



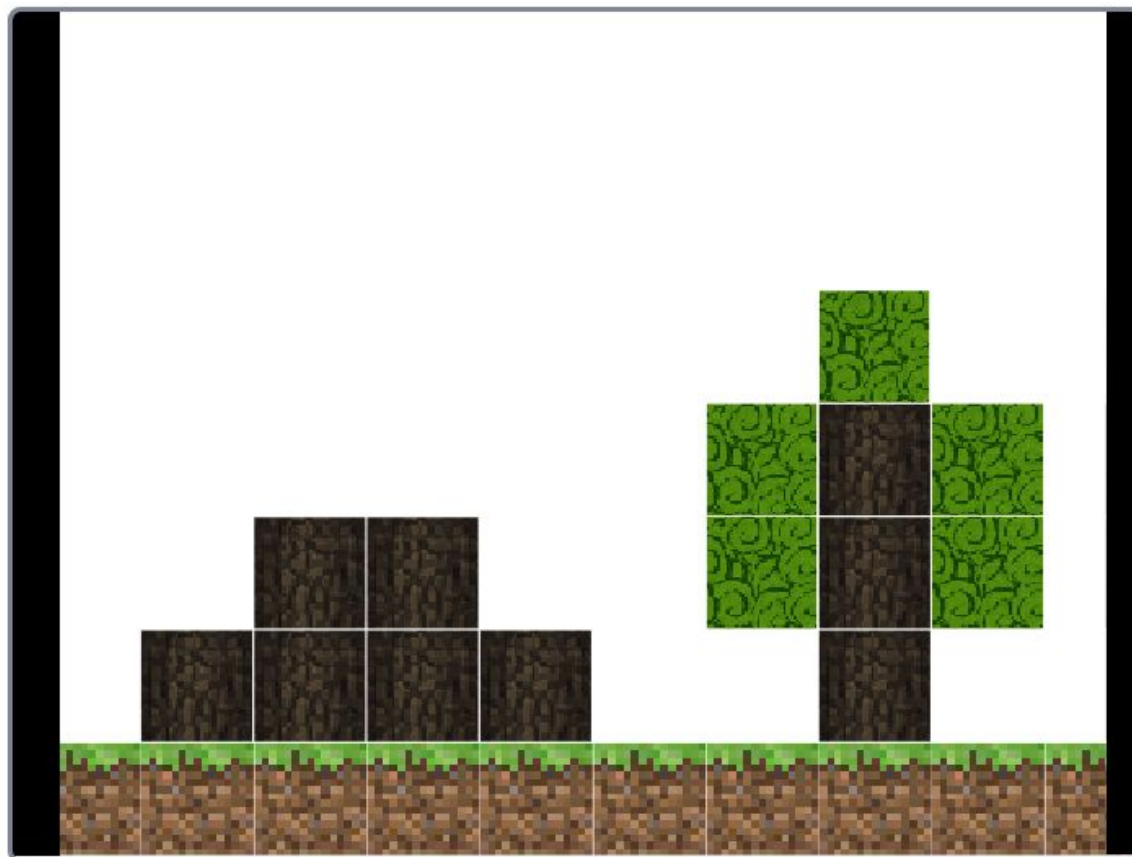
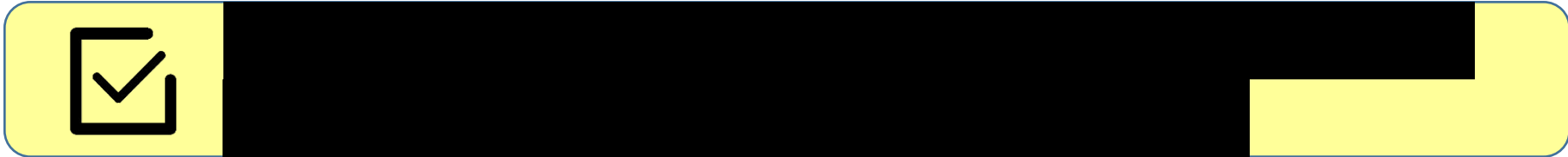
игровая логика

МИНЕСАРАФТ

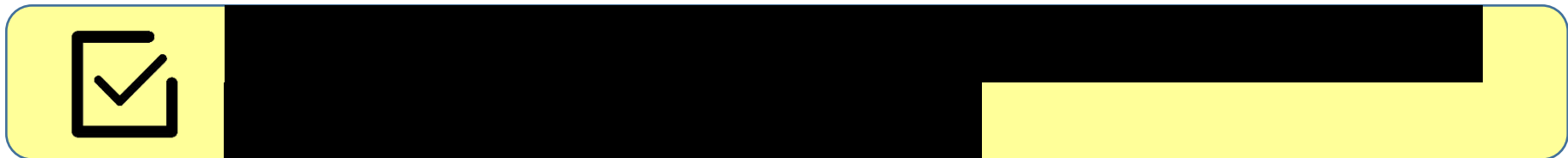
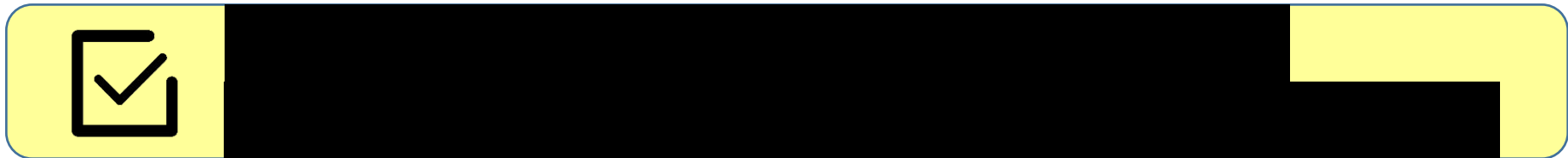
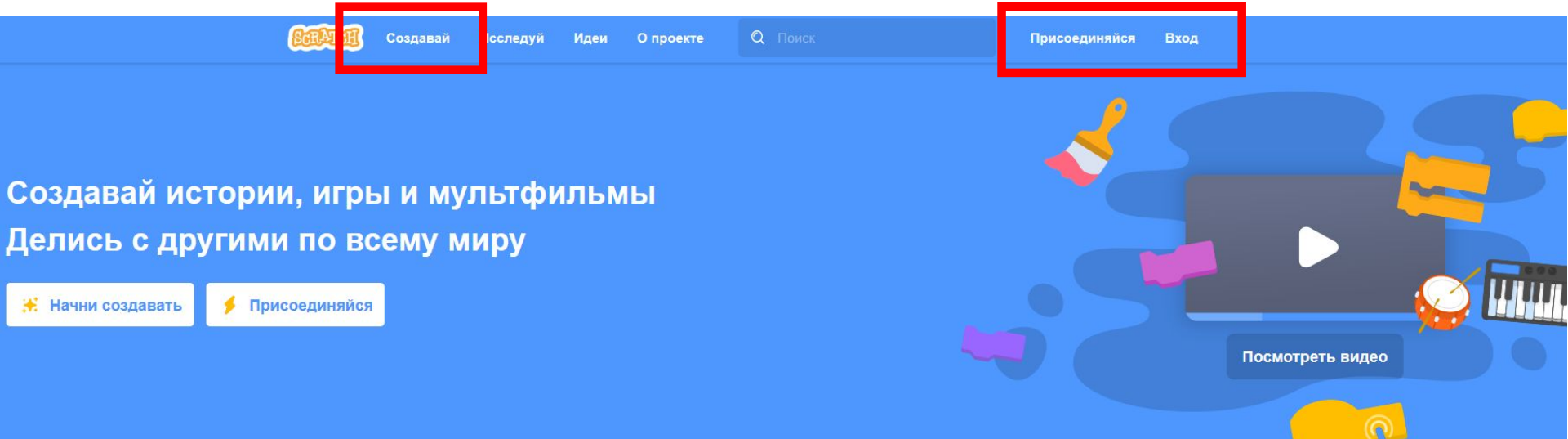
SCRATCH

Урок #1

Результат



Начало работы



Создание ландшафта



Костюм **КОСТЮМ 1**

Заливка Контур 0

Группировать Разгруппировать Вперёд Назад На передний

Копировать Вставить Удалить

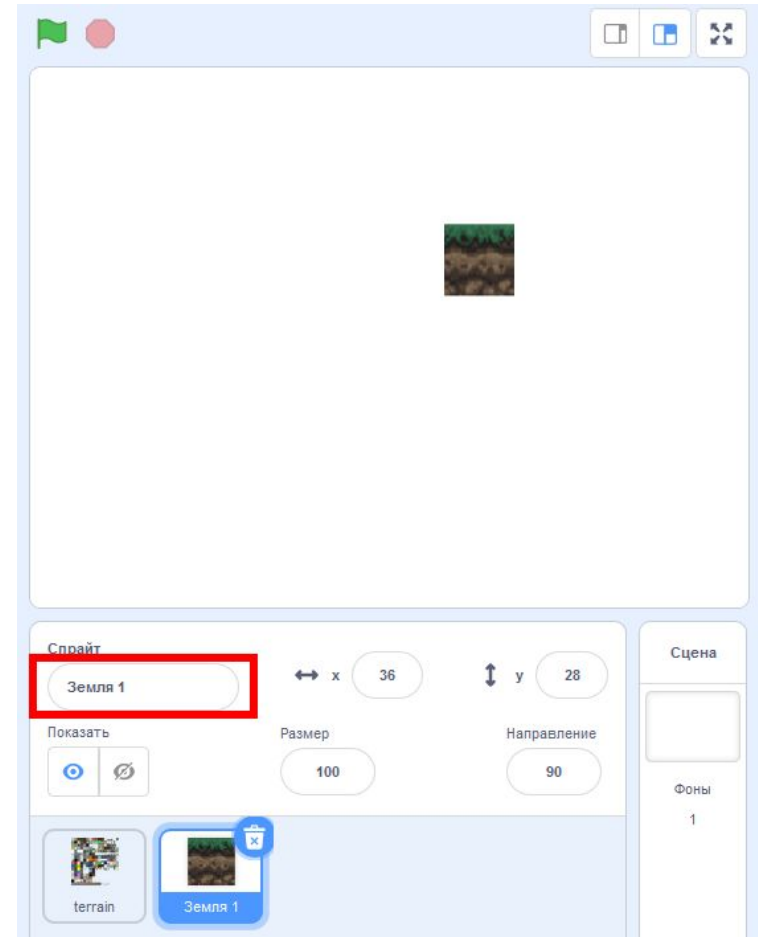
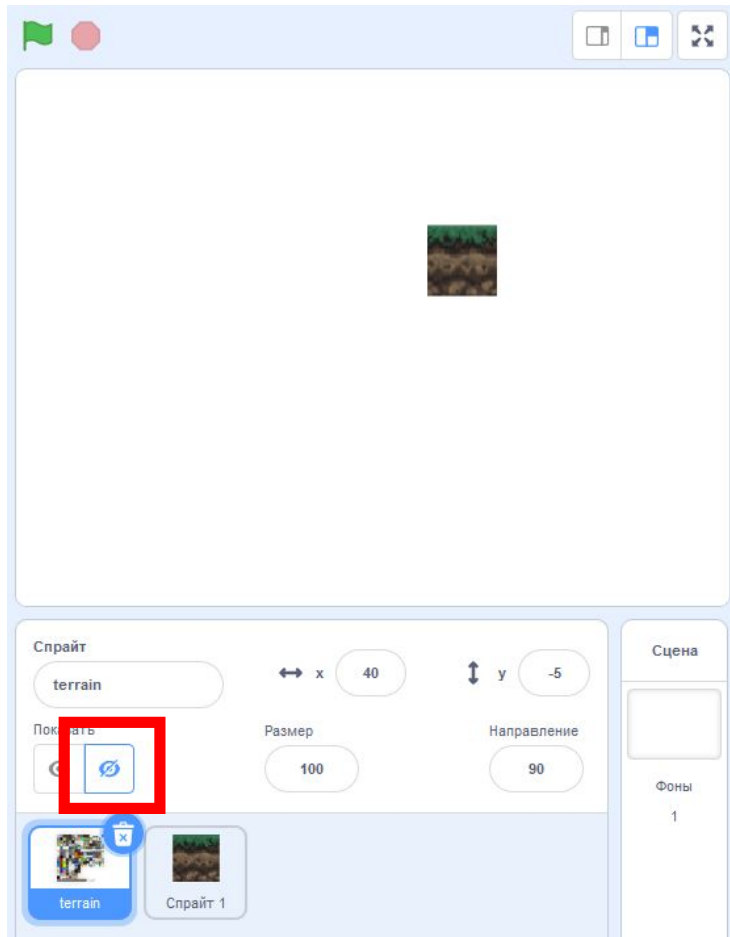
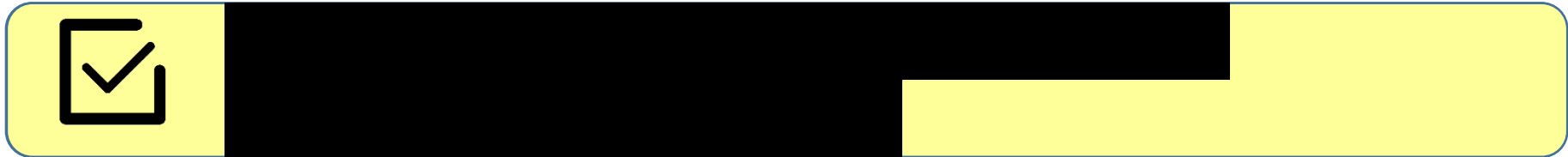
1

КОСТЮМ 1
48 x 48

terrain

Спрайт 1

Земля 1



Сетка расположения блоков





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

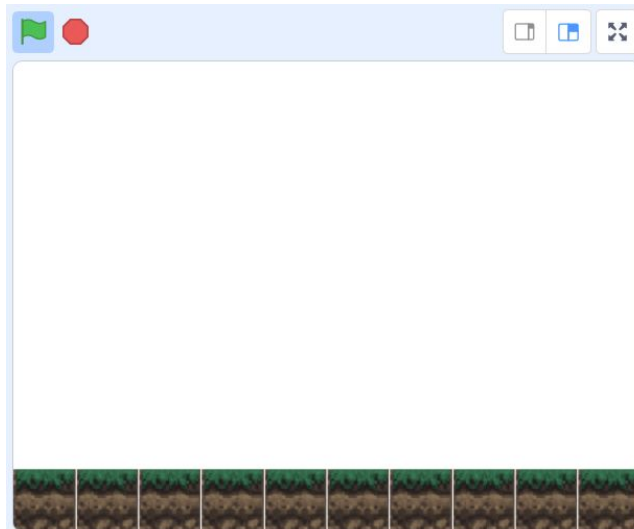
задать уровень значение 0

задать номер значение 0

повторить 10 раз

создать клон самого себя

изменить номер на 1



Переменная «смещение»



Новая переменная



Имя новой переменной:

смещение

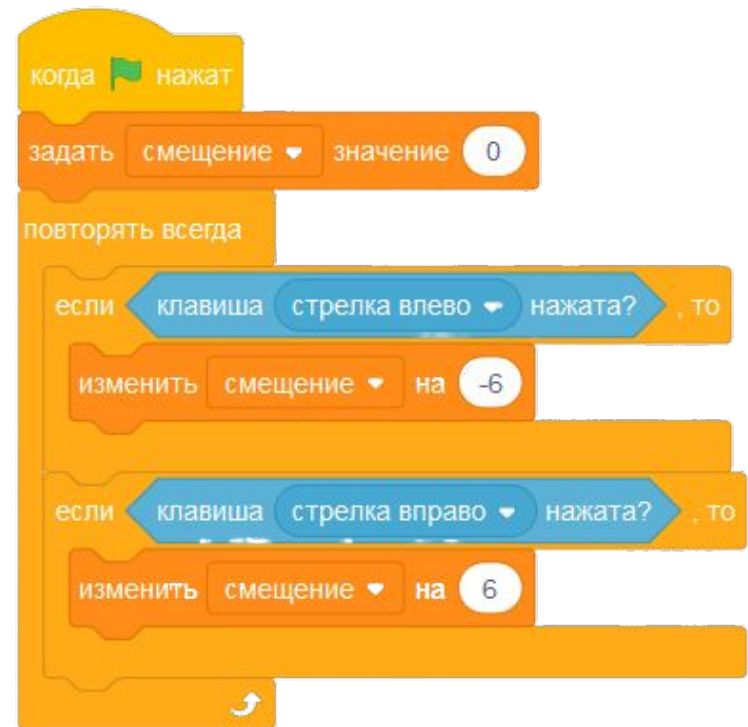
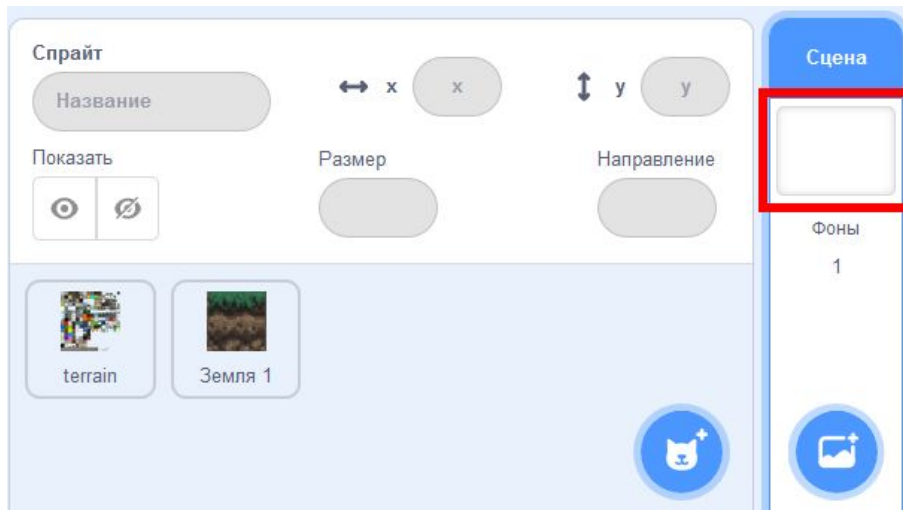
Для всех
спрайтов

Только для этого
спрайта

Отменить

OK

Скрипт для фона (сцены)



Увеличение уровня



```

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

```

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

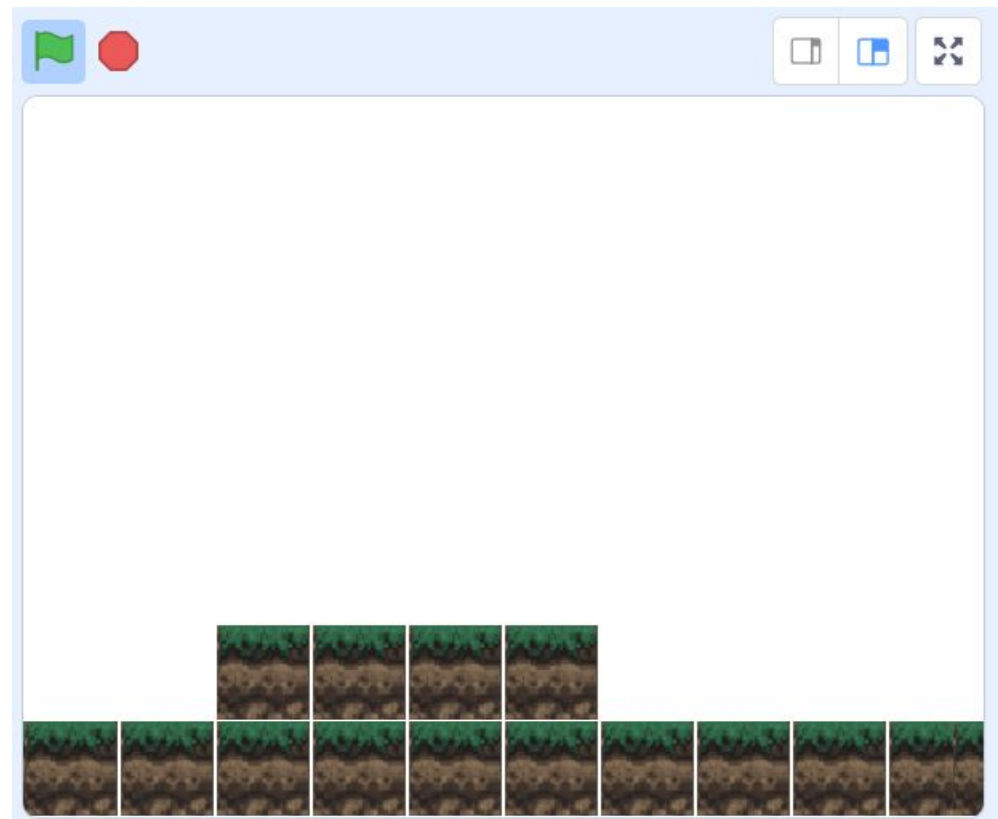


Второй уровень блоков



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

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



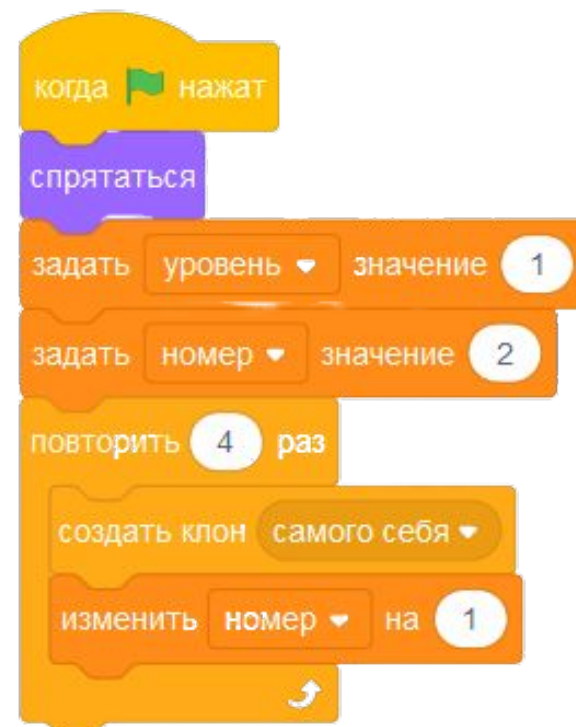
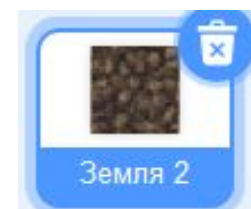
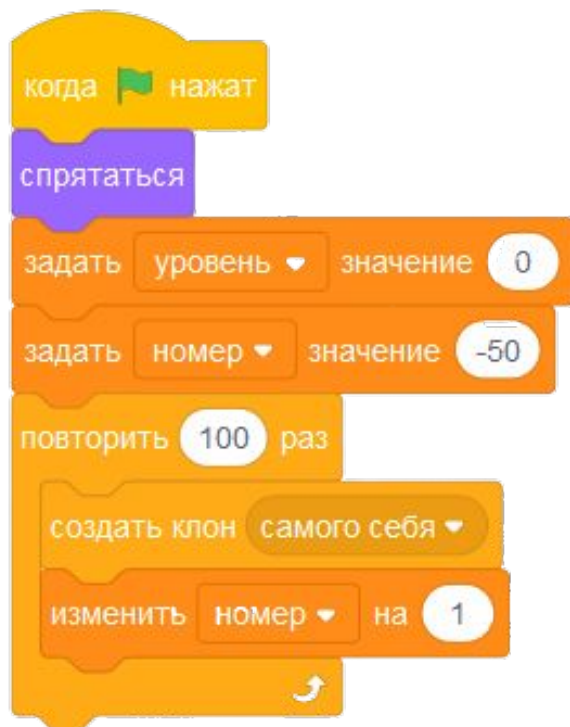
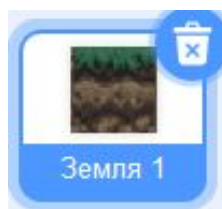
Изменение костюма для блоков земли



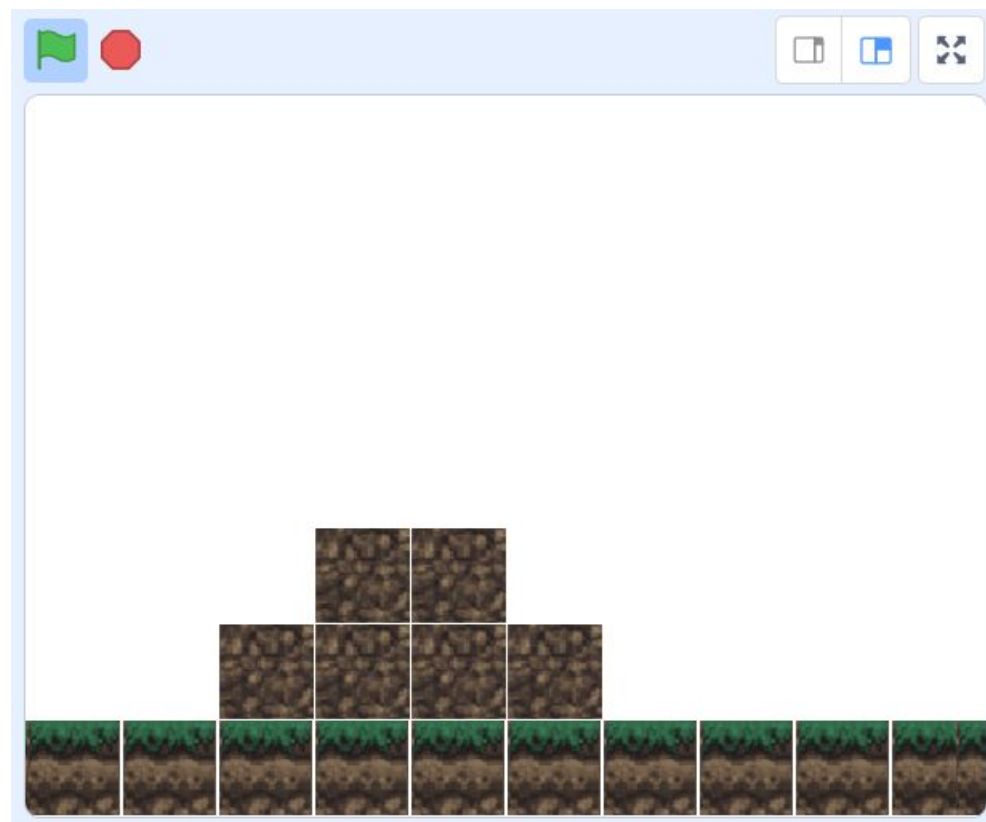
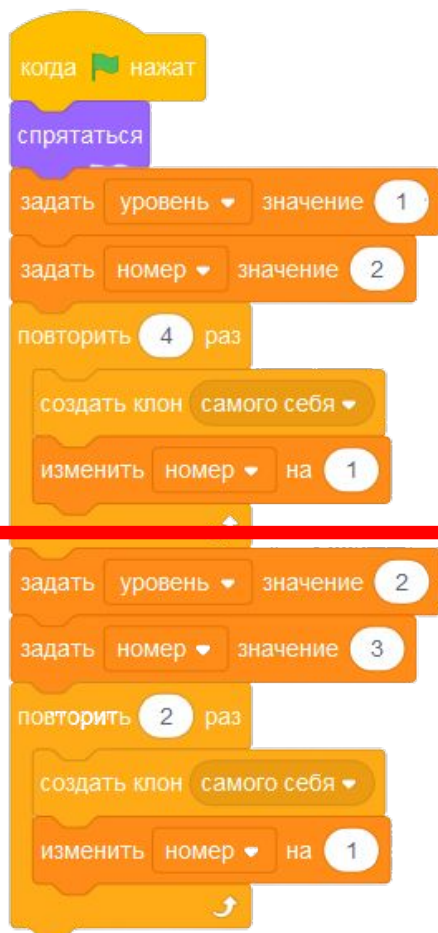
The screenshot displays the KIBER ONE software interface, specifically the costume editor for a dirt block. The interface is divided into several sections:

- 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 features a vertical toolbar with various drawing tools like a brush, eraser, text tool, and selection tools.
- Central Canvas:** Displays a 48x48 pixel dirt texture on a checkerboard background. A red box highlights the bottom-left corner of the texture, indicating the area being edited.
- Right Panel:** Shows a preview of the dirt block in a game environment. Below the preview, there are controls for the sprite, including its name "Земля 2" (Dirt 2), position (x: -12, y: 17), size (100), and rotation (90 degrees).
- Bottom Panel:** Contains a "Конвертировать в растровую графику" (Convert to raster graphics) button and a zoom control.

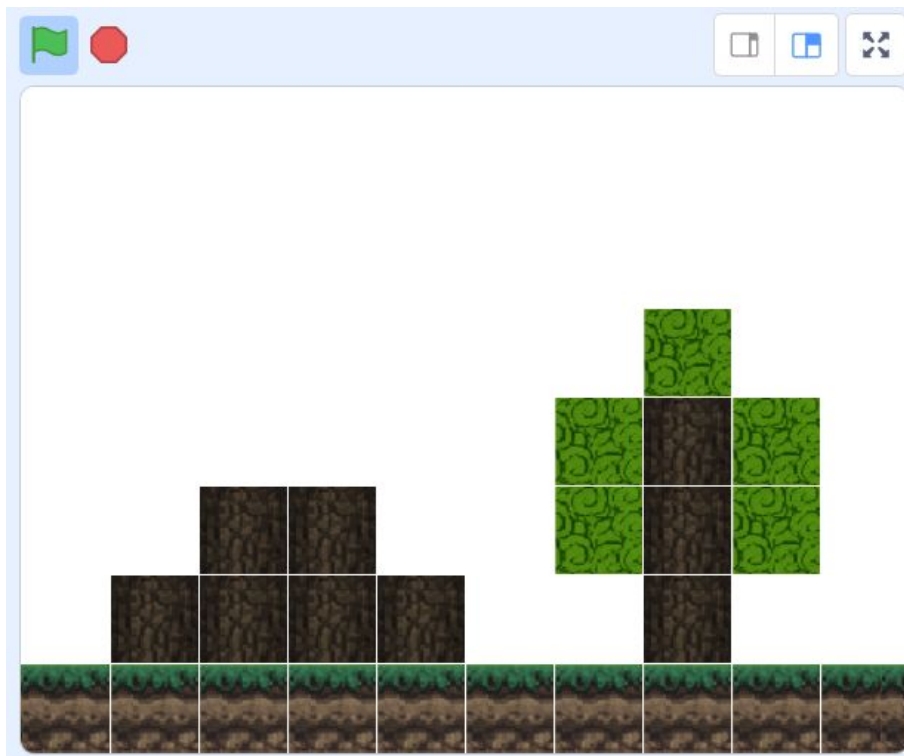
Скрипты для спрайтов земли



Третий уровень блоков



Самостоятельная работа

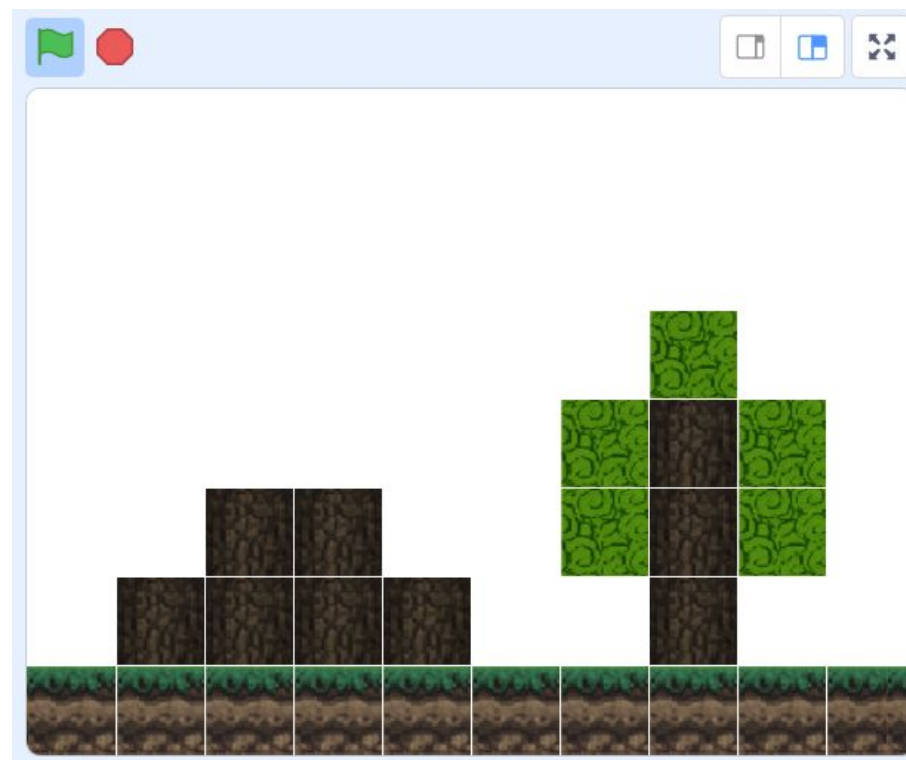


Скрипт для создания стволов



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
  
```

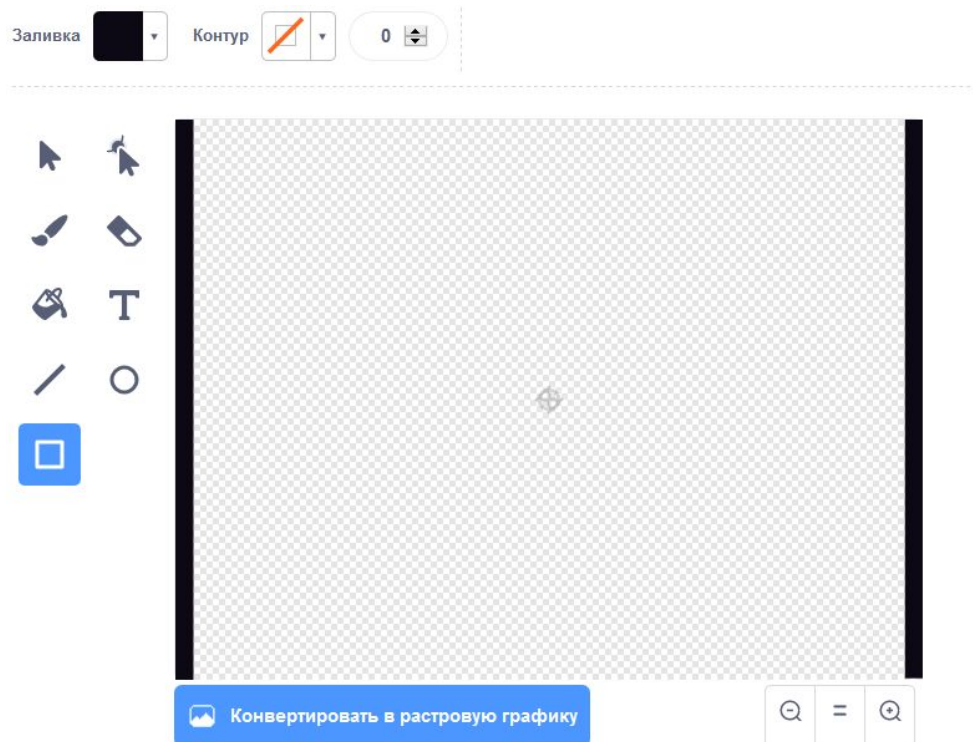
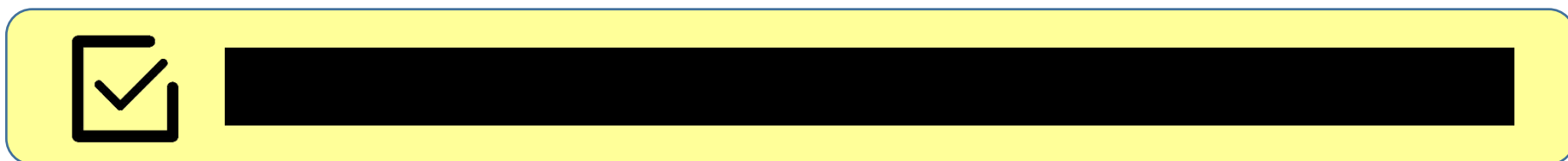
```

  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
  
```

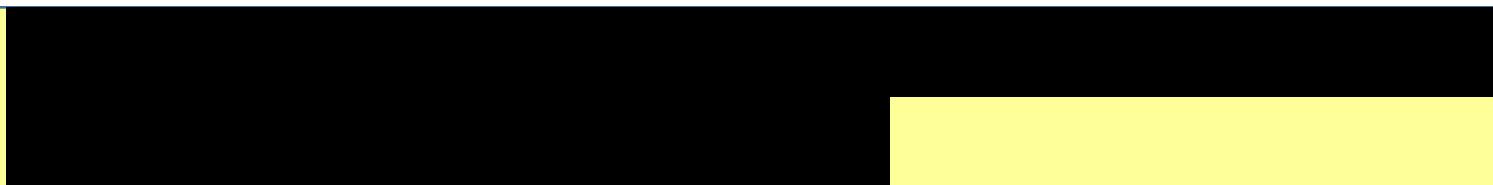
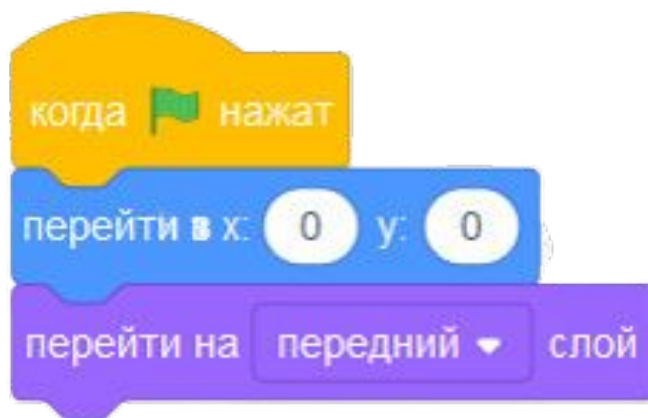
```

  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



Скрипт для рамки



Дополнительно

