 - спрятаться
 - задать Уровень значение 1
 - задать Номер значение 8
 - повторить 3 раз:
 - создать клон самого себя
 - изменить Уровень на 1
- Скрипт 2 (средний):**
 - задать Уровень значение 1
 - задать Номер значение -15
 - повторить 3 раз:
 - создать клон самого себя
 - изменить Уровень на 1
- Скрипт 3 (нижний):**
 - задать Уровень значение 1
 - задать Номер значение 16
 - повторить 3 раз:
 - создать клон самого себя
 - изменить Уровень на 1



Скрипт для создания ЛИСТВЫ



```

когда нажат
  спрятаться
  задать Уровень значение 2
  задать Номер значение 7
  повторить 2 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  задать Уровень значение 2
  задать Номер значение 9
  повторить 2 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  задать Уровень значение 4
  задать Номер значение 8
  повторить 1 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  
```

```

  задать Уровень значение 2
  задать Номер значение -16
  повторить 2 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  задать Уровень значение 2
  задать Номер значение -14
  повторить 2 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  задать Уровень значение 4
  задать Номер значение -15
  повторить 1 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  
```

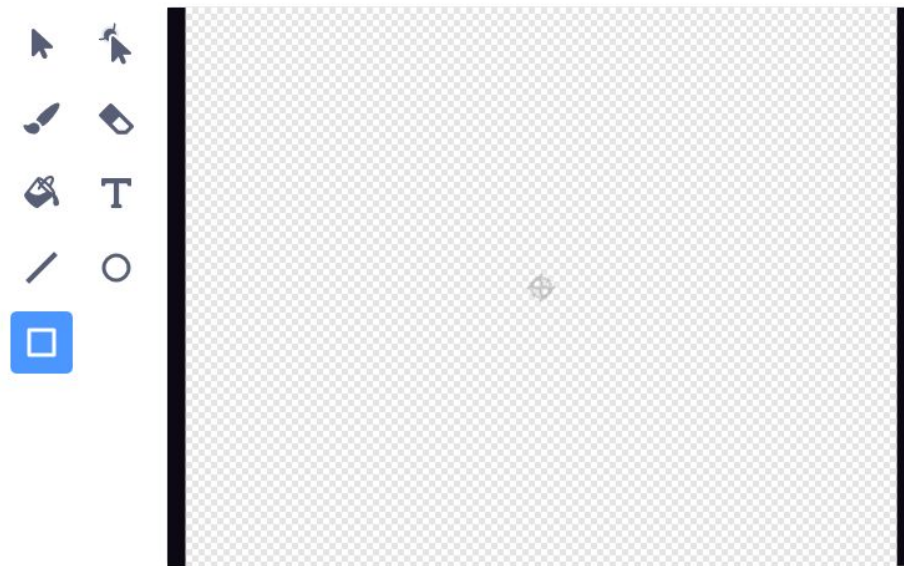
```


  задать Уровень значение 2
  задать Номер значение 15
  повторить 2 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  задать Уровень значение 2
  задать Номер значение 17
  повторить 2 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  задать Уровень значение 4
  задать Номер значение 16
  повторить 1 раз
    создать клон самого себя
    изменить Уровень на 1
  
```


Рамка



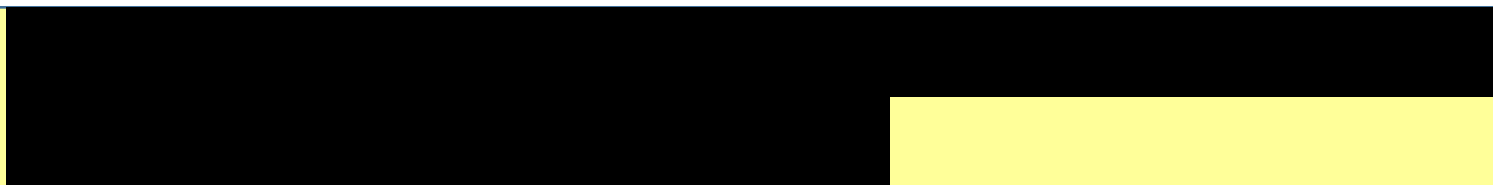
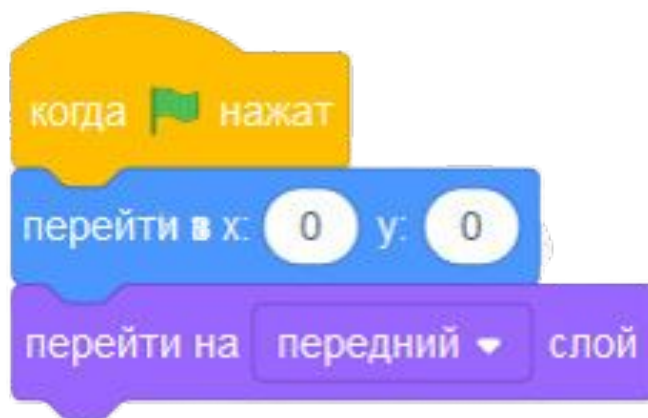
Заливка  Контур  0 



 Конвертировать в растровую графику

 = 

Скрипт для рамки



Дополнительно

