



Kodu

Создаем игру Распан
Урок 5



Kodu

Создаем игру Распан
Урок 5

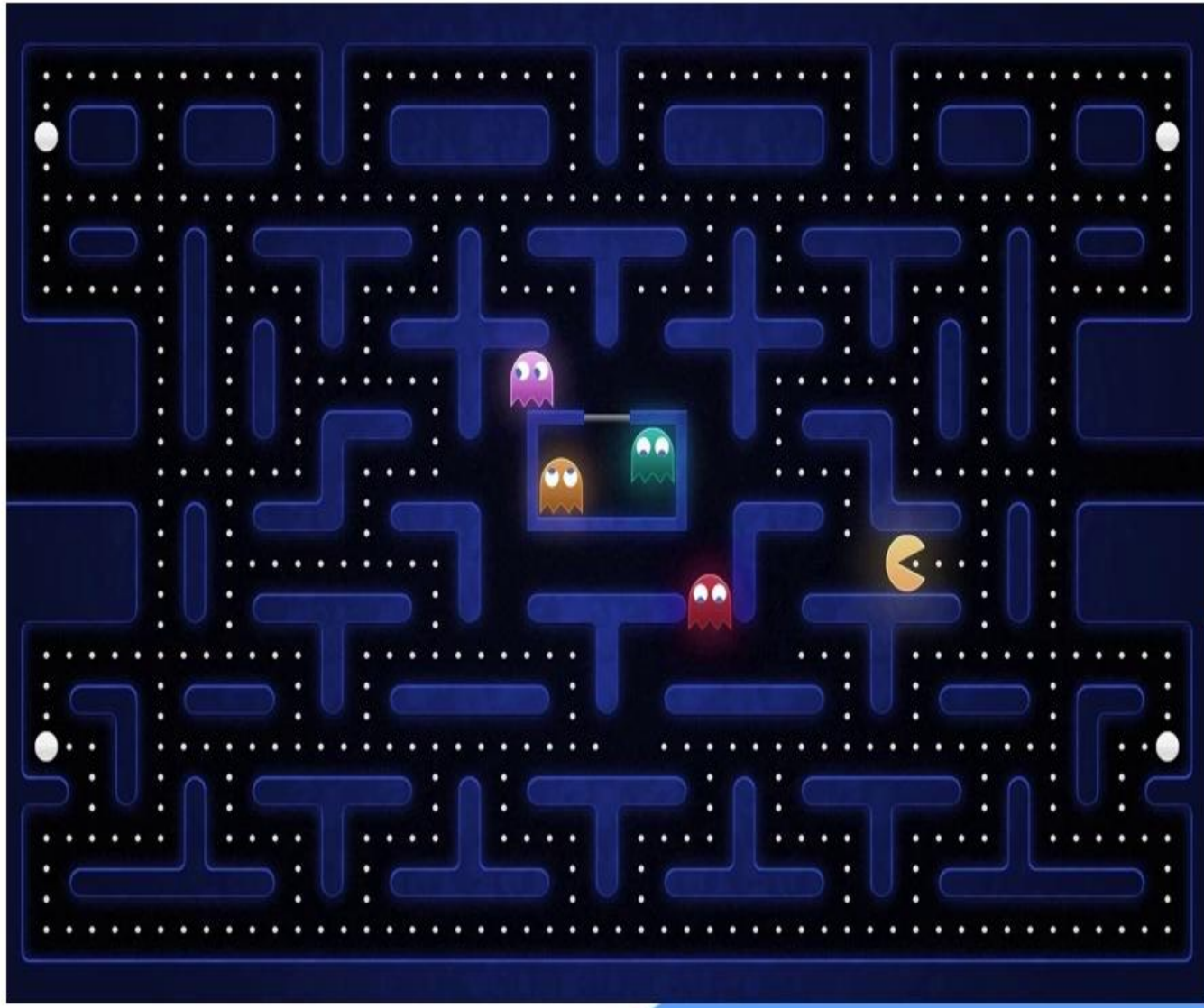
Проверка домашнего задания



Проверка домашнего задания



Pacman



Pacman





Создаем игру Расстан

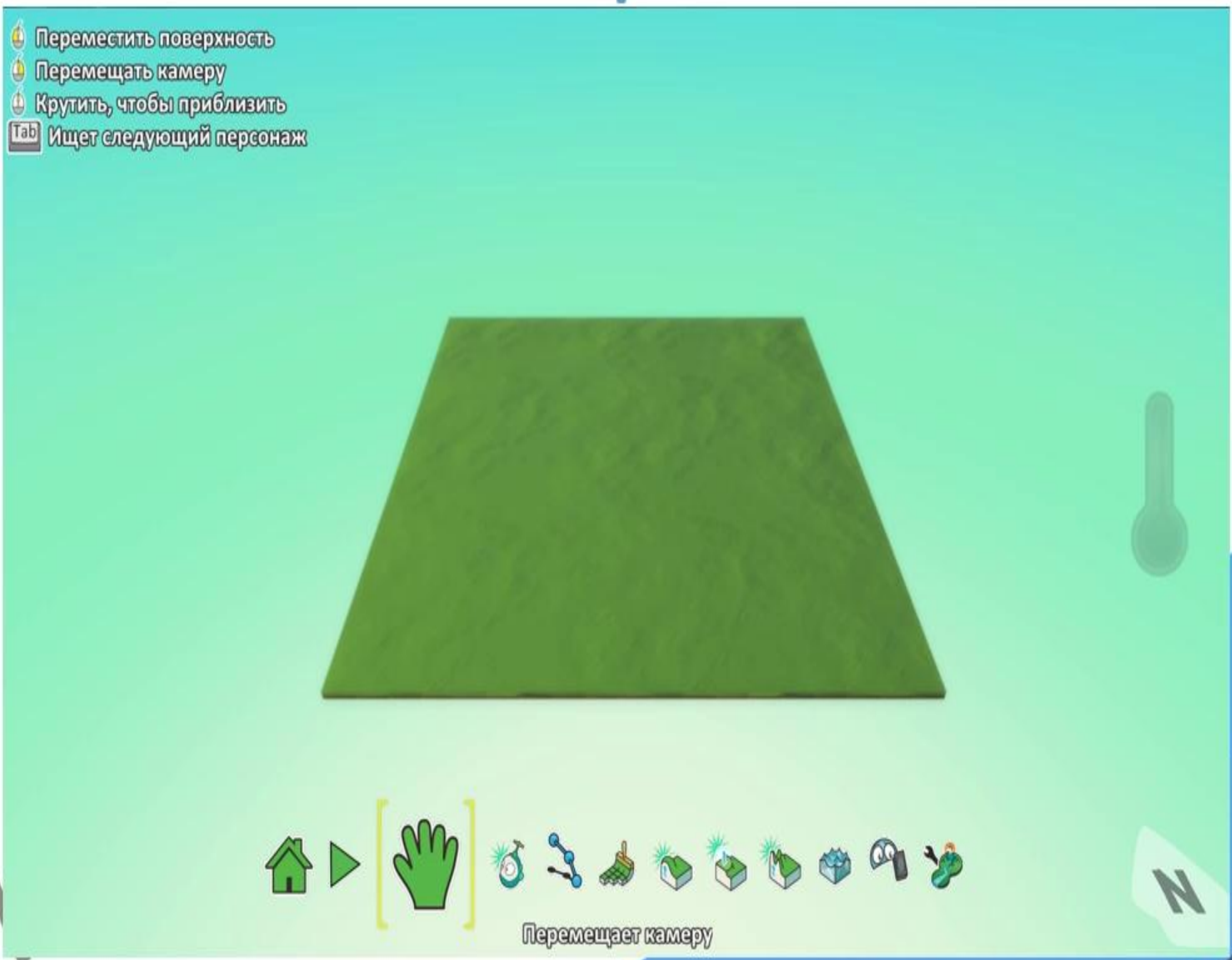


Создаем игру Расстан



Старт

-  Переместить поверхность
-  Перемещать камеру
-  Крутить, чтобы приблизить
-  Ищет следующий персонаж

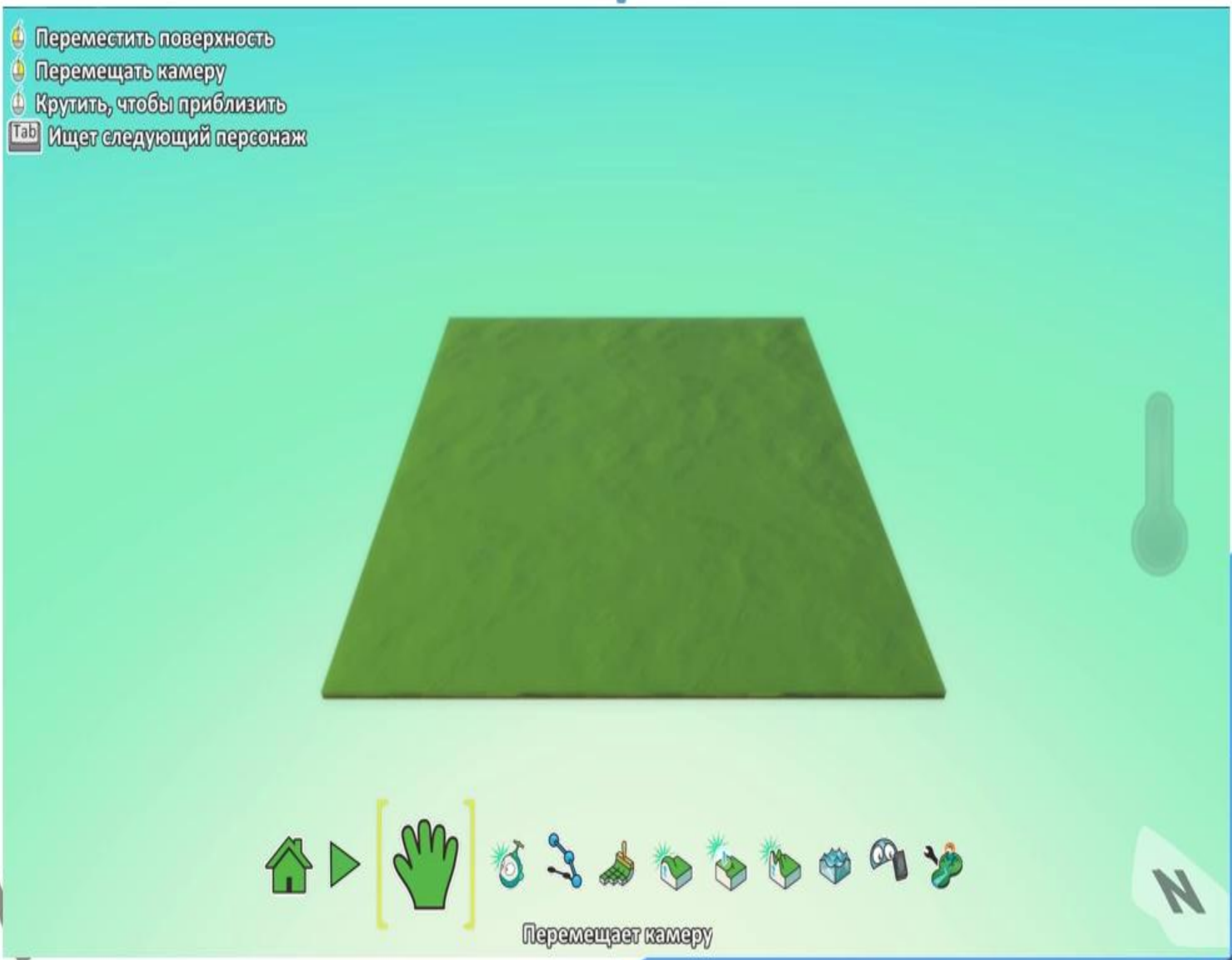


Перемещает камеру

Старт

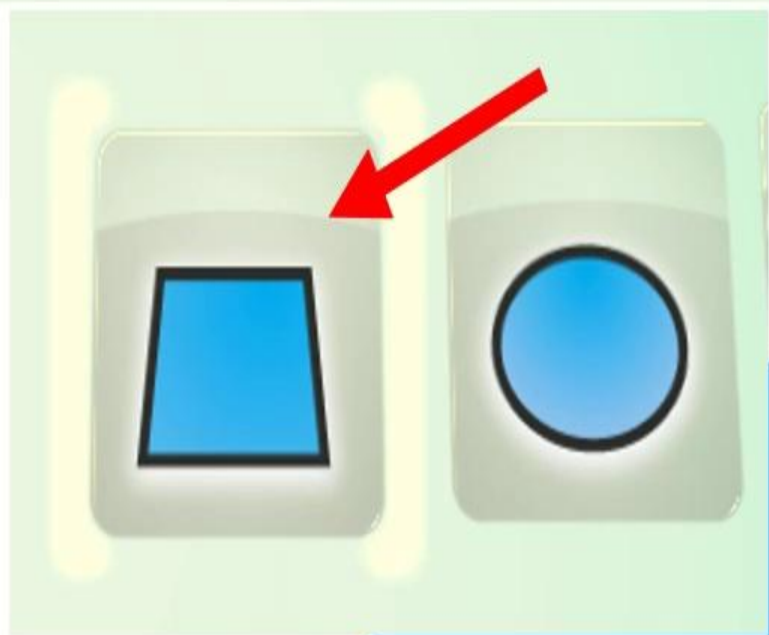
-  Переместить поверхность
-  Перемещать камеру
-  Крутить, чтобы приблизить
-  Ищет следующий персонаж



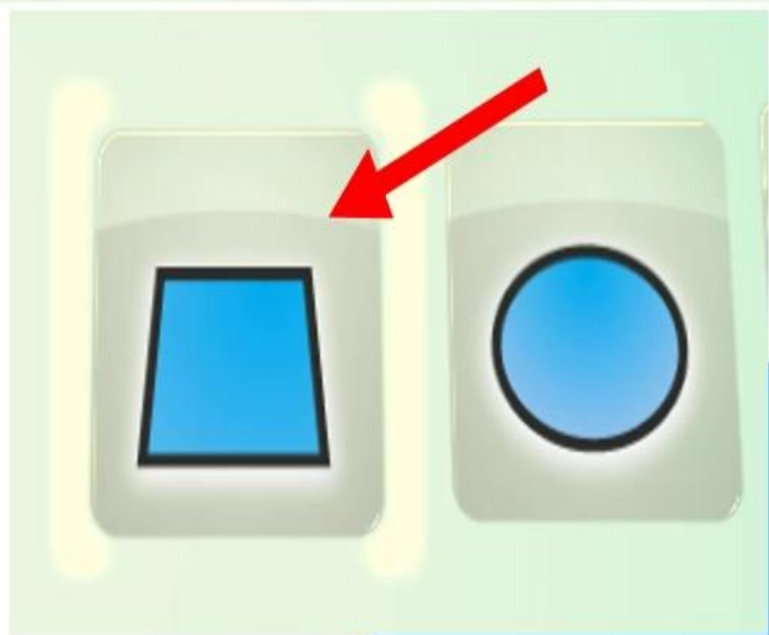
Home ▶ **Hand icon** [] [Eye icon] [Link icon] [Hand icon] [Green cube icon] [Green cube icon] [Green cube icon] [Blue cube icon] [Magnifying glass icon] [Character icon]

Перемещает камеру


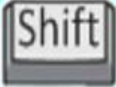

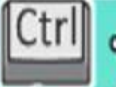






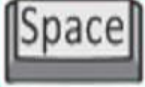
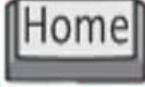

Выбираем кисть




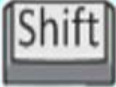

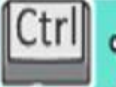






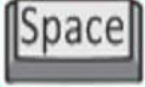
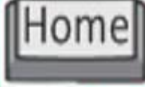

Выбираем кисть



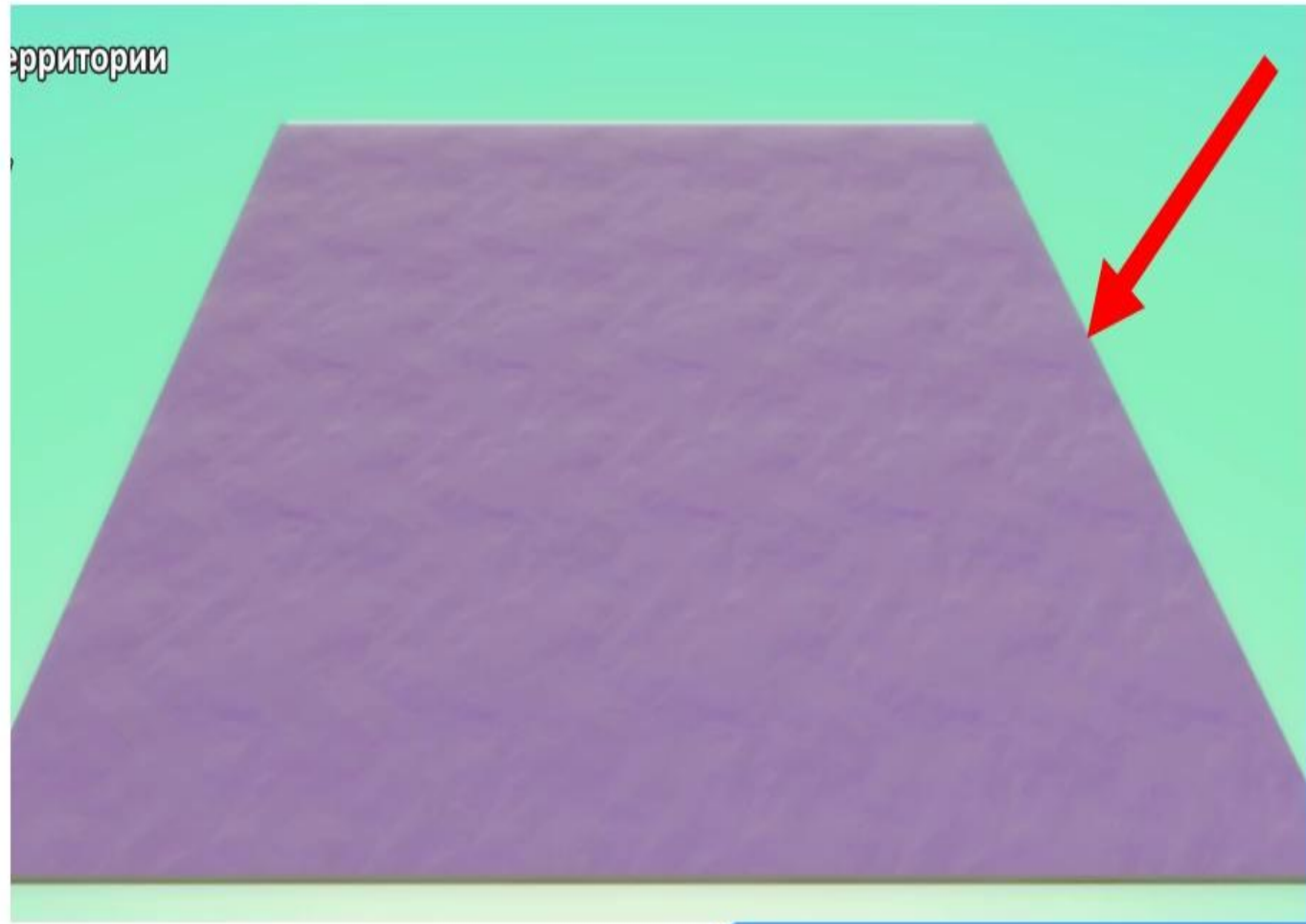
Выбираем кисть

-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-   Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

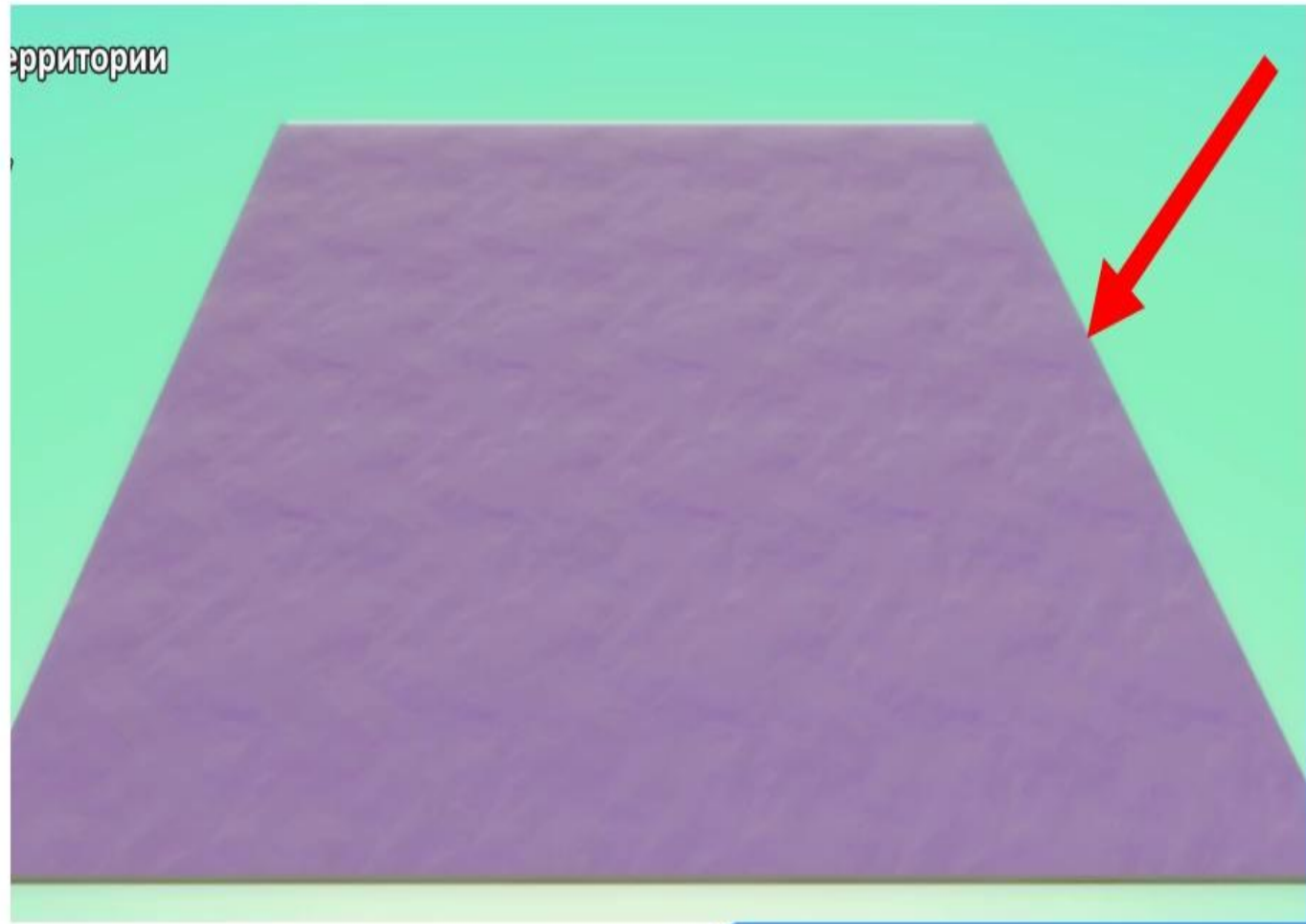
Выбираем кисть

-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-   Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

Создание площадки



Создание площадки



Создание площадки

Красит и добавляет материал
Shift + [иконка] Красит по земле
Ctrl + [иконка] Добавляет землю
[иконка] Удалить

[иконка] [иконка] Изменить размер кисти

Alt Выбрать материал из территории
F3 Показывать сетку
Space Переместить камеру
Home Главное меню
Esc Запустить

Откатить(1)

Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

Создание площадки

Красит и добавляет материал
Shift + Красит по земле
Ctrl + Добавляет землю
Удалить

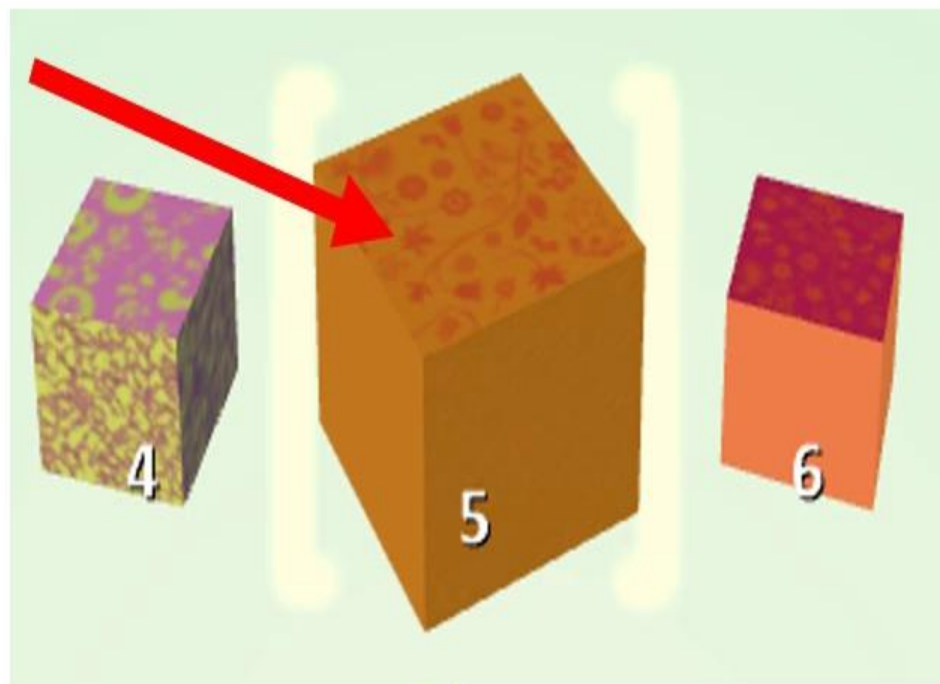
Изменить размер кисти

Alt Выбрать материал из территории
F3 Показывать сетку
Space Переместить камеру
Home Главное меню
Esc Запустить

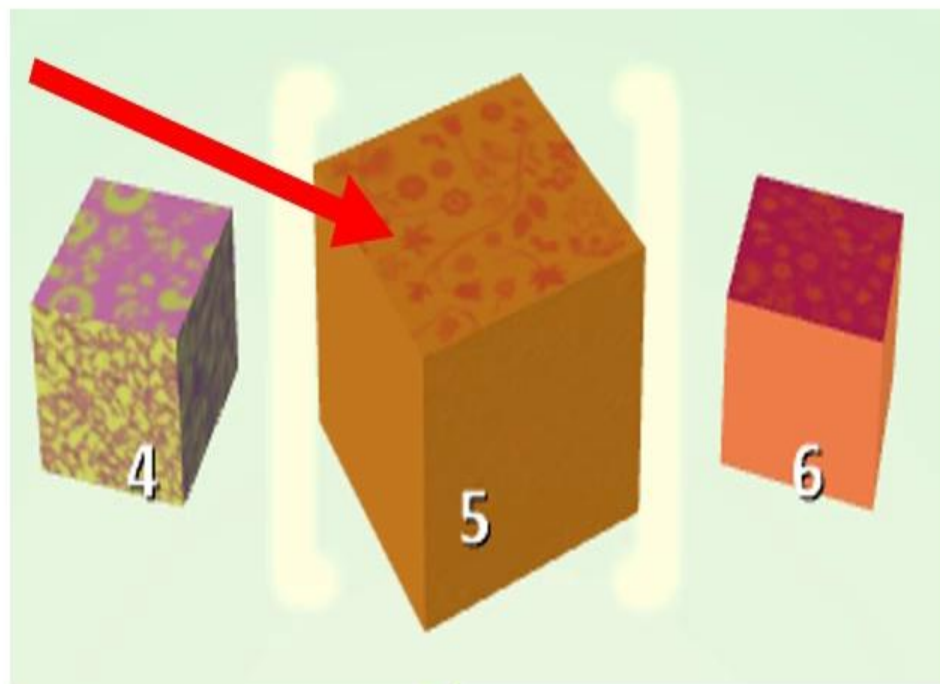
Откатить(1)

Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

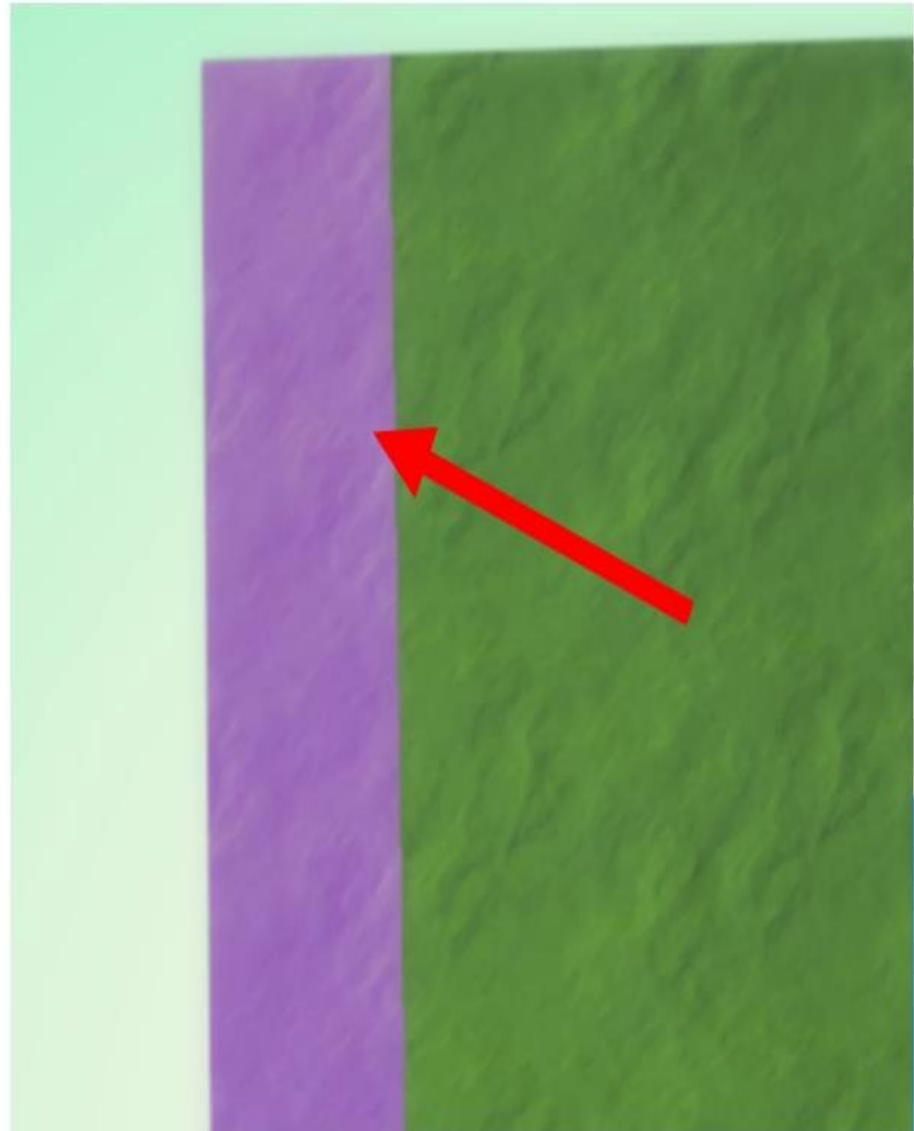
Создание лабиринта



Создание лабиринта



Создание лабиринта



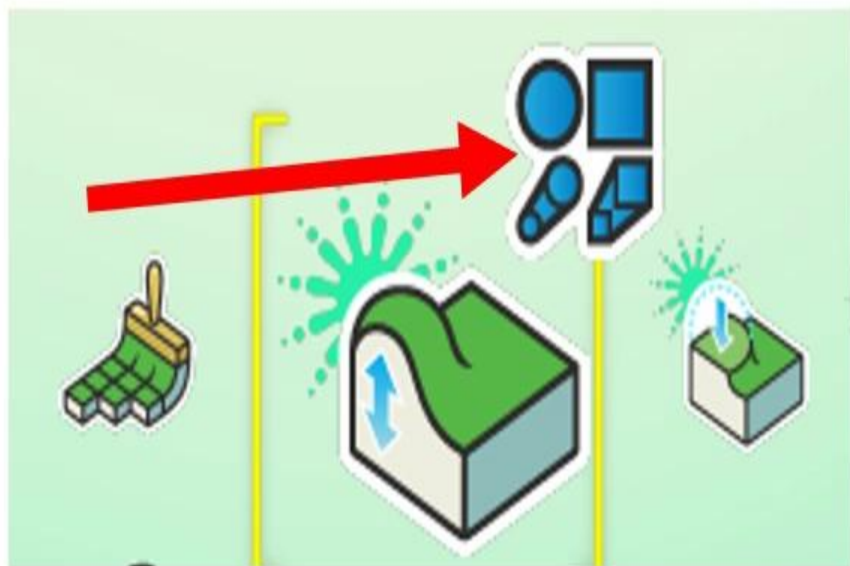
Создание лабиринта



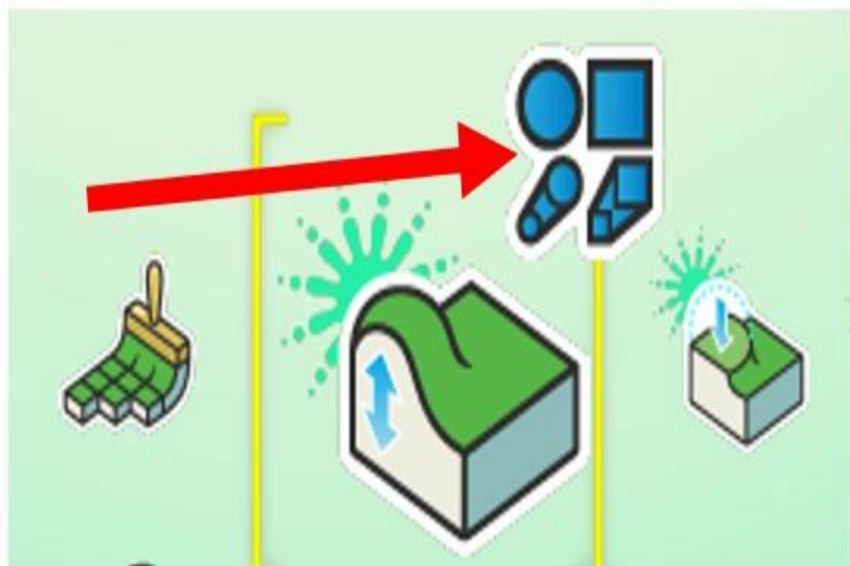
Создание лабиринта



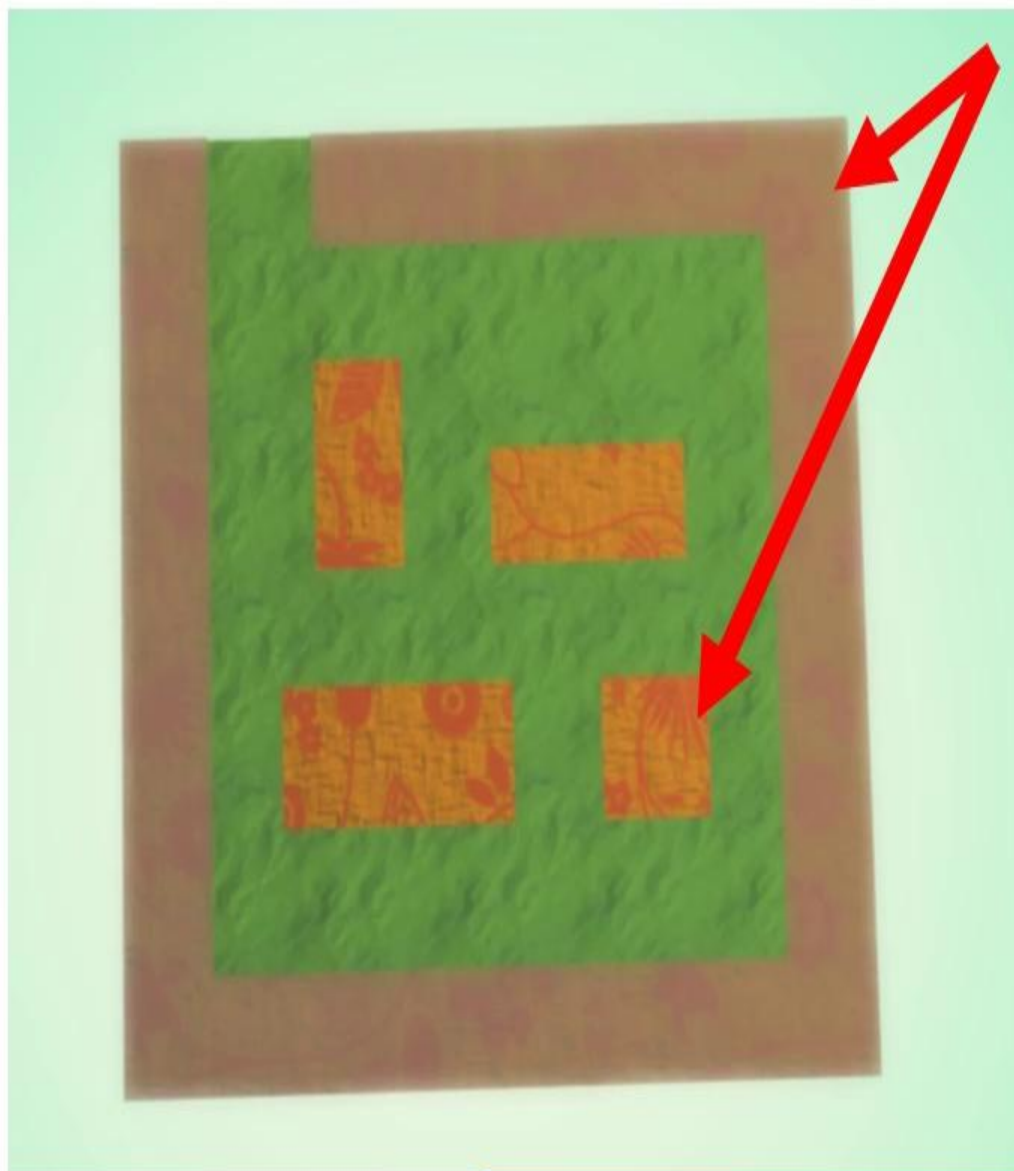
Создание лабиринта



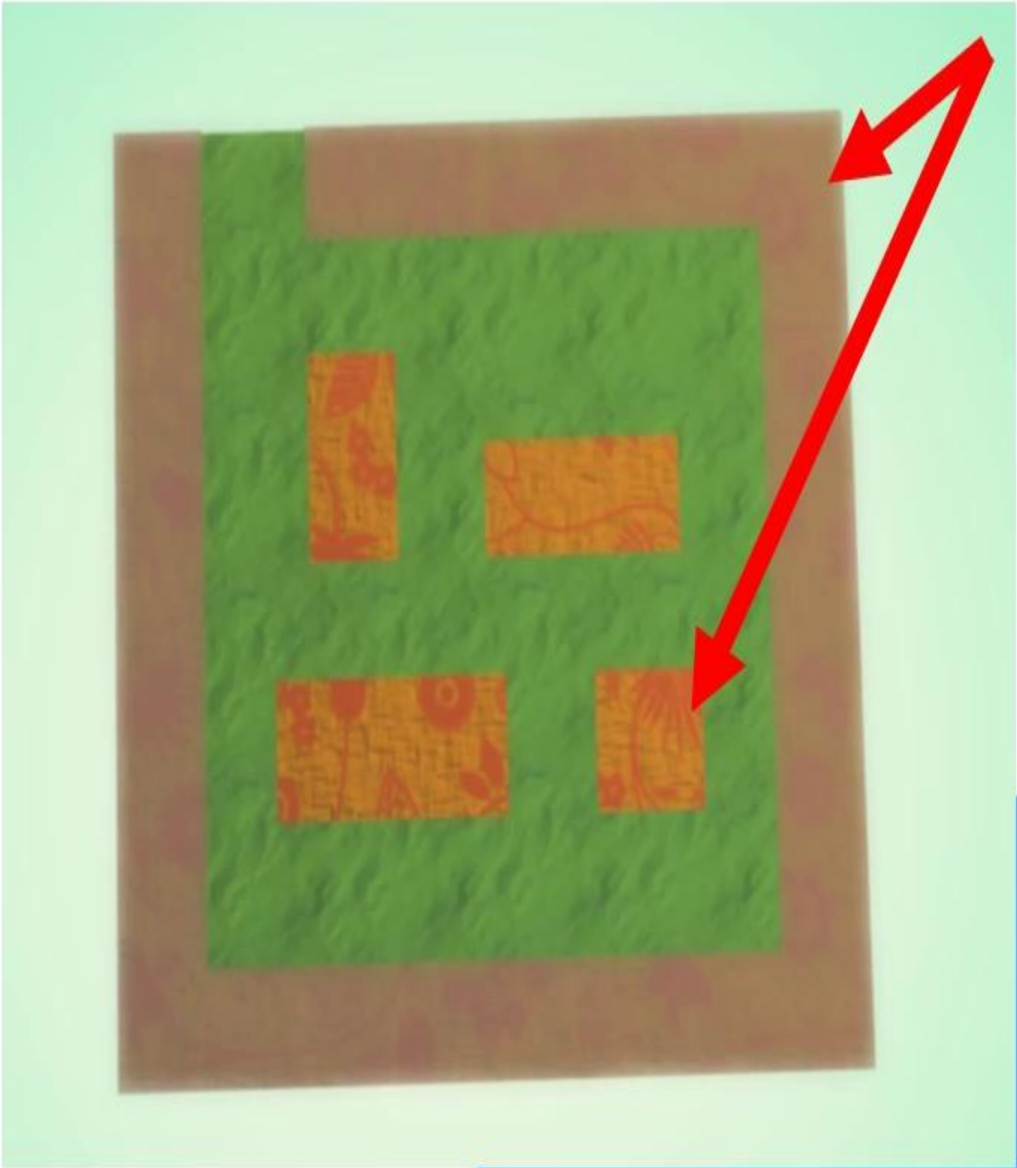
Создание лабиринта



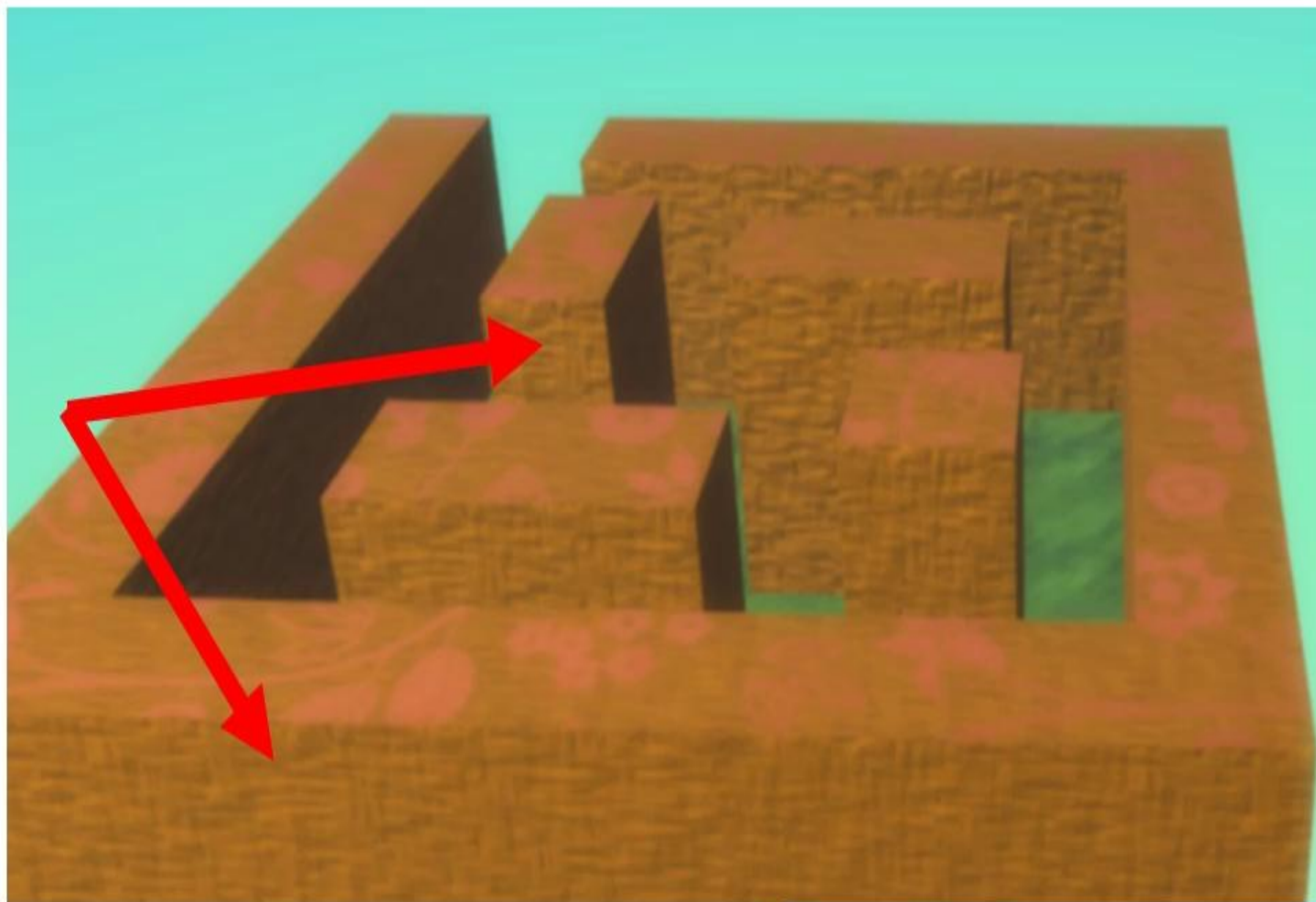
Создание лабиринта



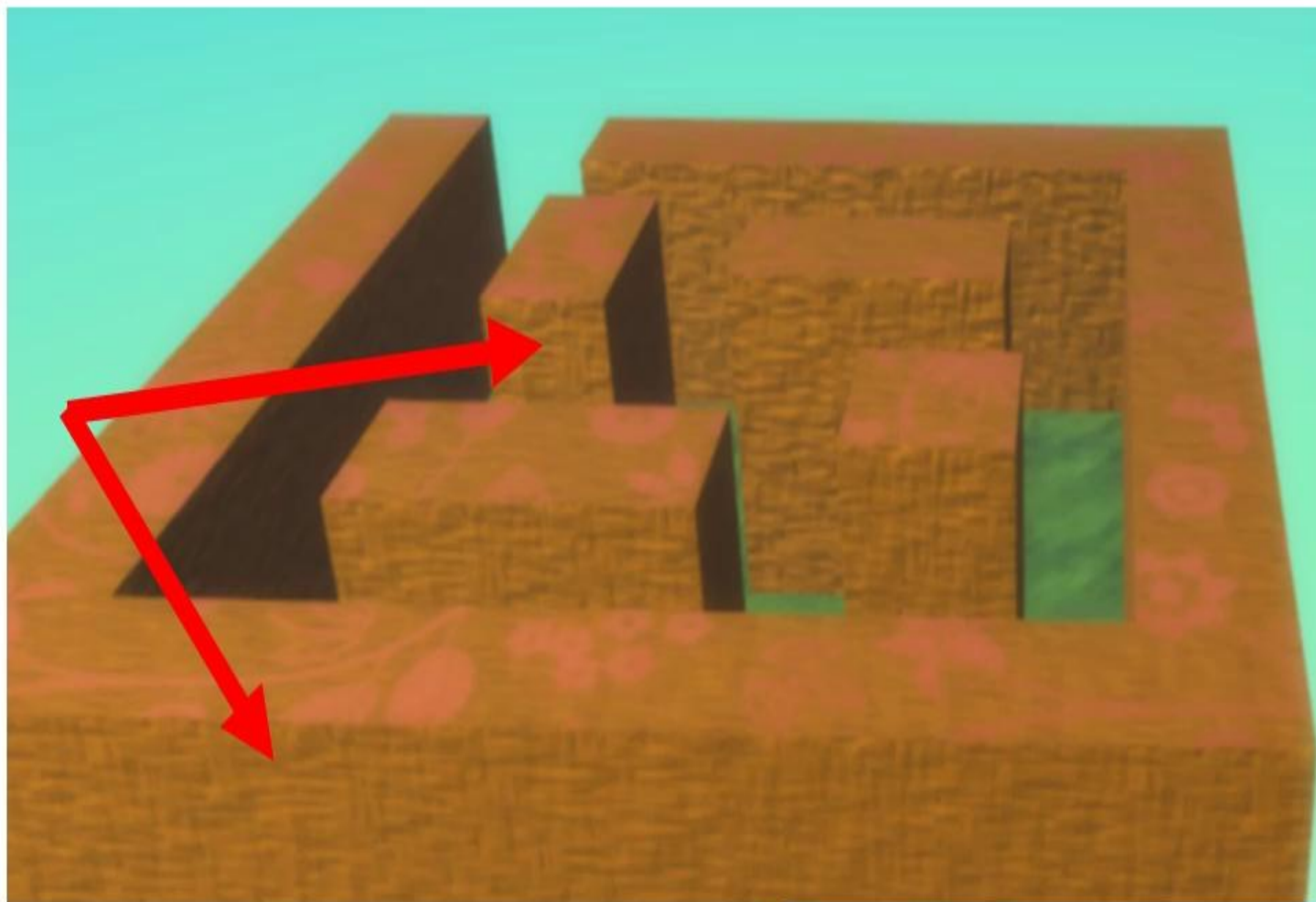
Создание лабиринта



Создание лабиринта



Создание лабиринта



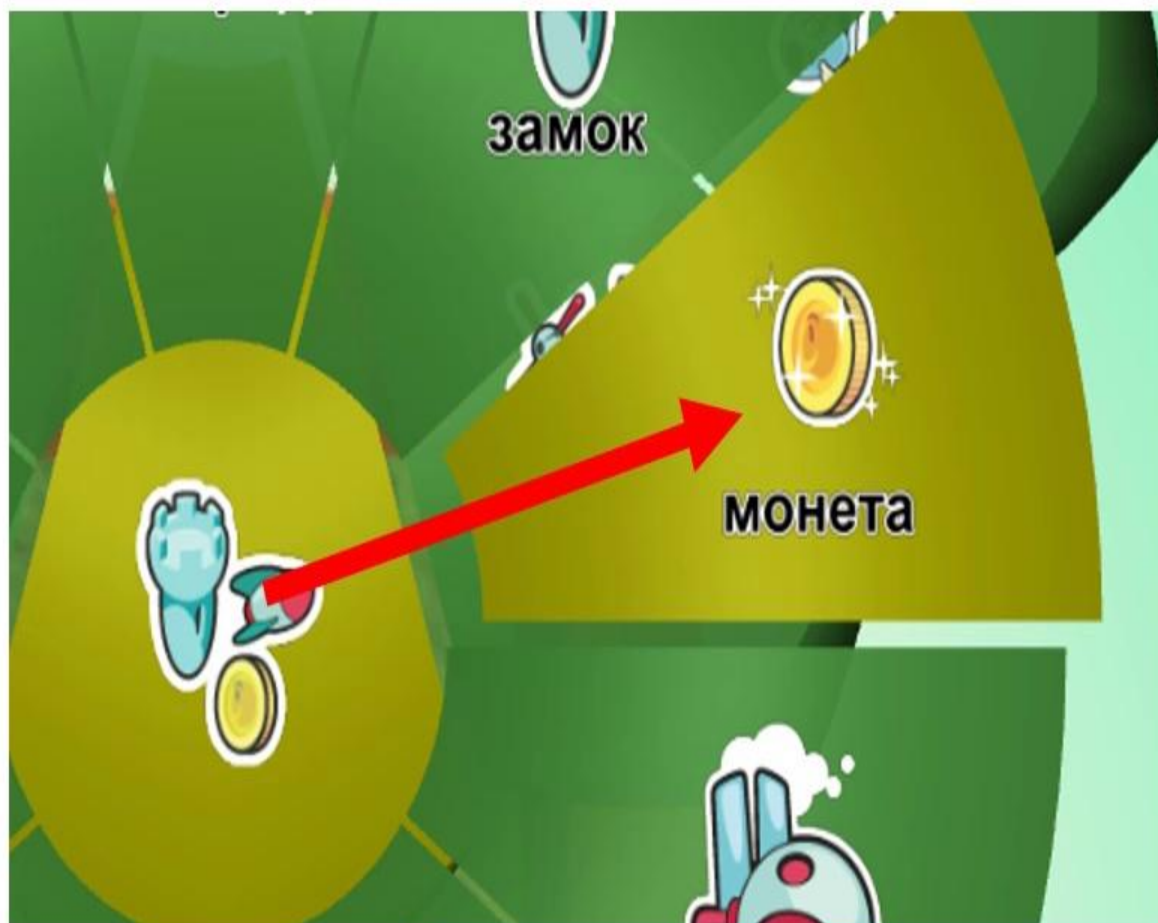
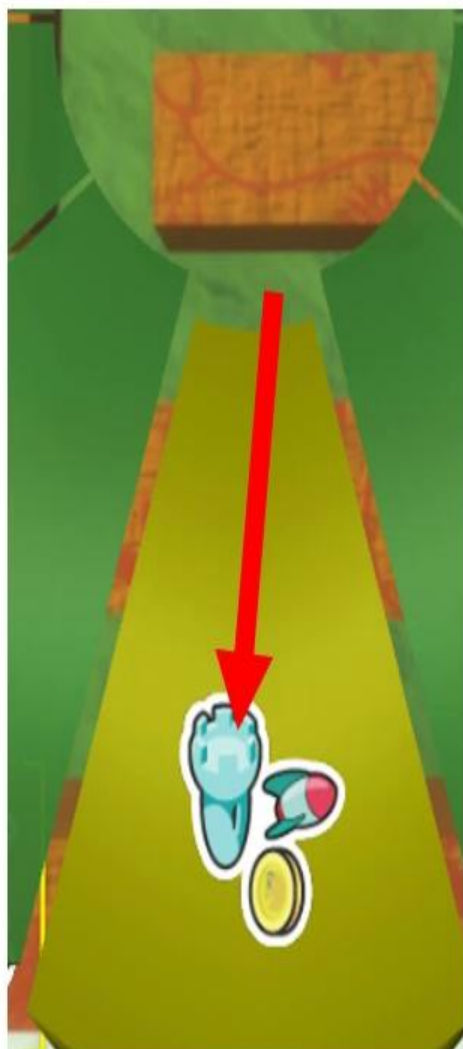
Добавление объектов



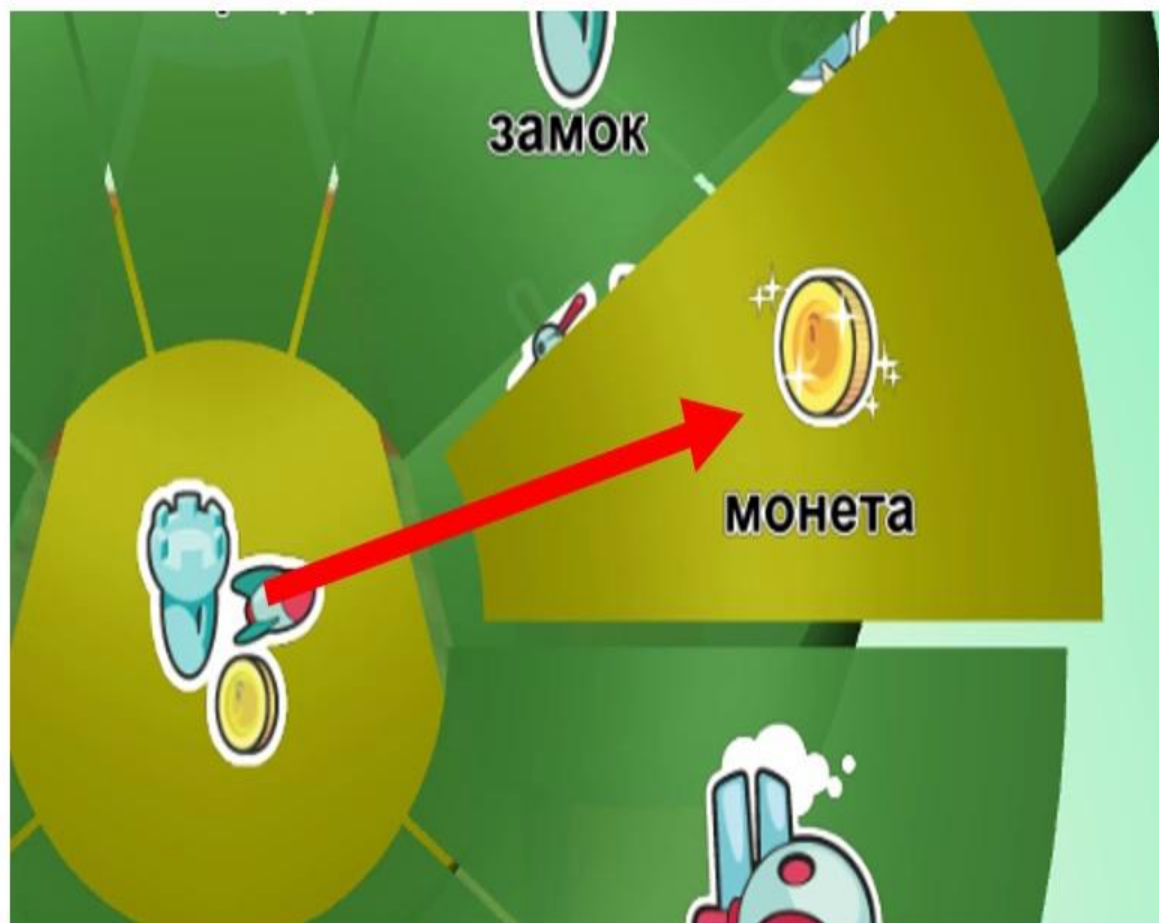
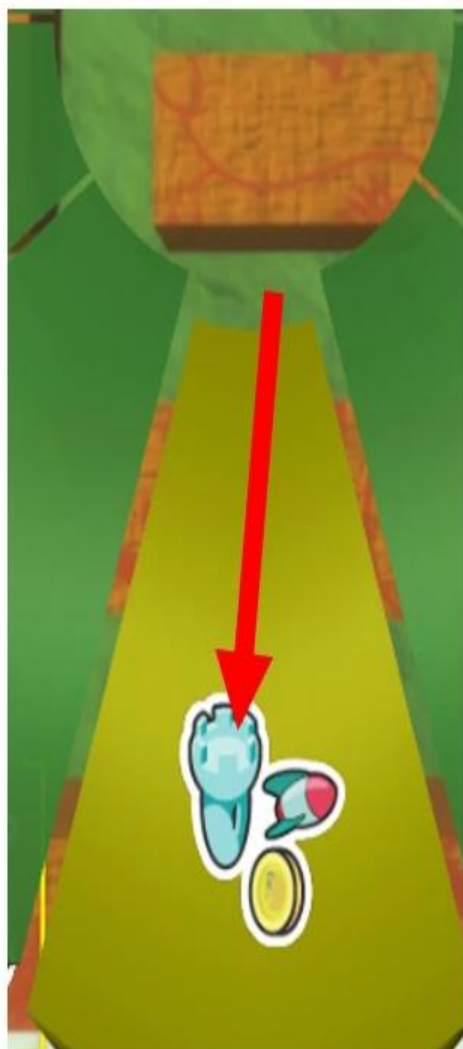
Добавление объектов



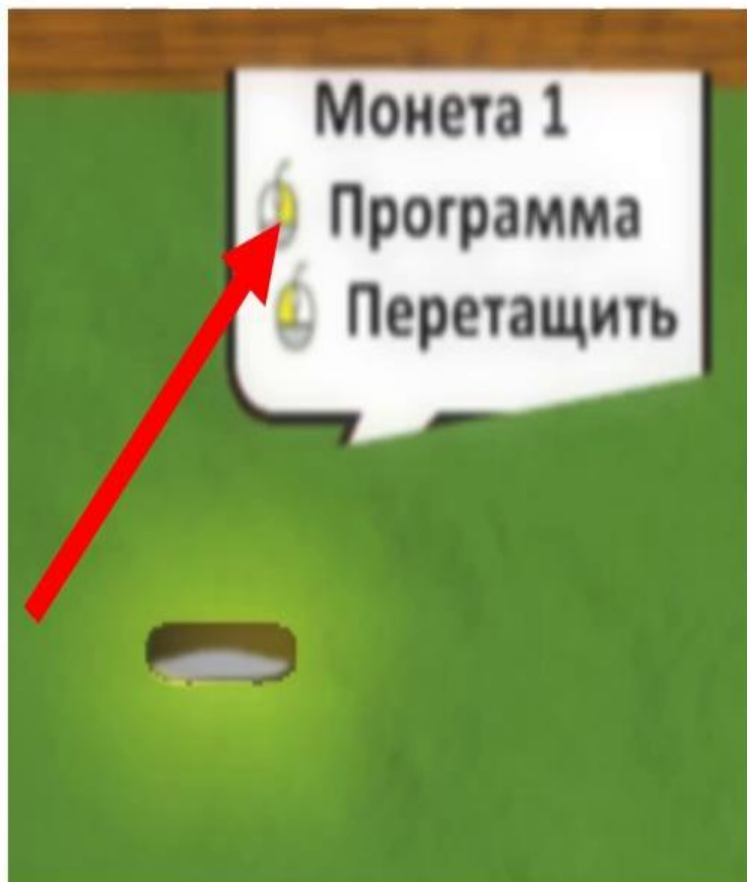
Добавление объектов



Добавление объектов



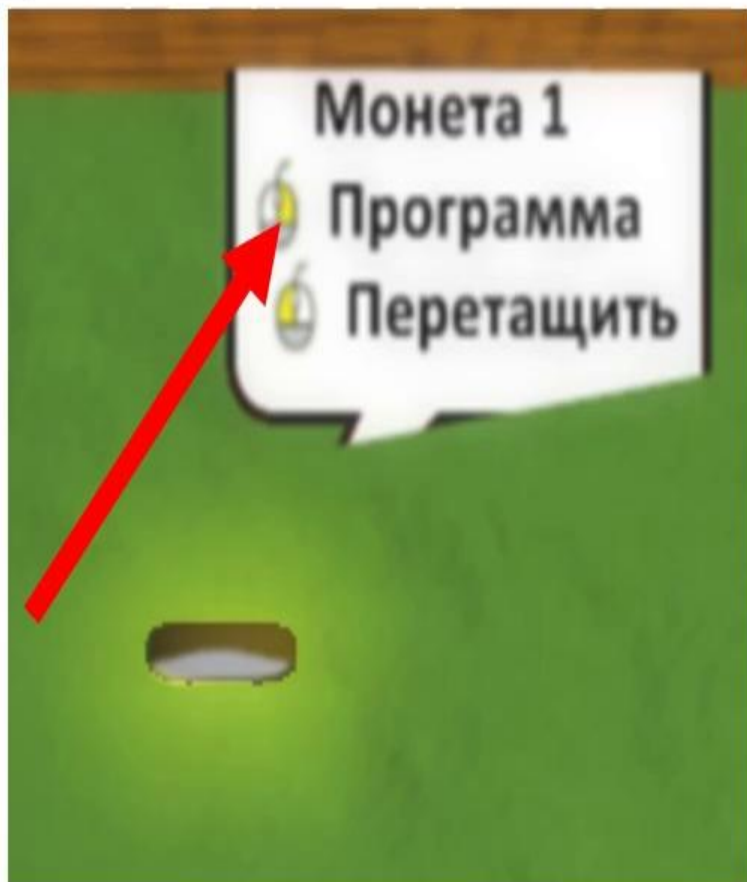
Добавление объектов



- Программа
- Изменить установки
- Вырезать
- Копировать
- Изменить размер
- Повернуть
- Изменить высоту

A vertical list of context menu options. A red arrow points from the bottom-right towards the "Копировать" option.

Добавление объектов



Программа

Изменить установки

Вырезать

Копировать

Изменить размер

Повернуть

Изменить высоту

Добавление объектов

Добавить объект

Изменить параметры мира

Вставить (Монета)

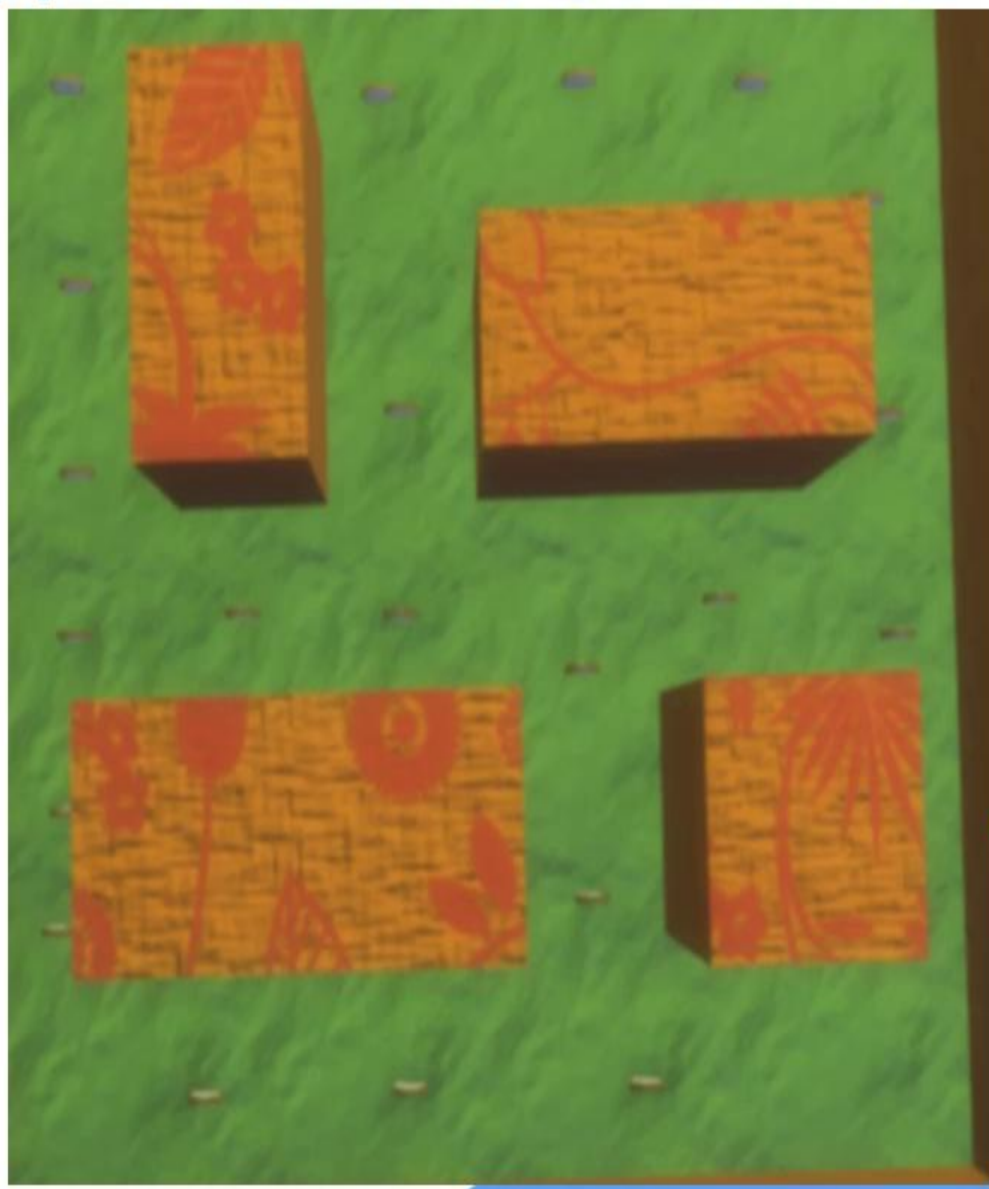
Добавление объектов

Добавить объект

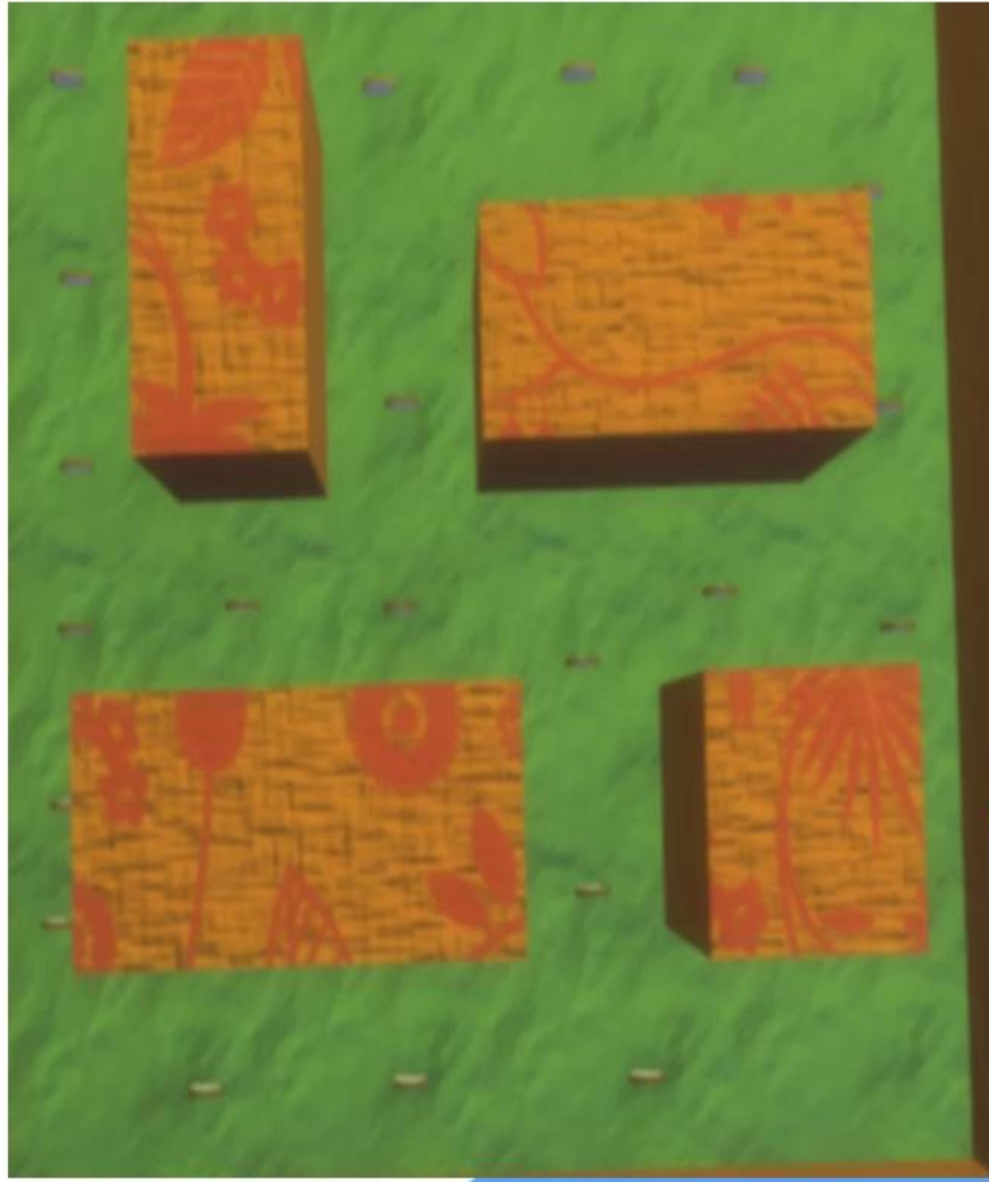
Изменить параметры мира

Вставить (Монета)

Добавление объектов



Добавление объектов



Добавление объектов



Добавление объектов



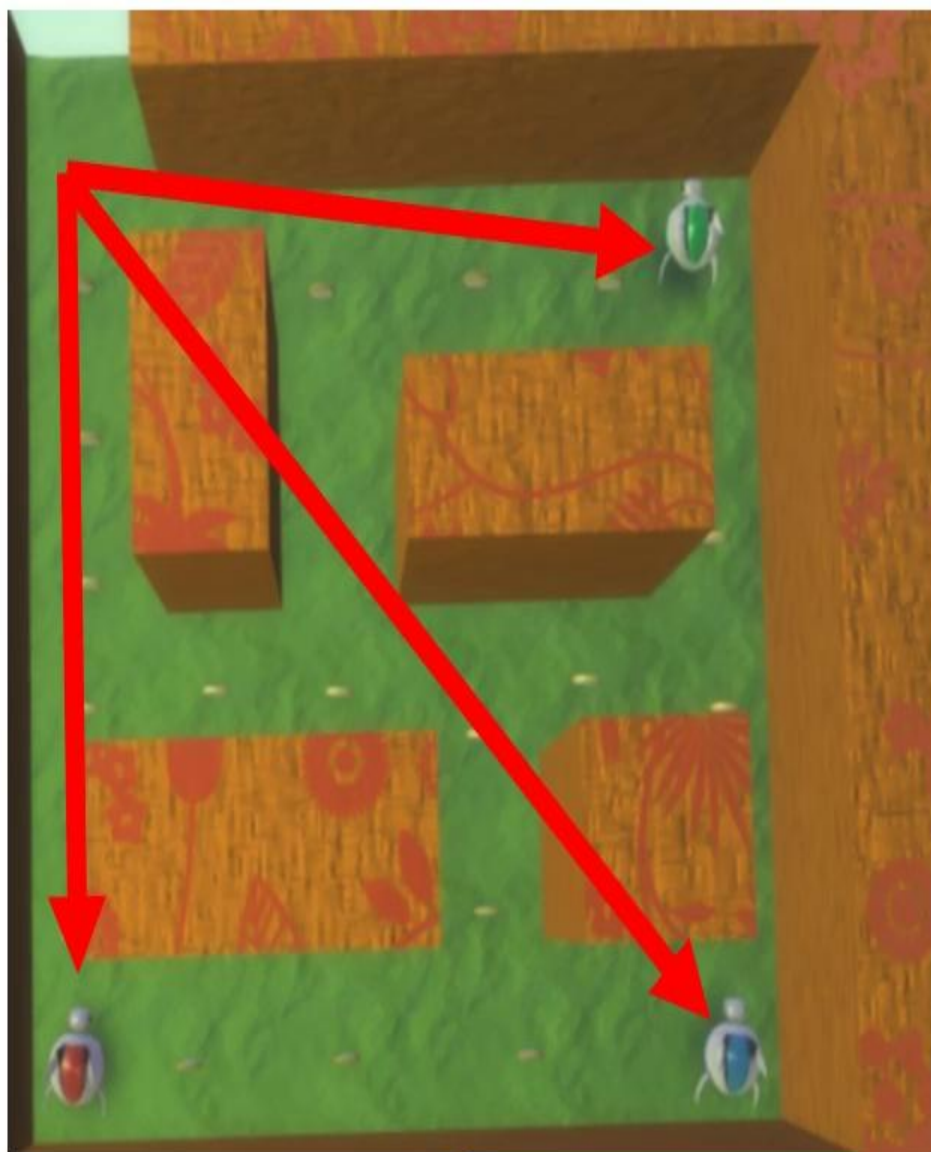
Добавление объектов



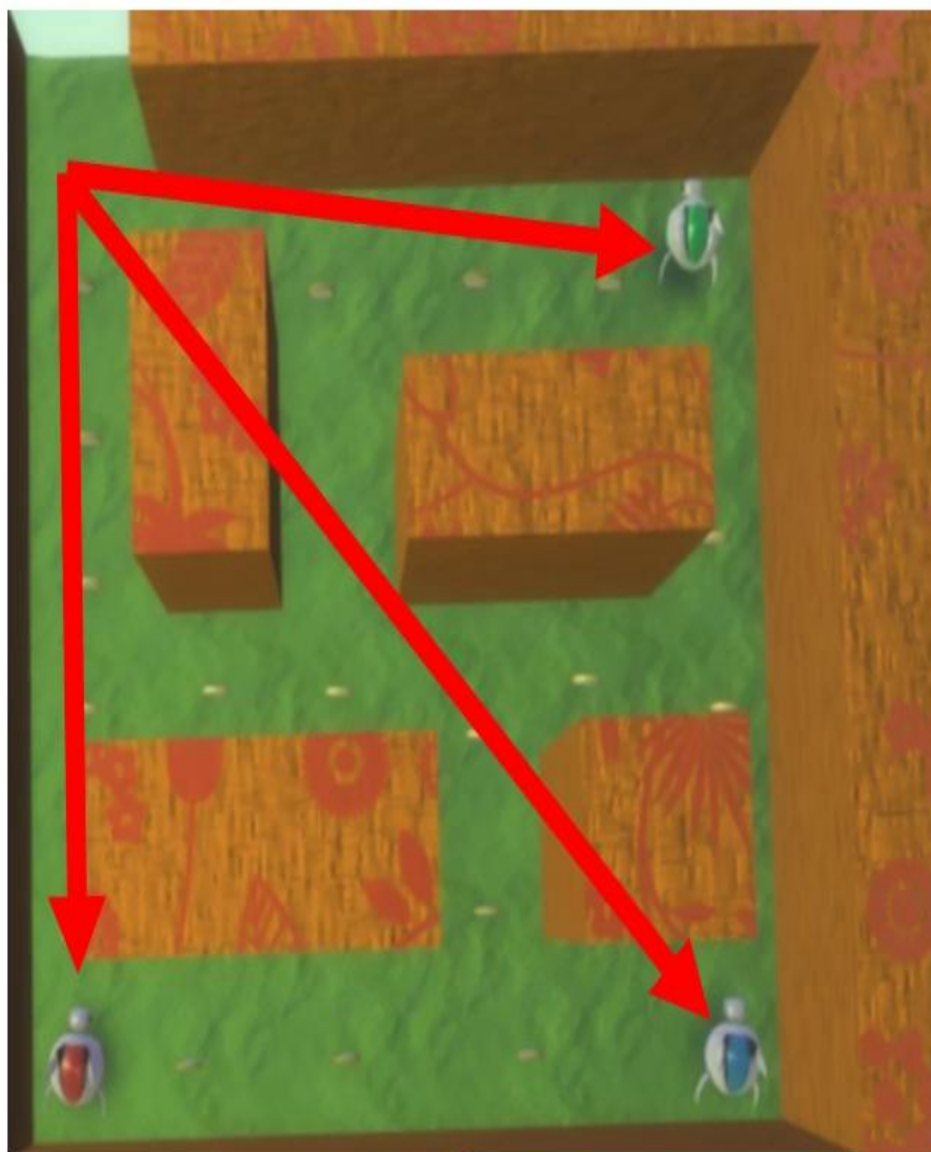
Добавление объектов



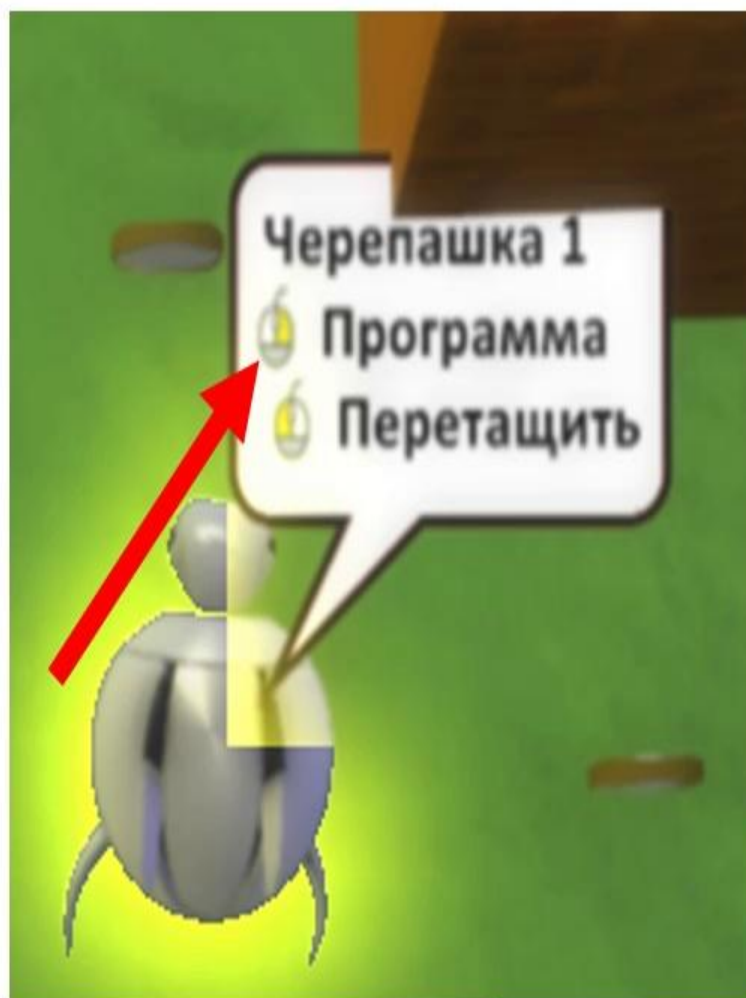
Добавление объектов



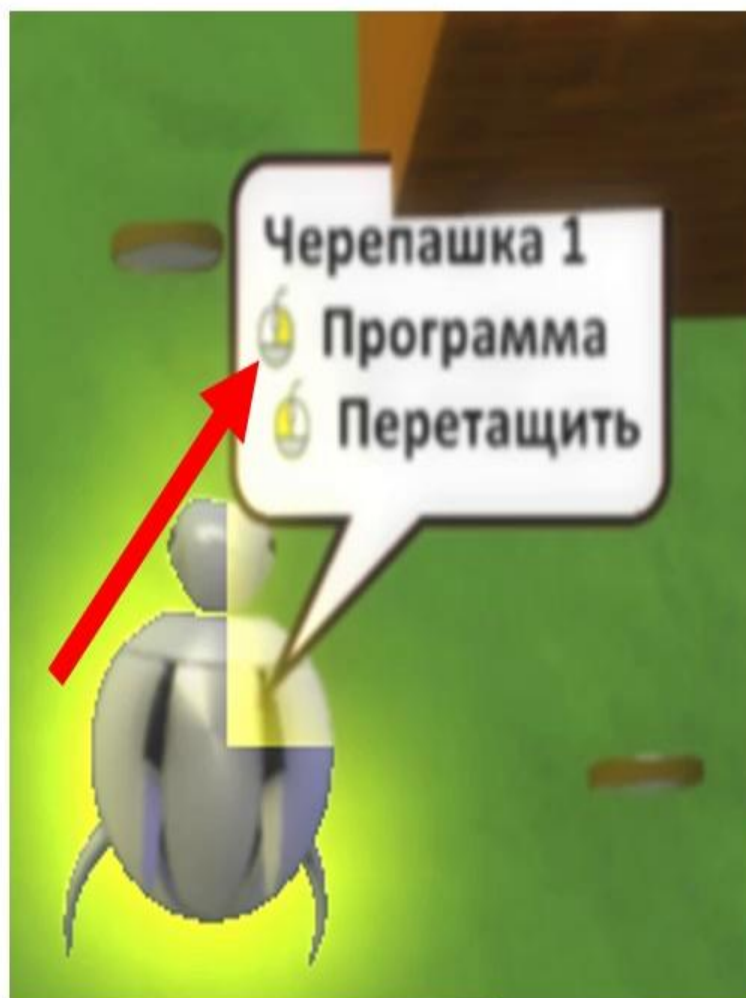
Добавление объектов



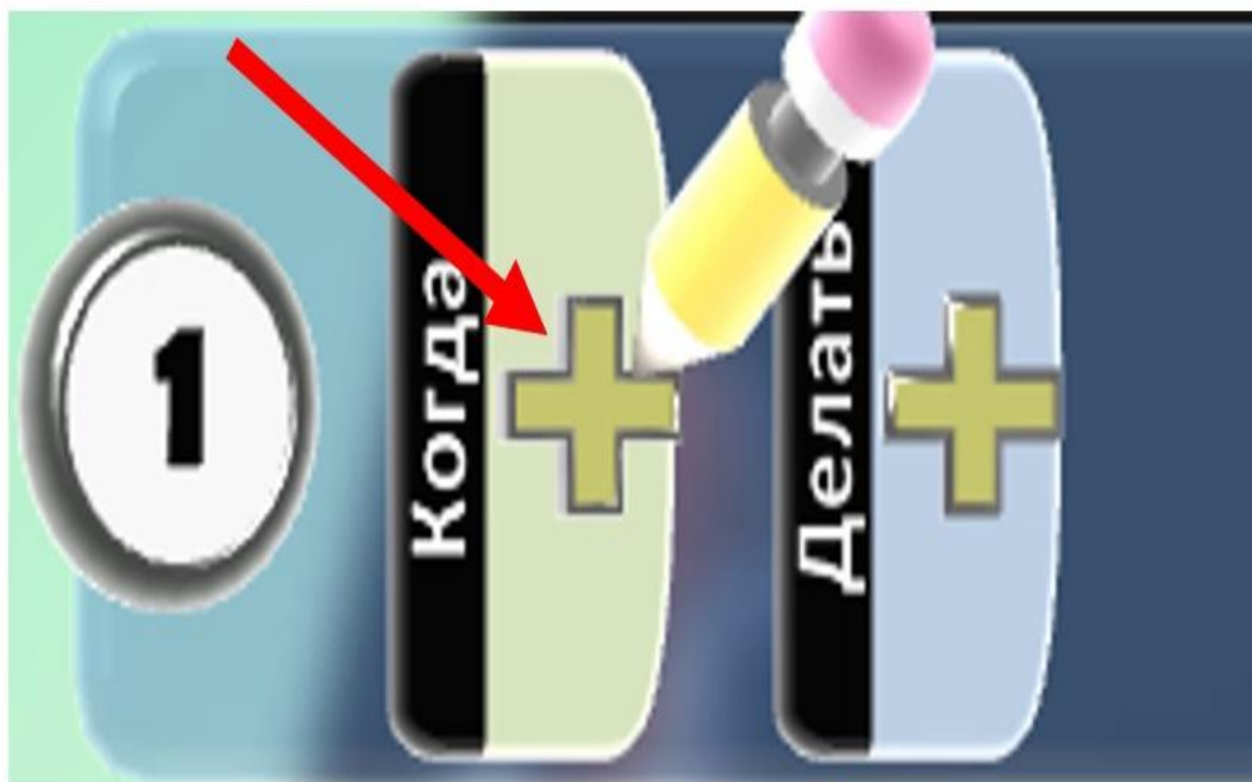
Создание программы



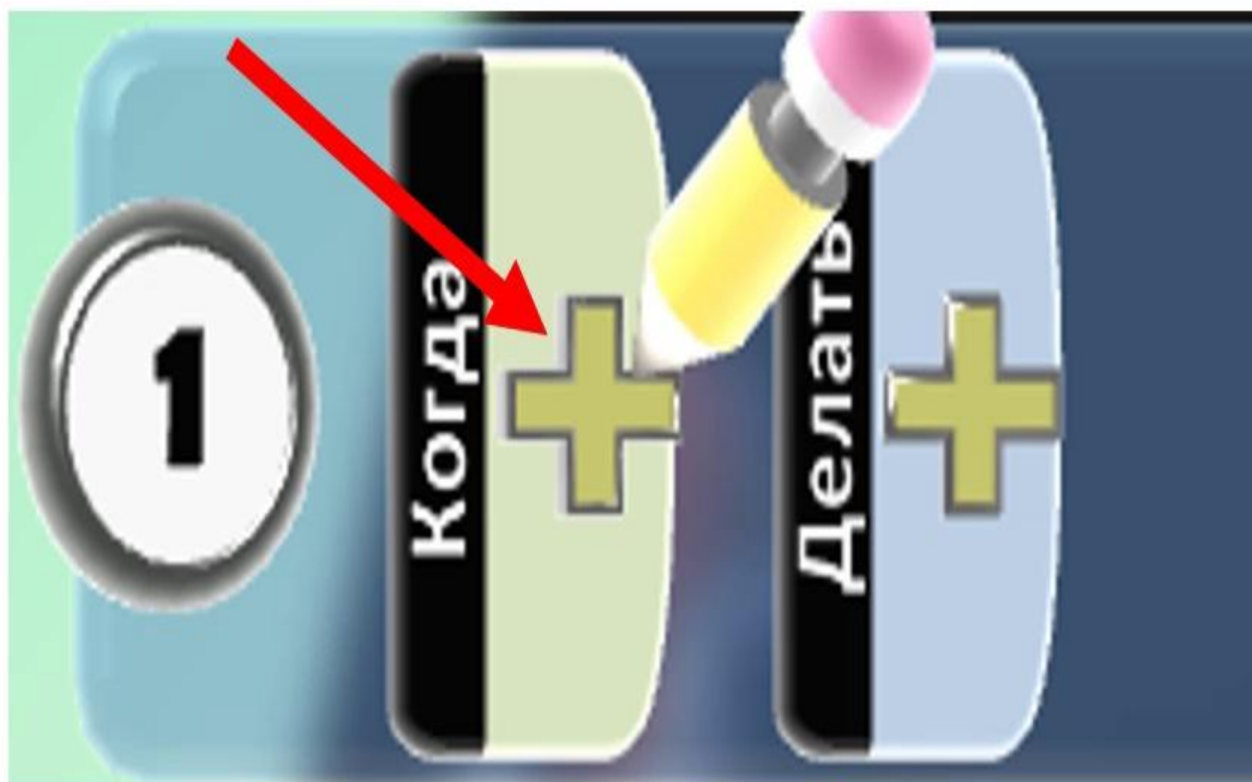
Создание программы



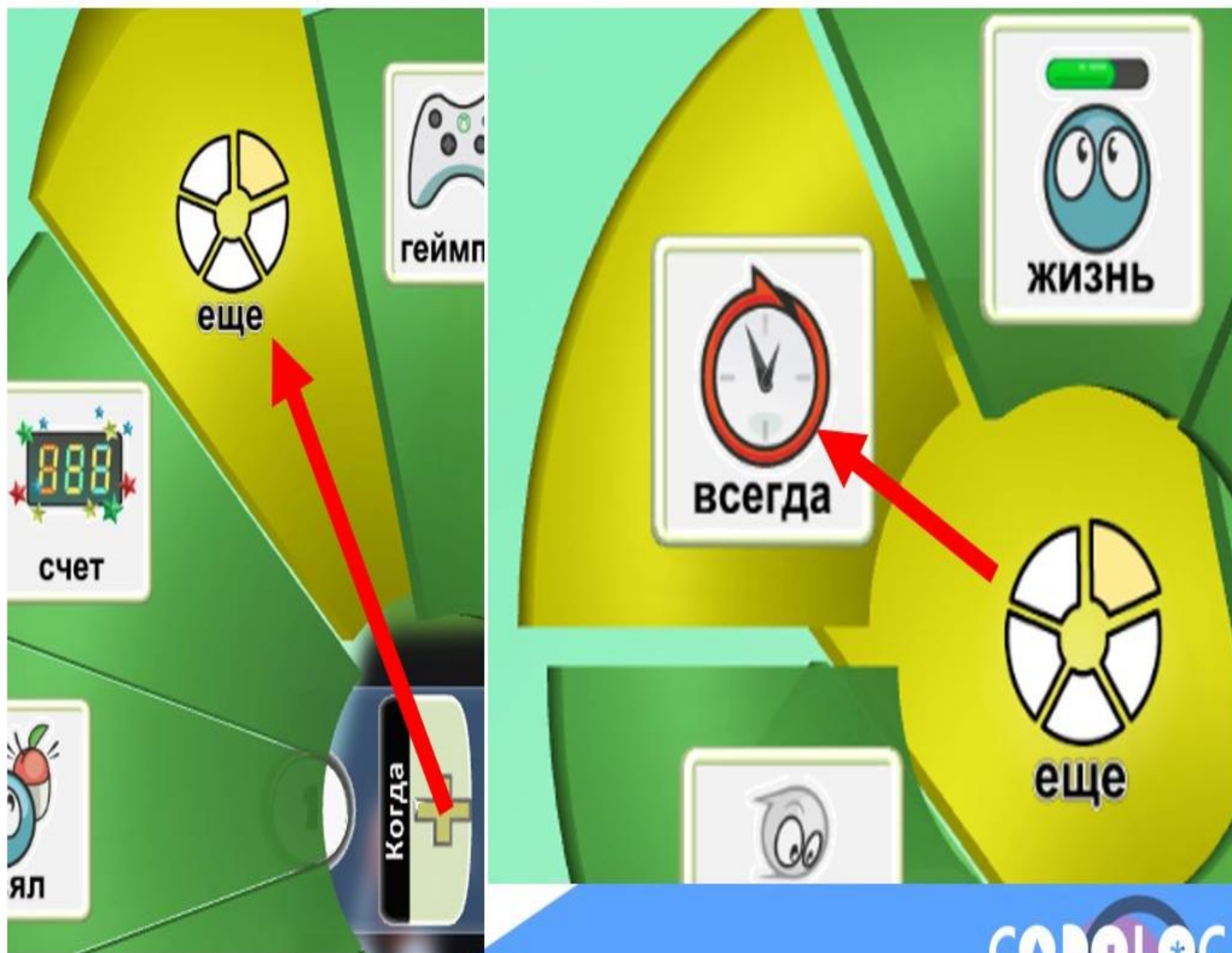
Создаем программы



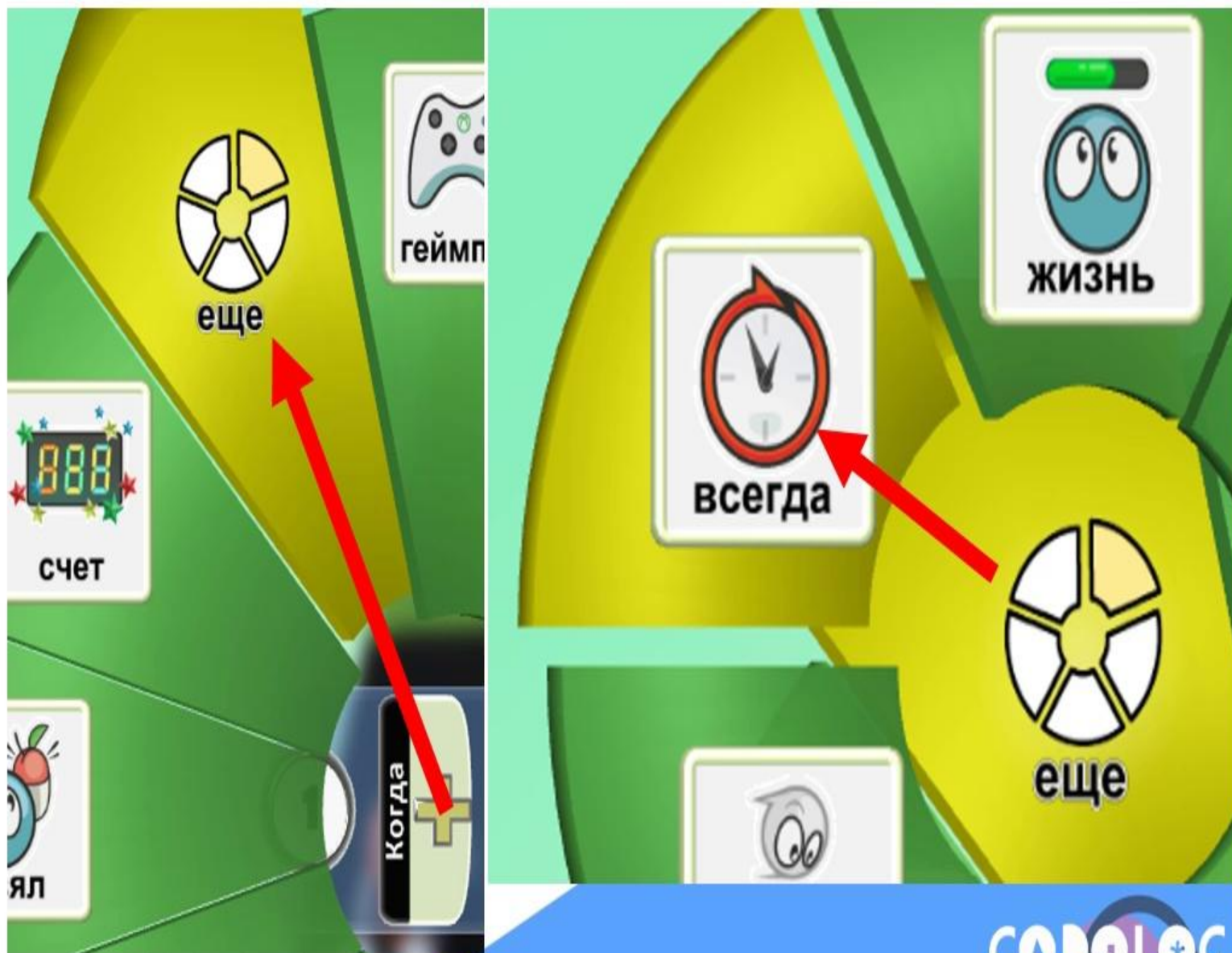
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



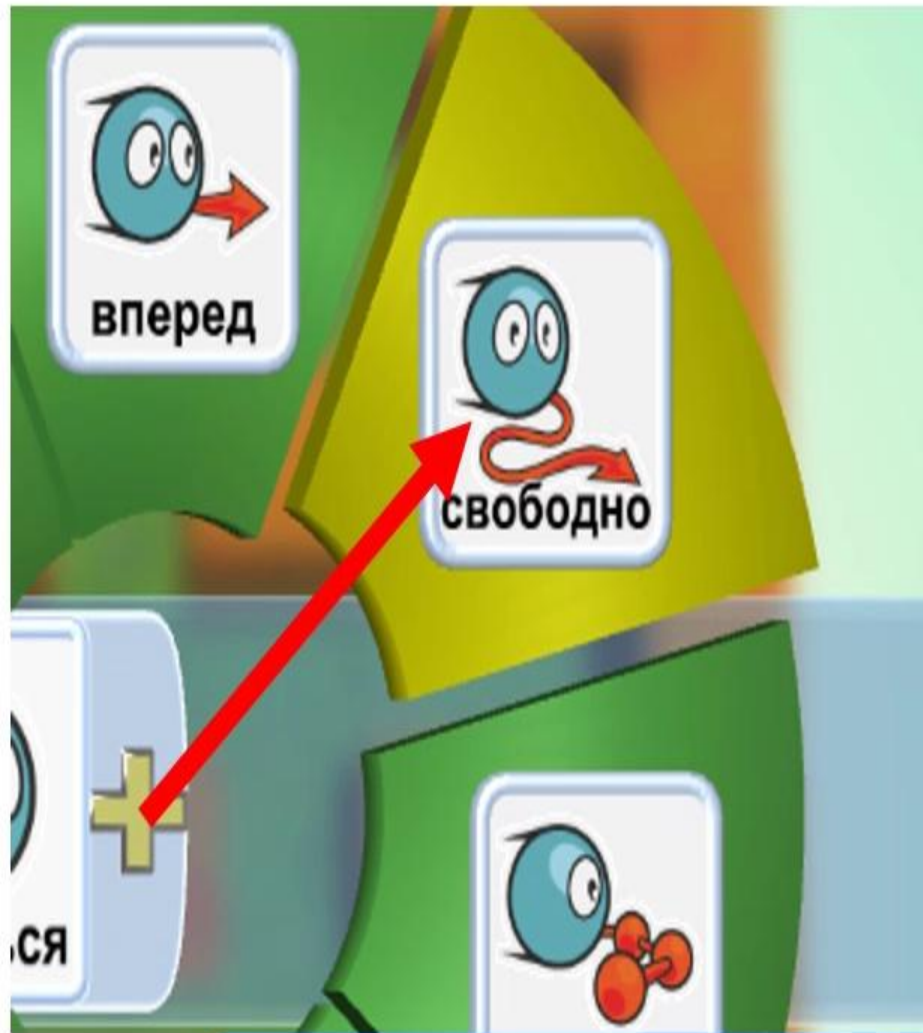
Создаем программы



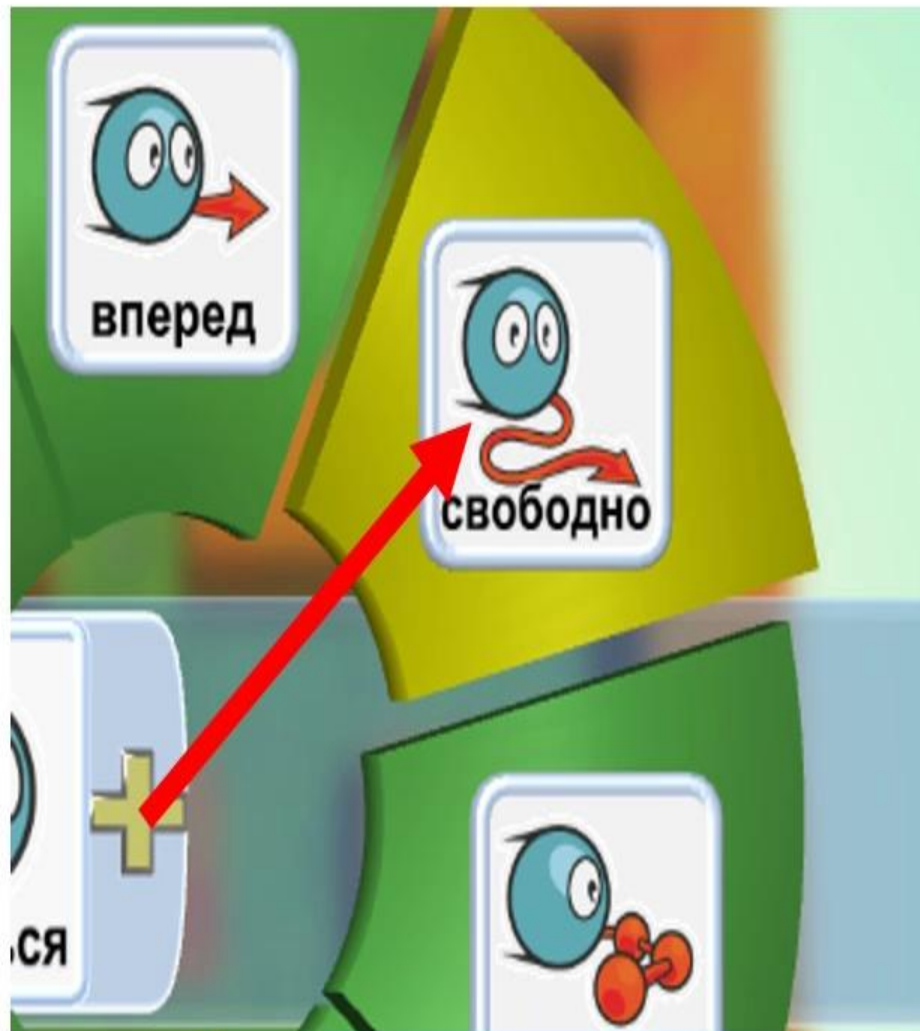
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



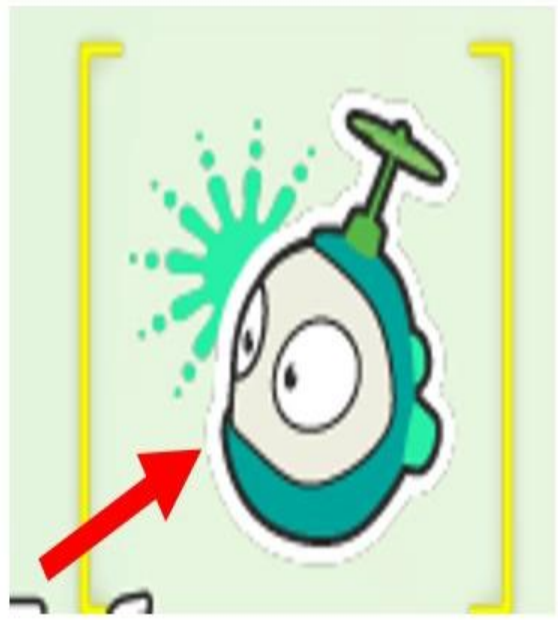
Создаем программы



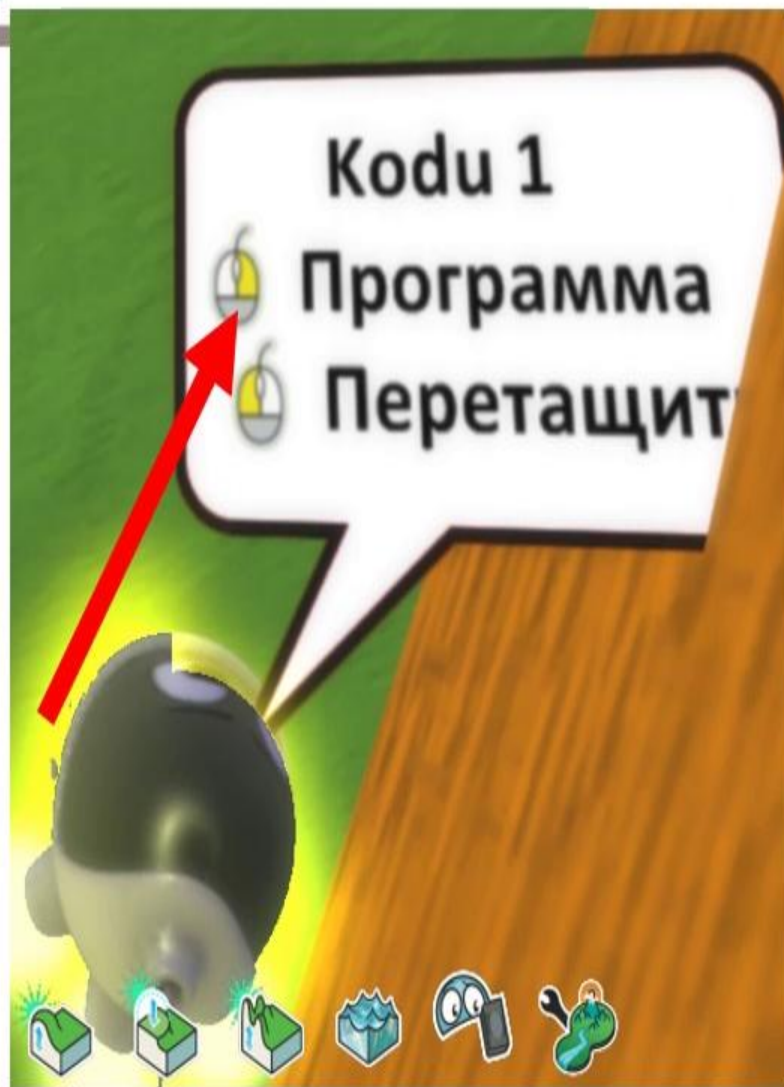
Создаем Kodu



Создаем Kodu



Изменение настроек Kodu



Программа

Изменить установки

Вырезать

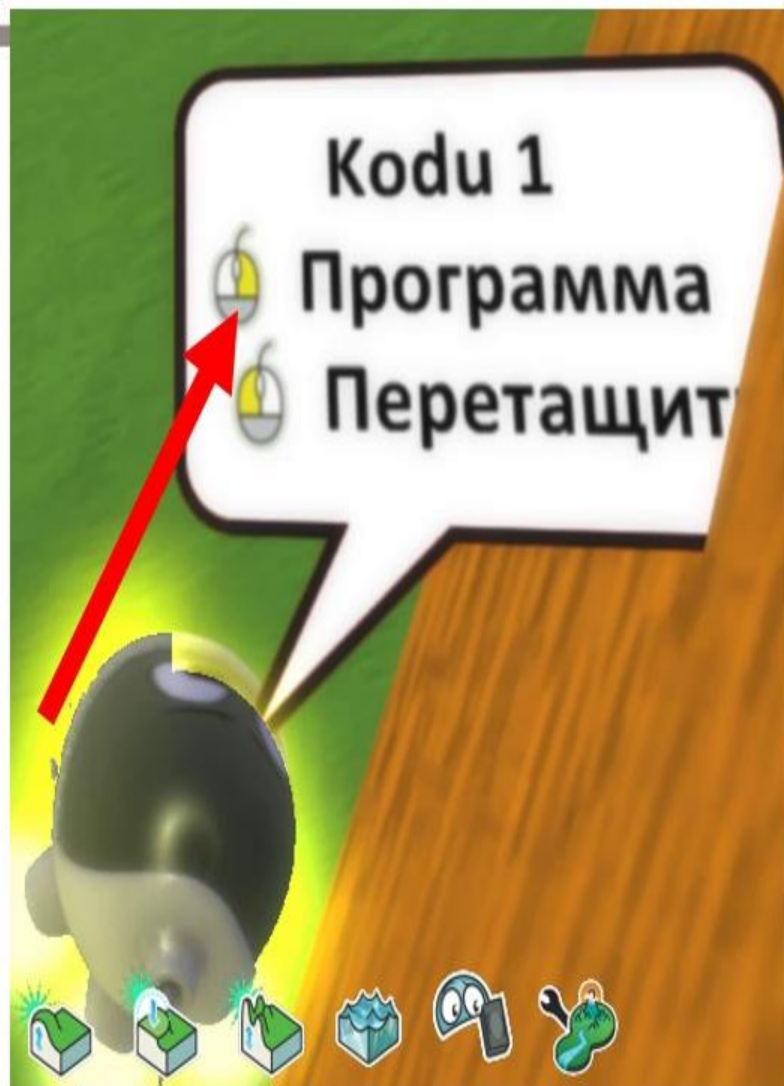
Копировать

Изменить размер

Повернуть

Изменить высоту

Изменение настроек Kodu



Программа

Изменить установки

Вырезать

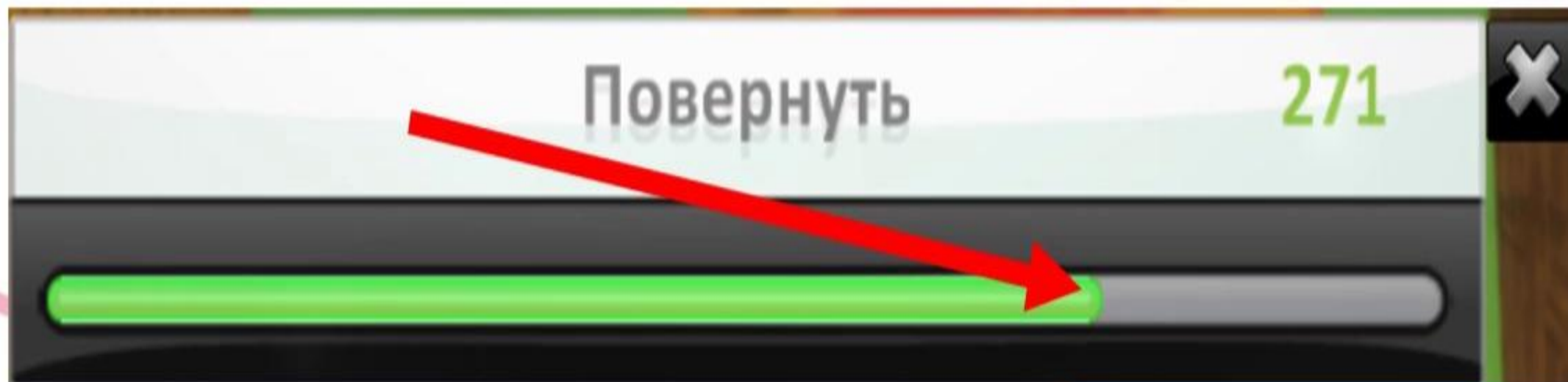
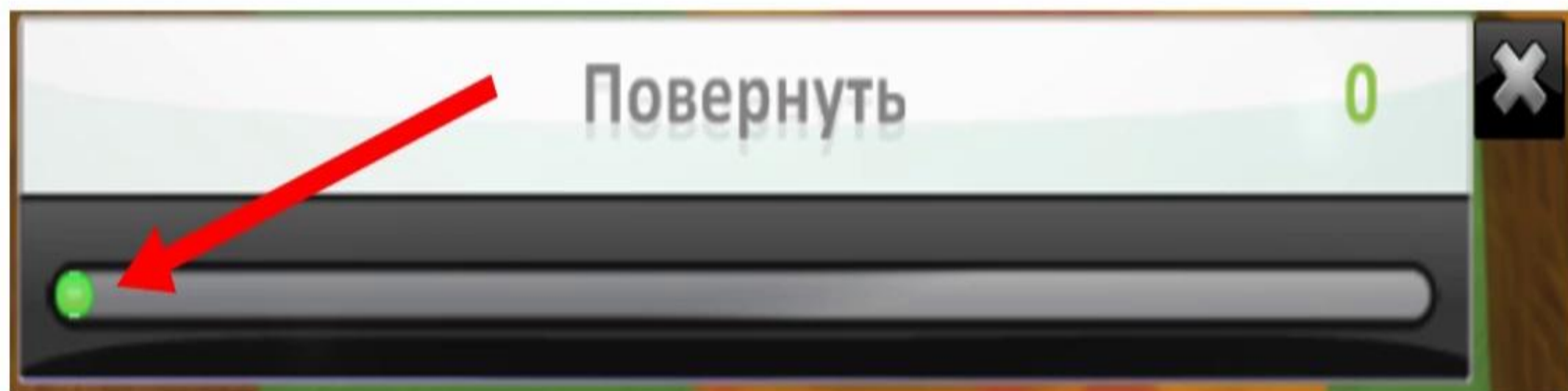
Копировать

Изменить размер

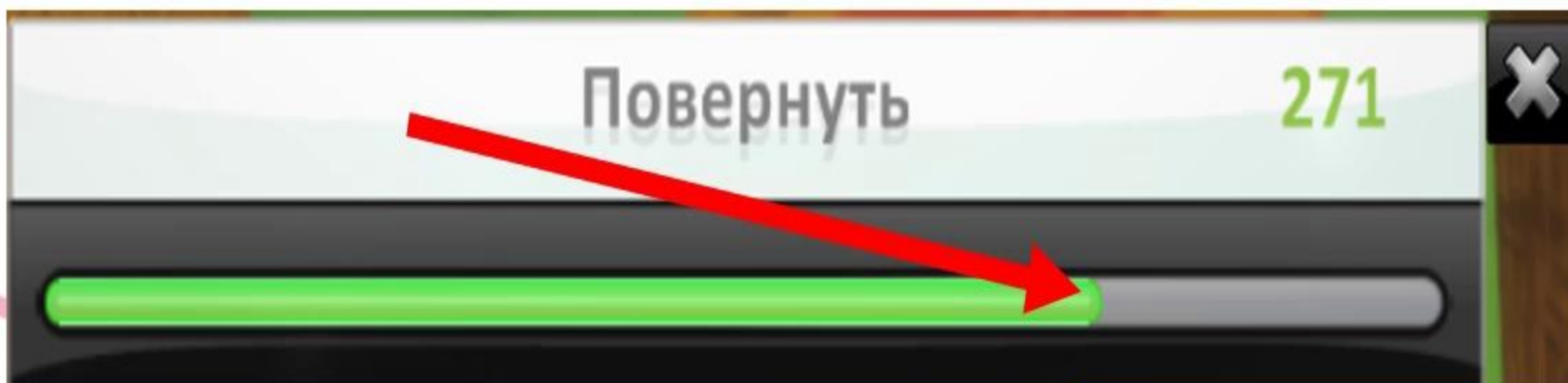
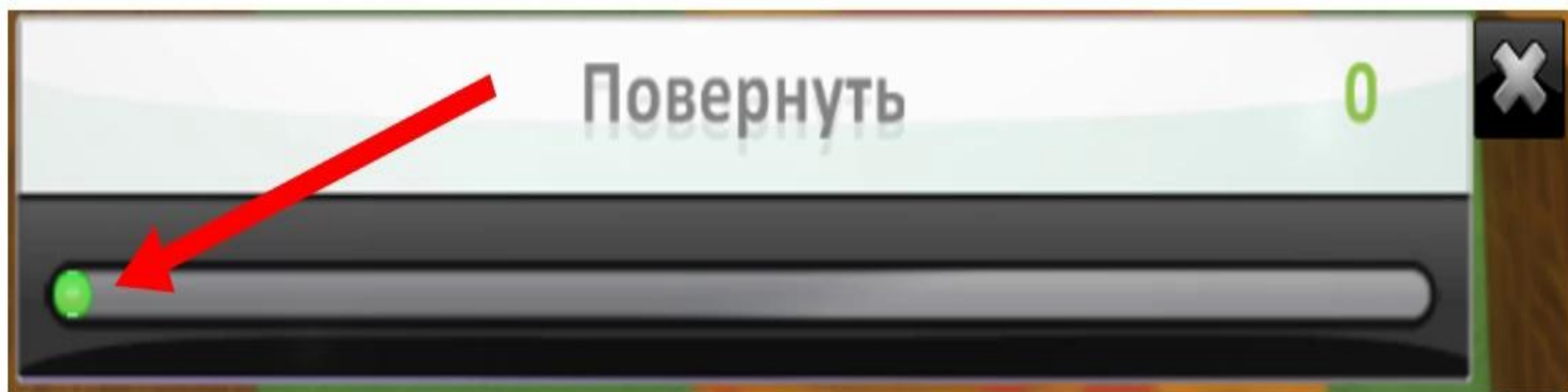
Повернуть

Изменить высоту

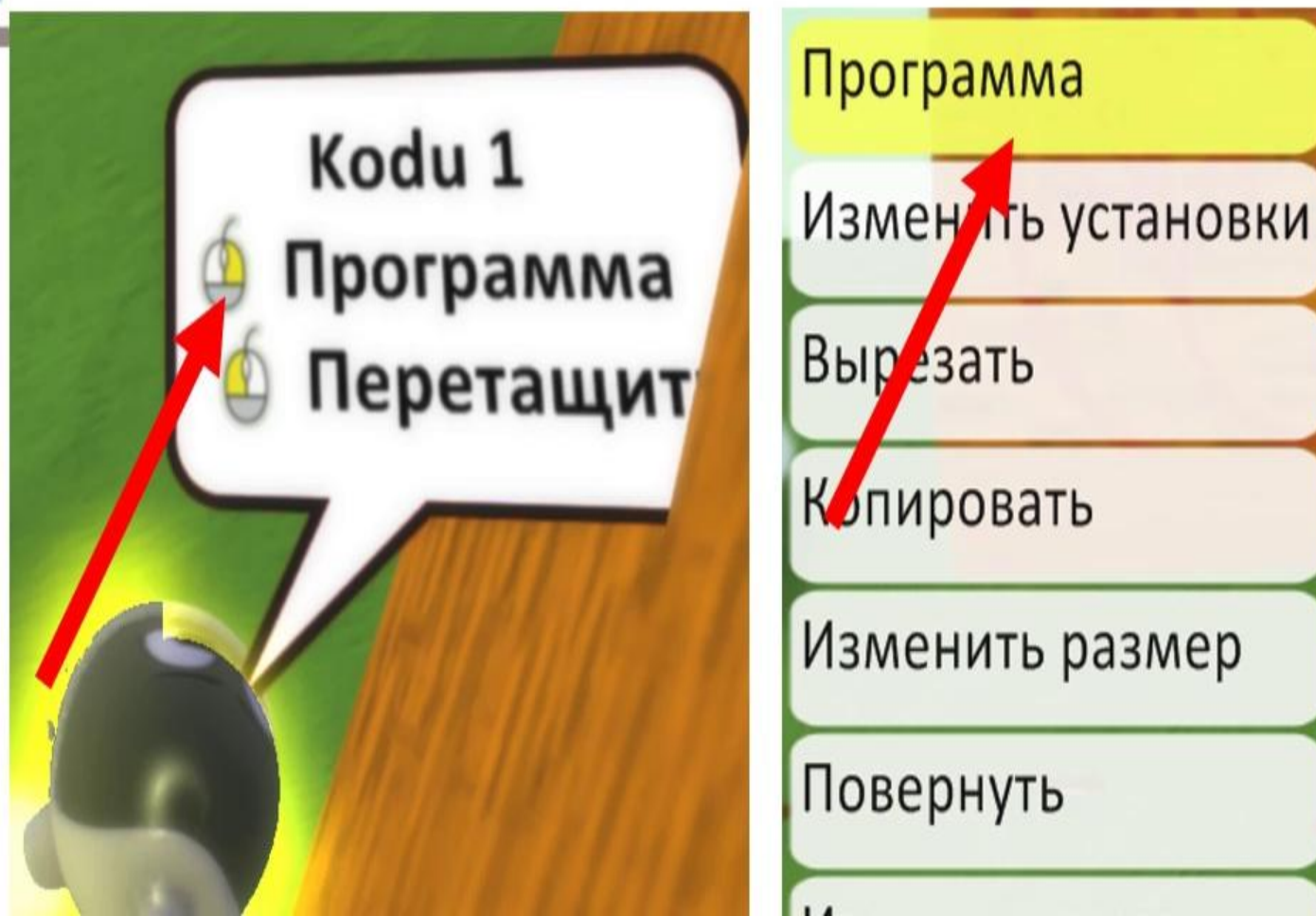
Изменение настроек Kodu



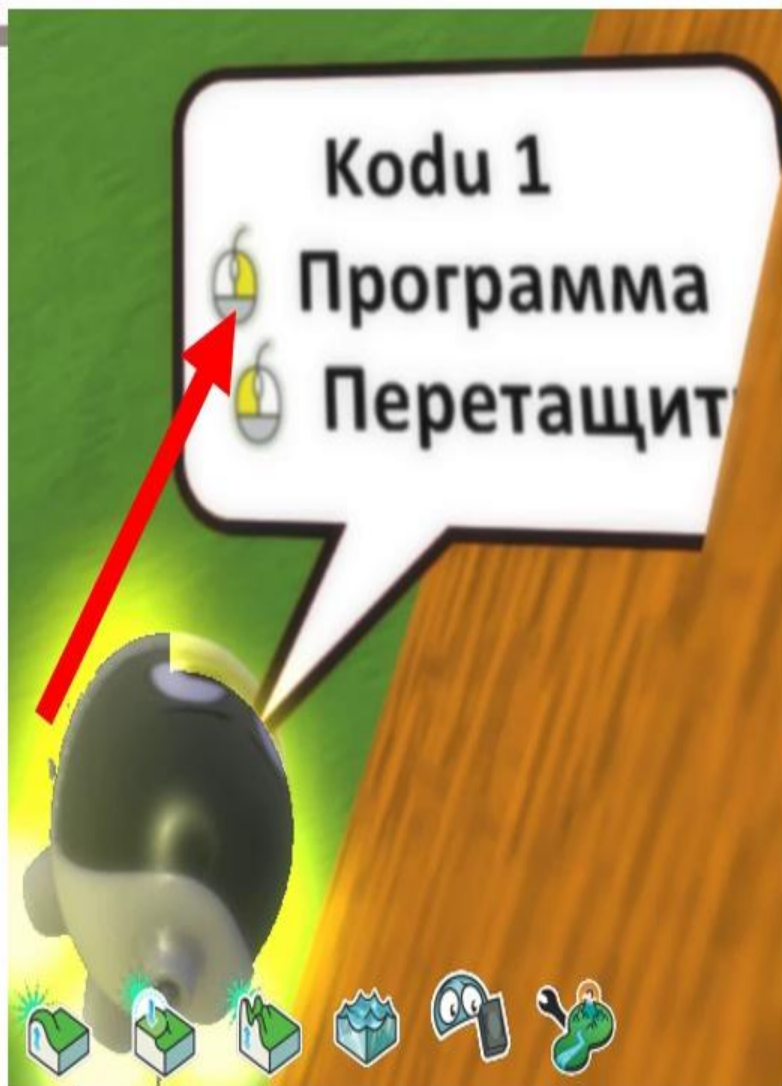
Изменение настроек Kodu



Создание программы



Создание программы



Программа

Изменить установки

Вырезать

Копировать

Изменить размер

Повернуть

Изменить высоту



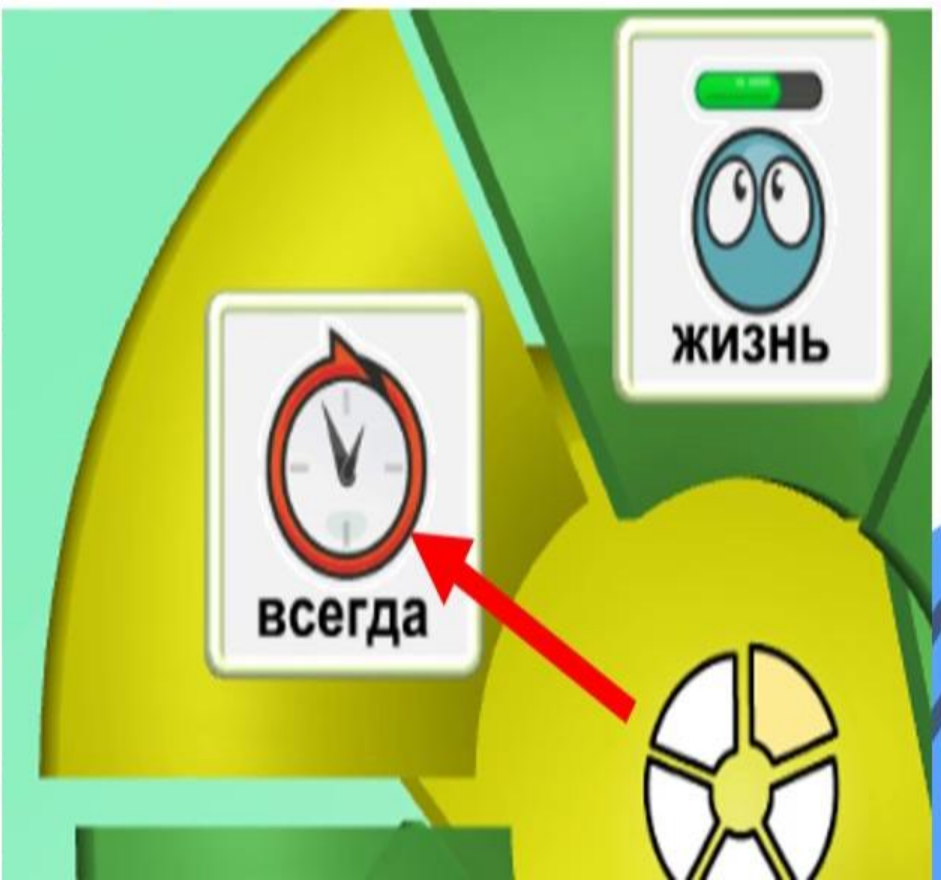
Перевернуть
Изменить высоту



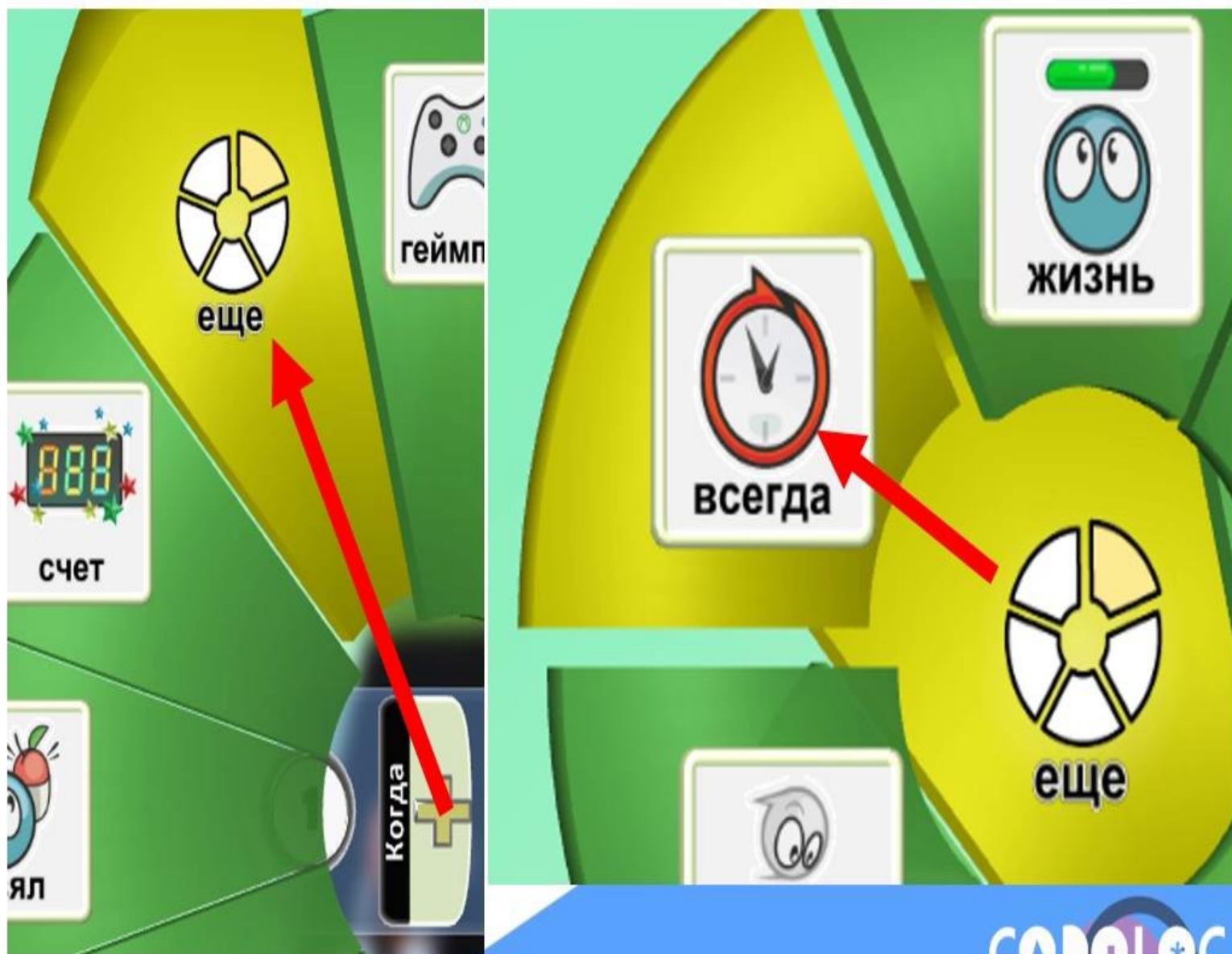
CODOLOGIA

34

Создаем программы



Создаем программы

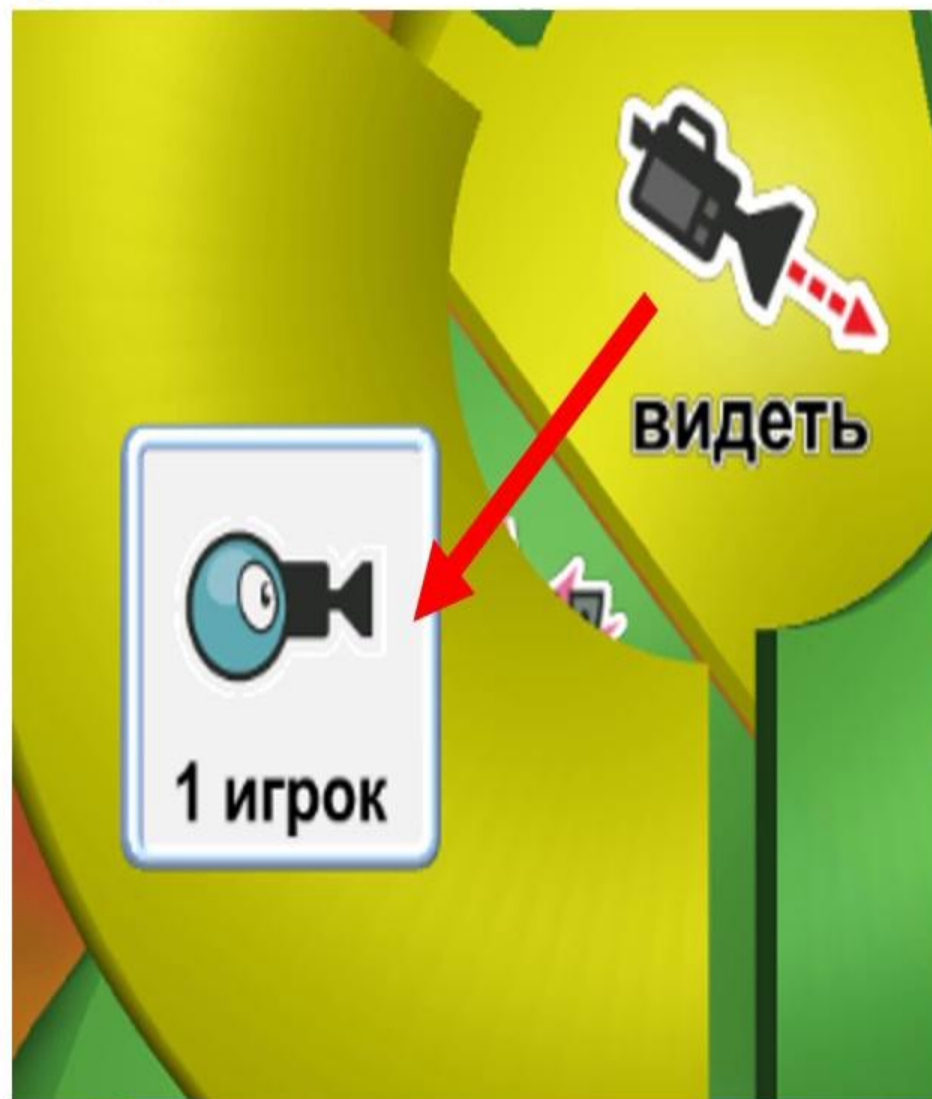


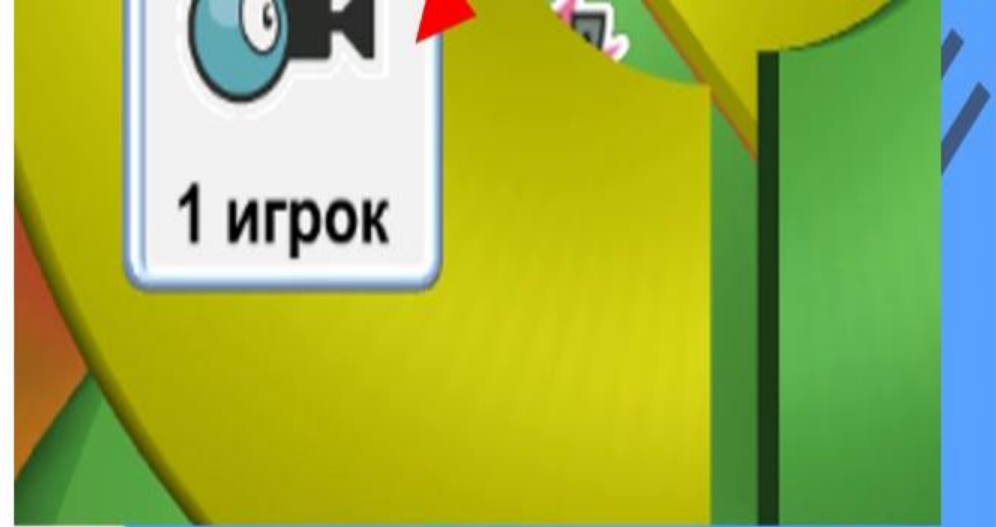


Создание программы

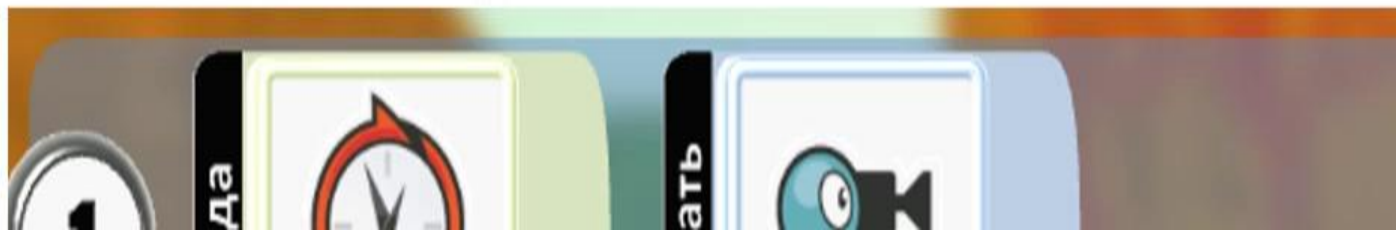


Создание программы

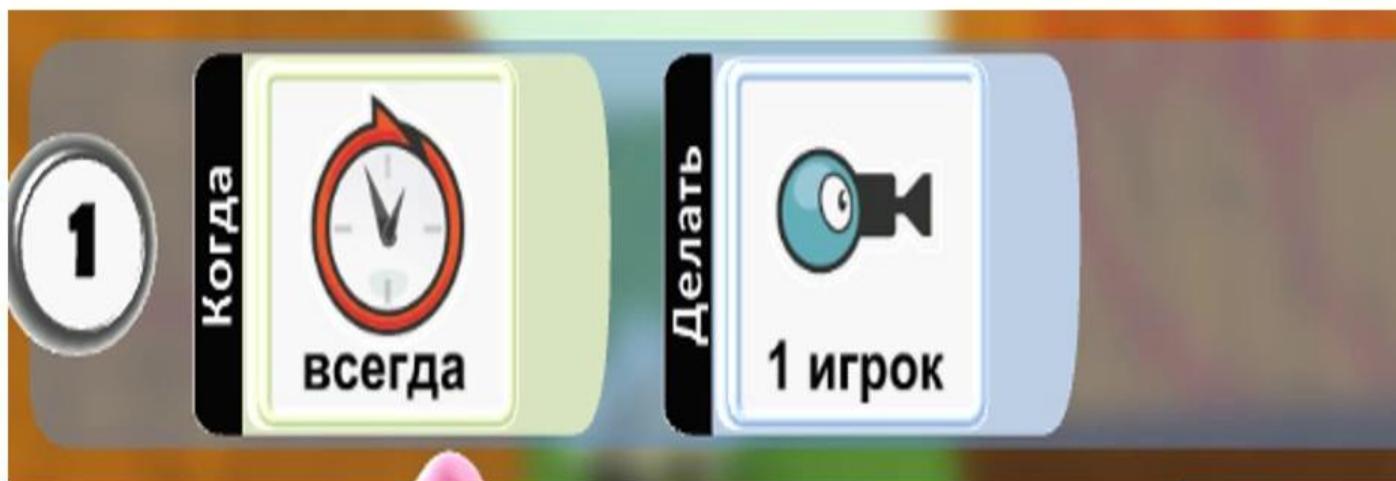


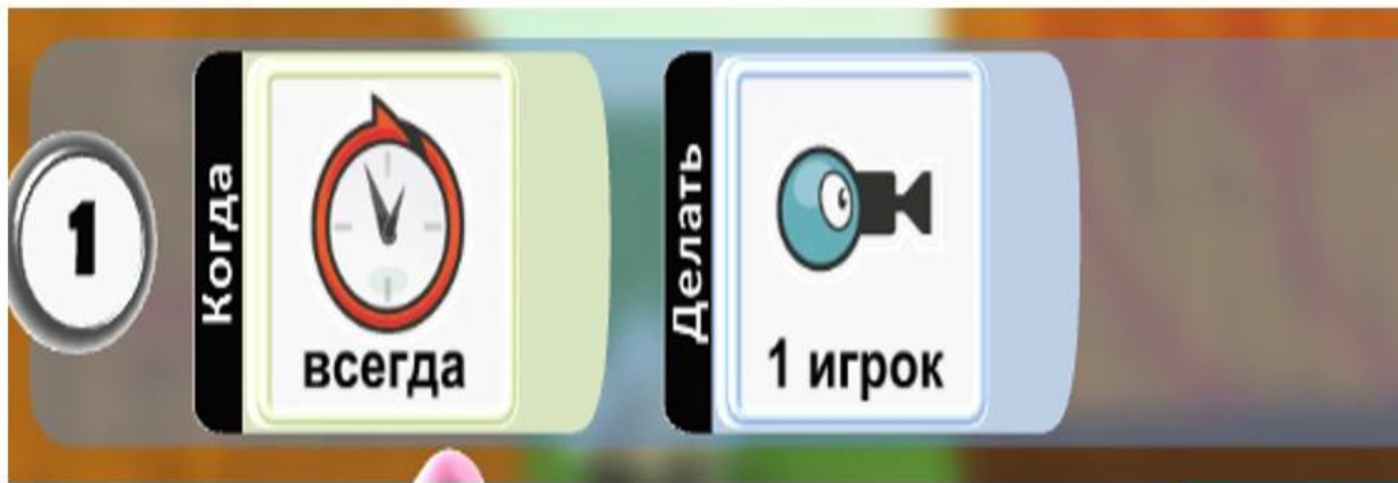


Создание программы



Создание программы

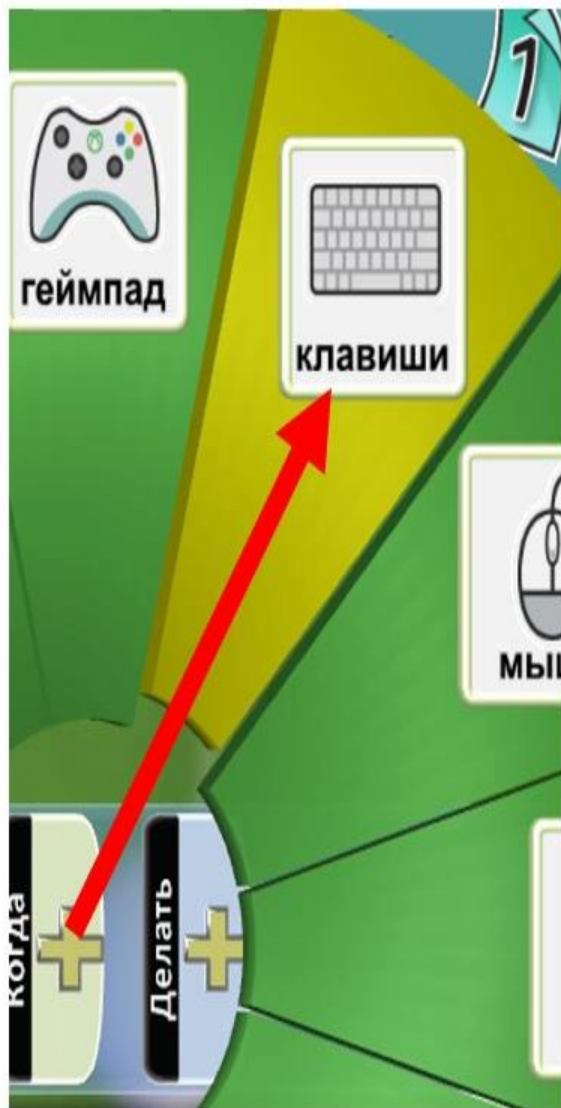


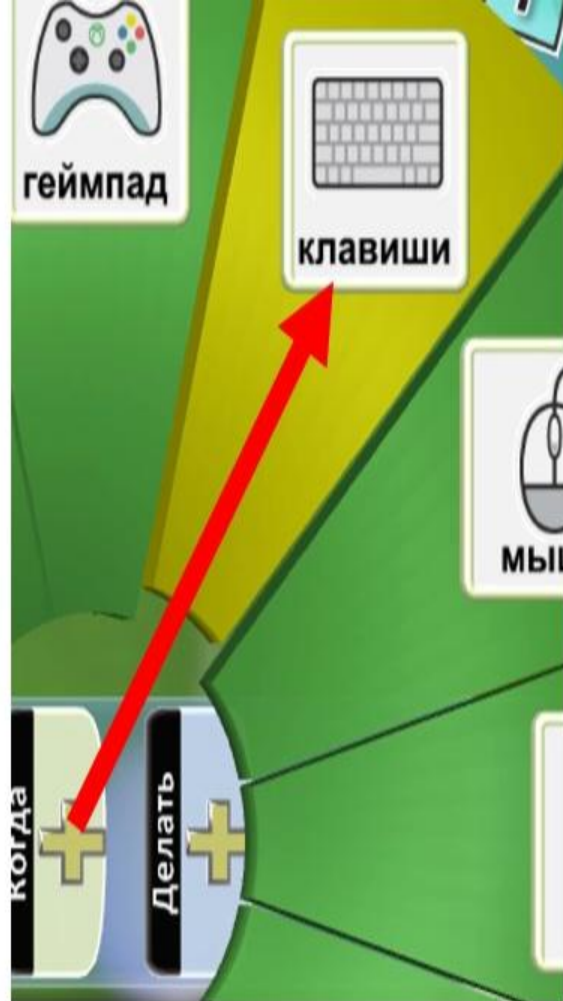


Создание программы



Создание программы





Создание программы



Создание программы





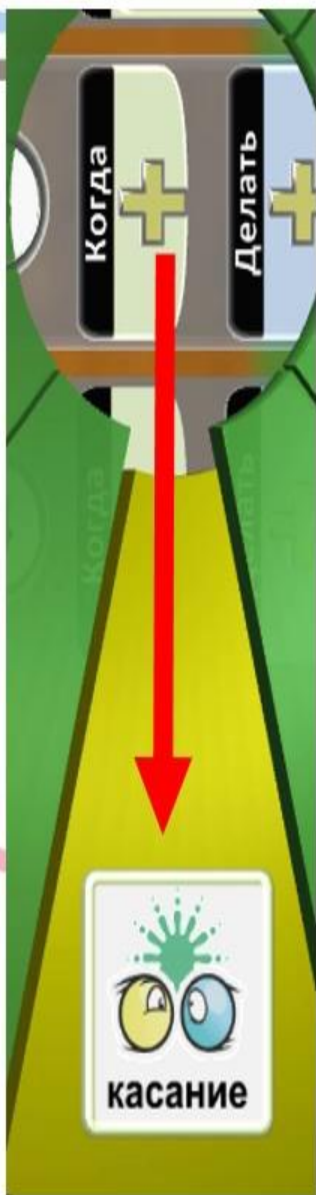
Создание программы

Создание программы

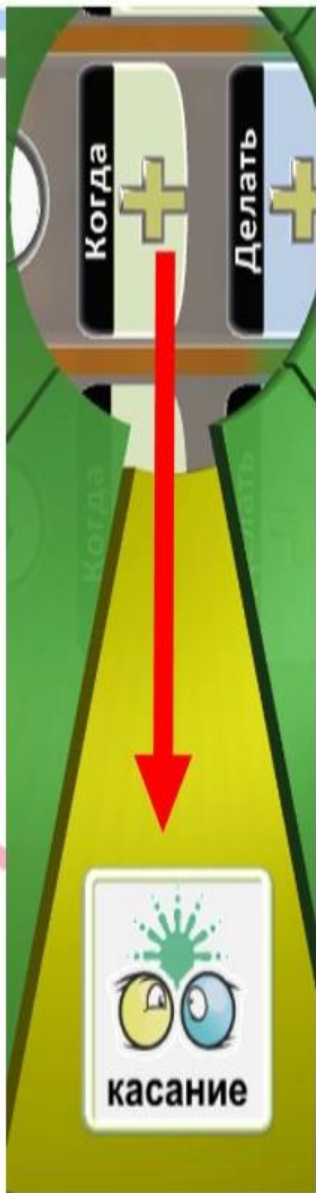




Создание программы



Создание программы



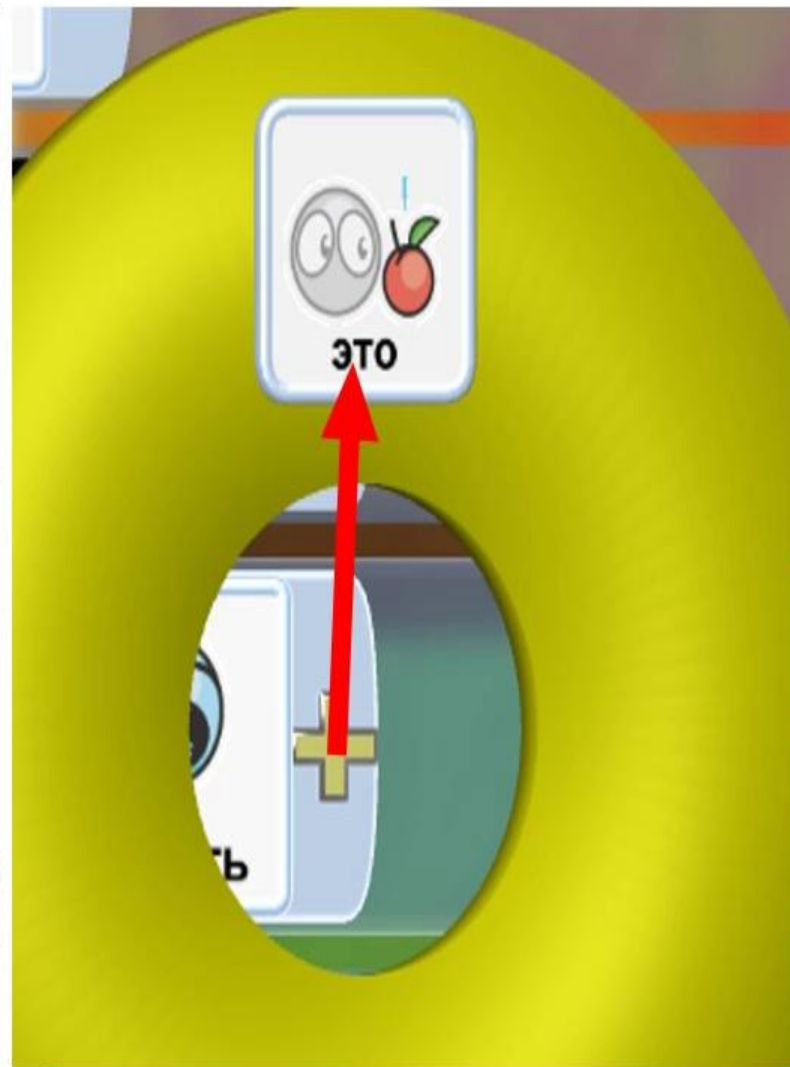
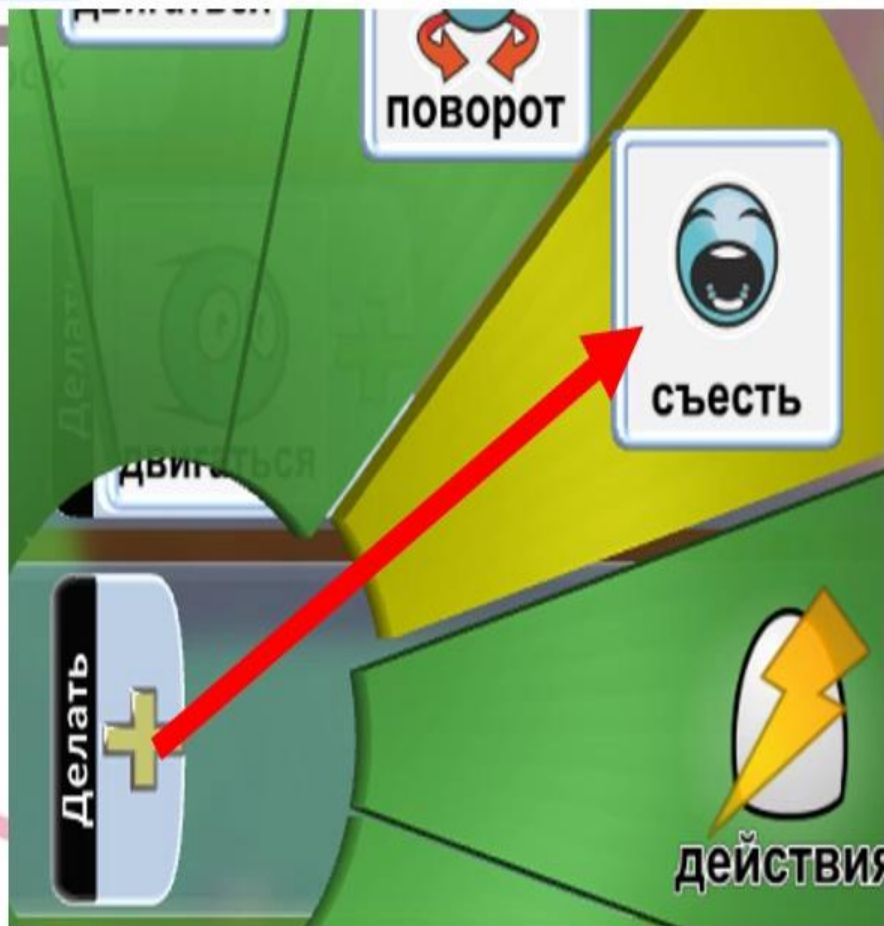
Создание программы



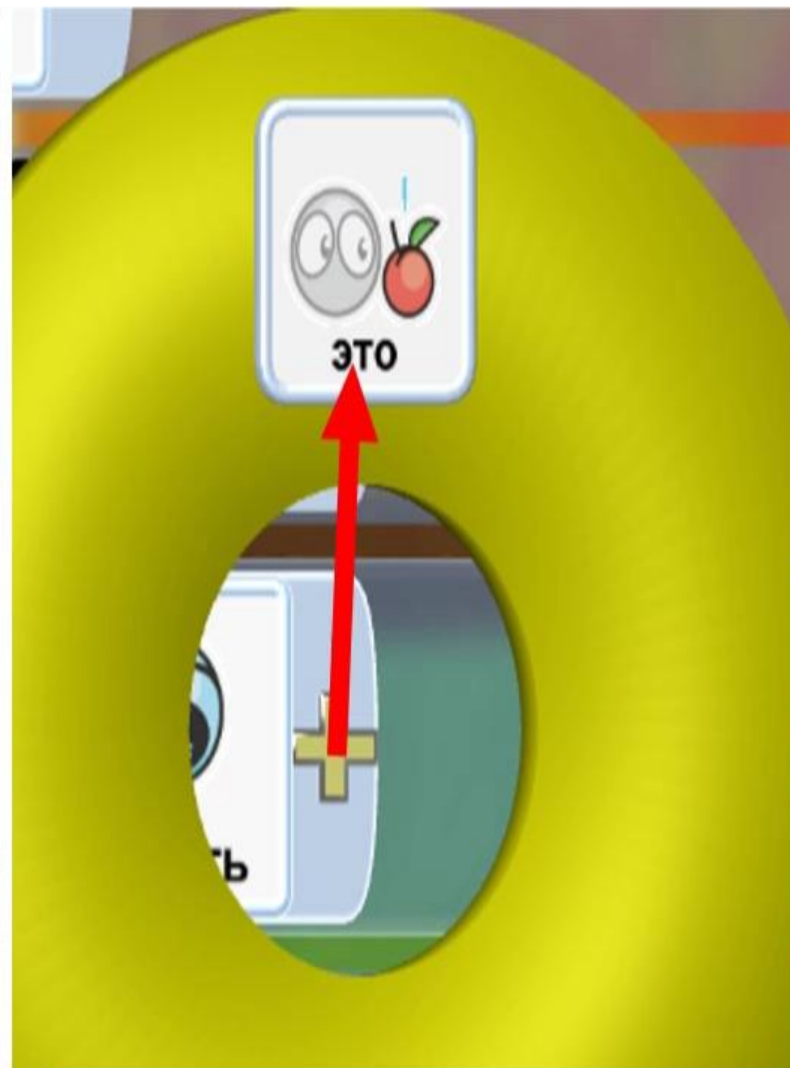
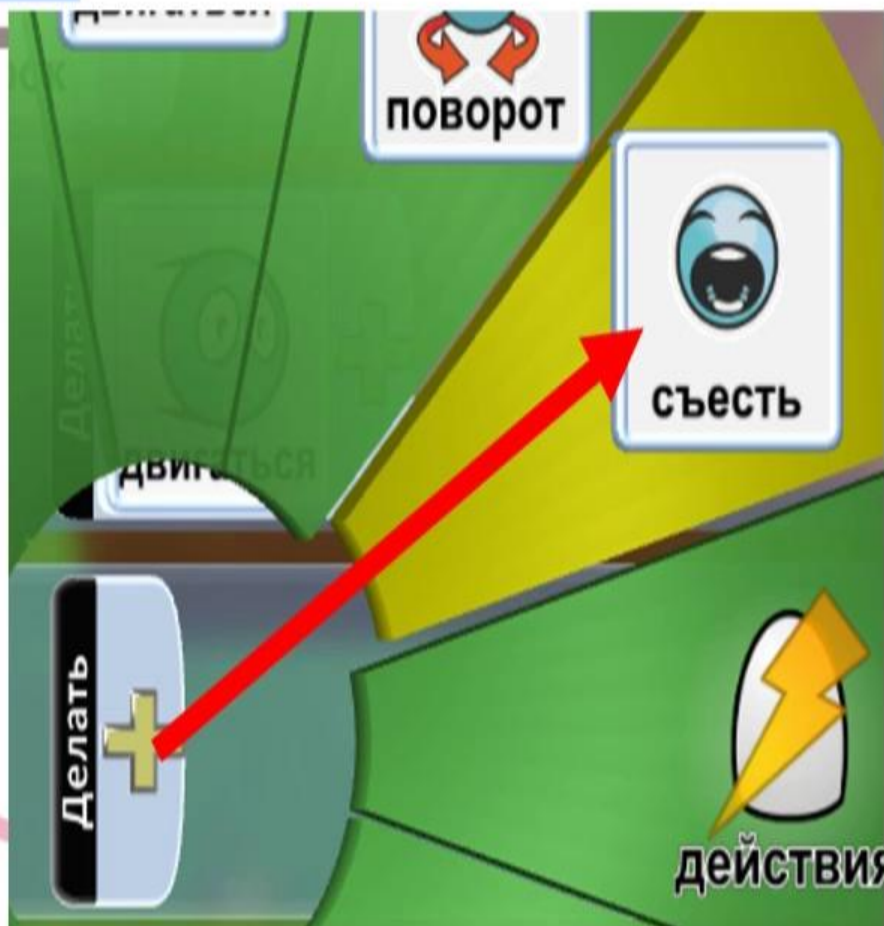
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



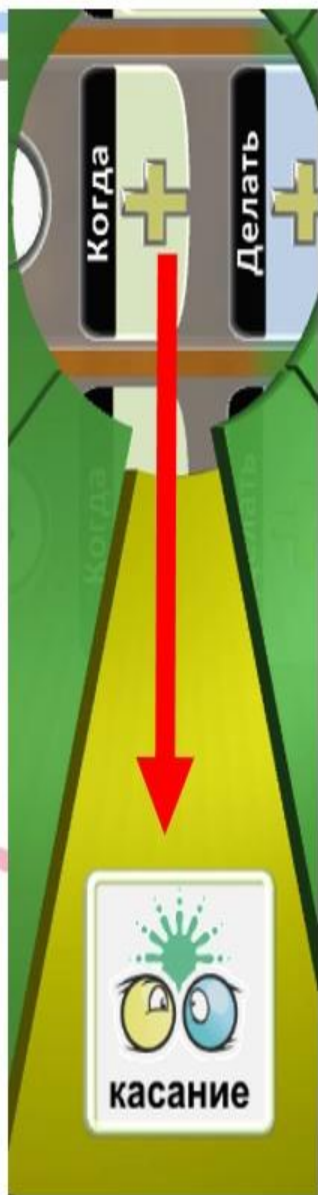
Создание программы



Создание программы



Создание программы



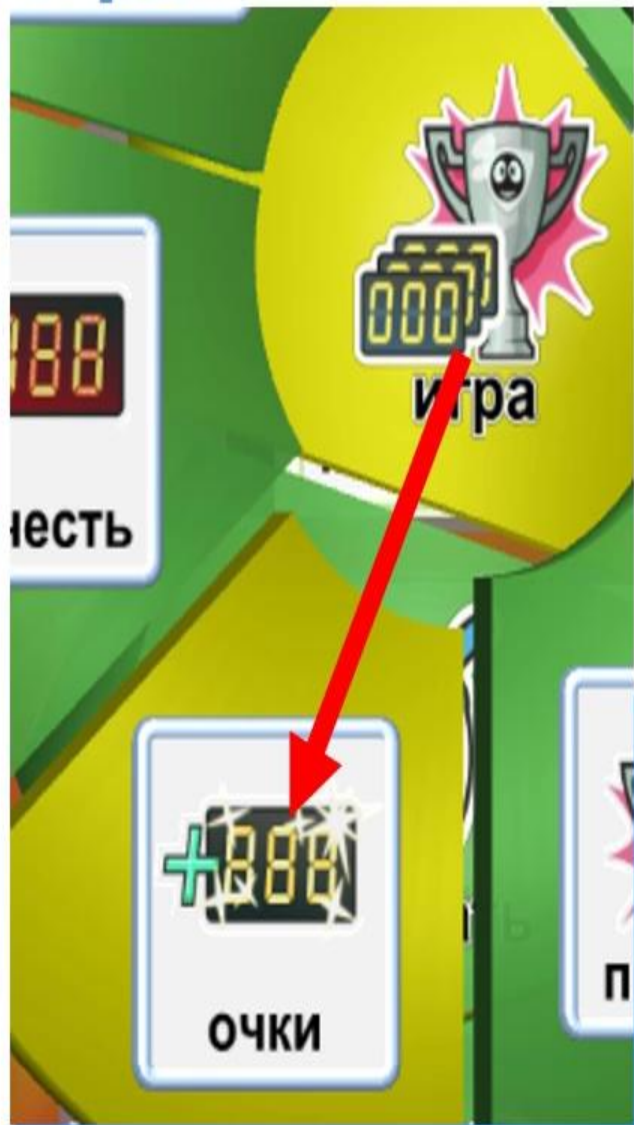
Создание программы



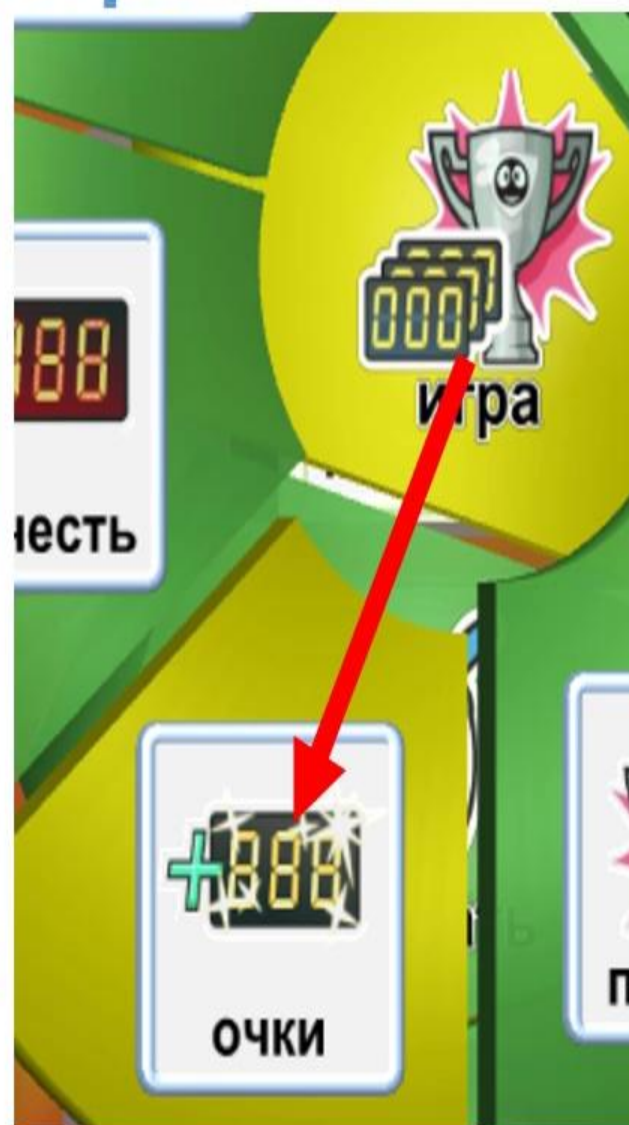
Создание программы



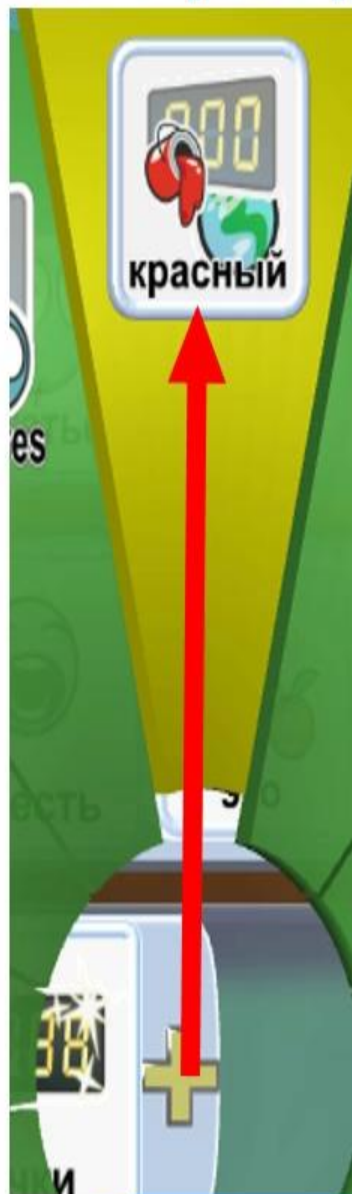
Создание программы



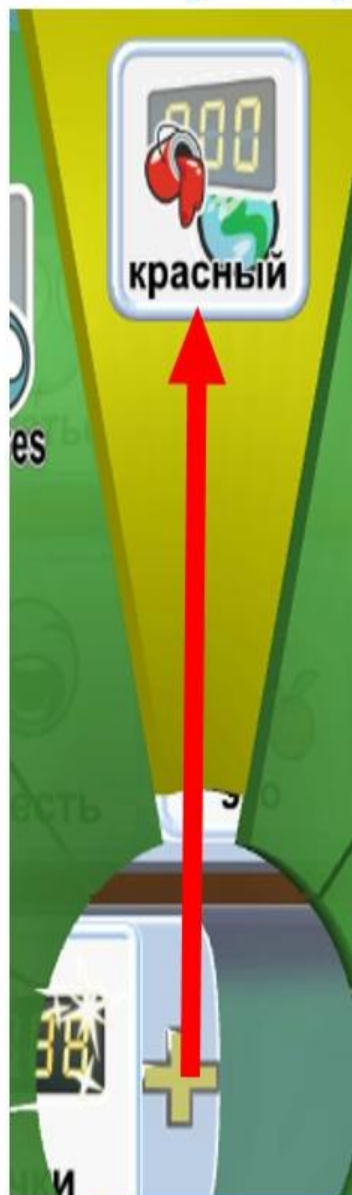
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



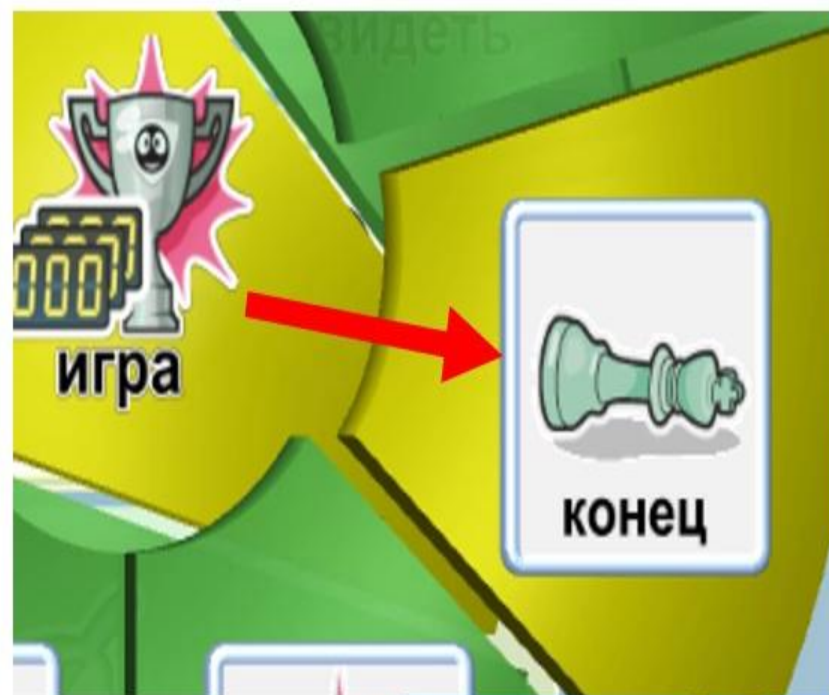
Создание программы



Создание программы



Создание программы



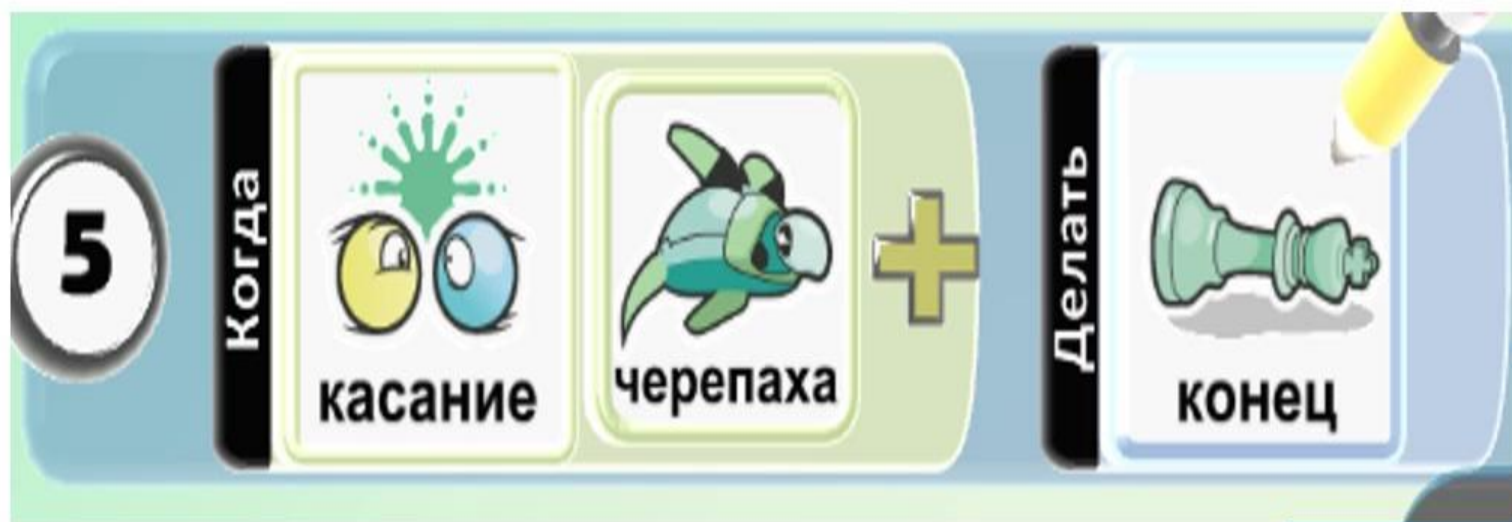
Создание программы



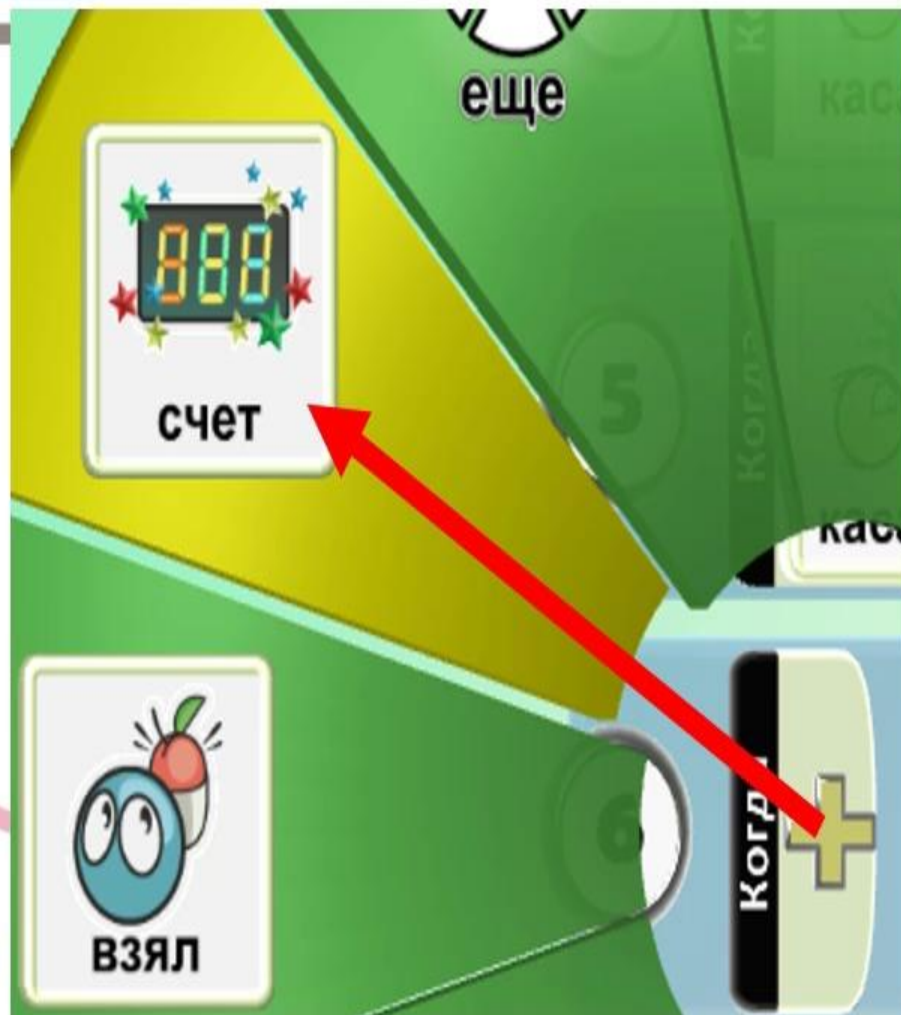
Создание программы



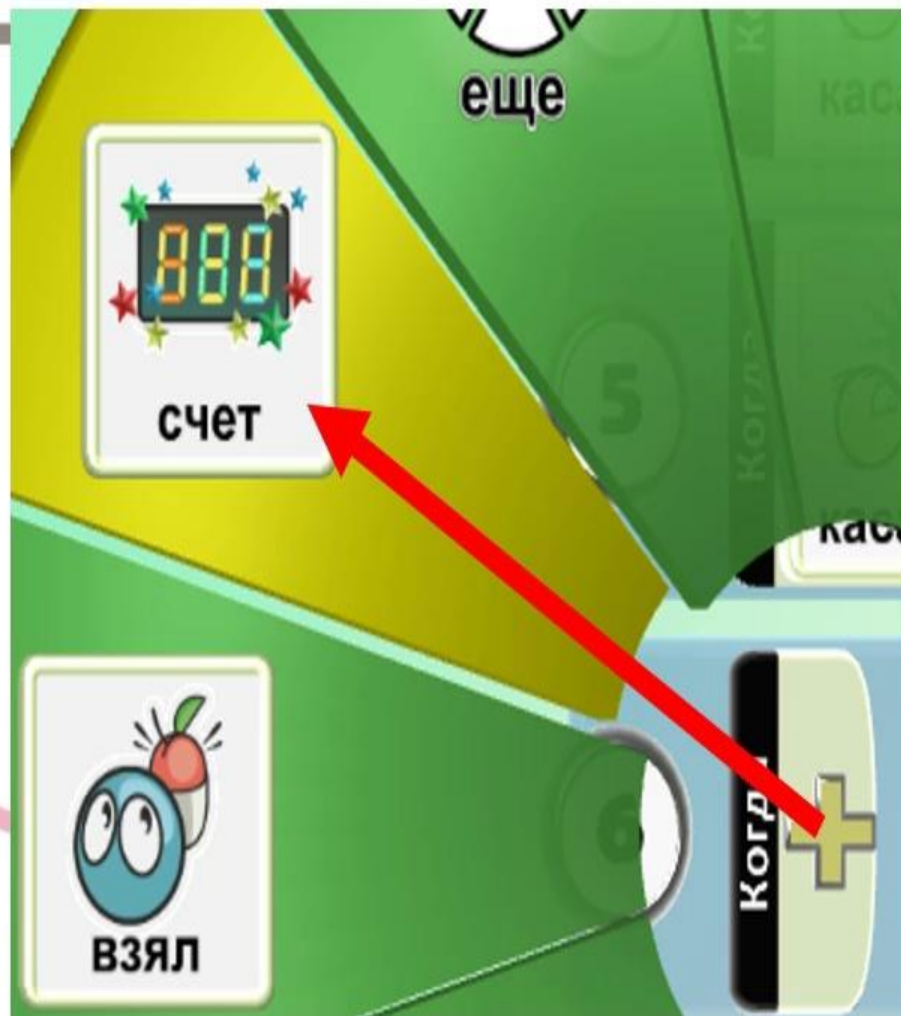
Создание программы



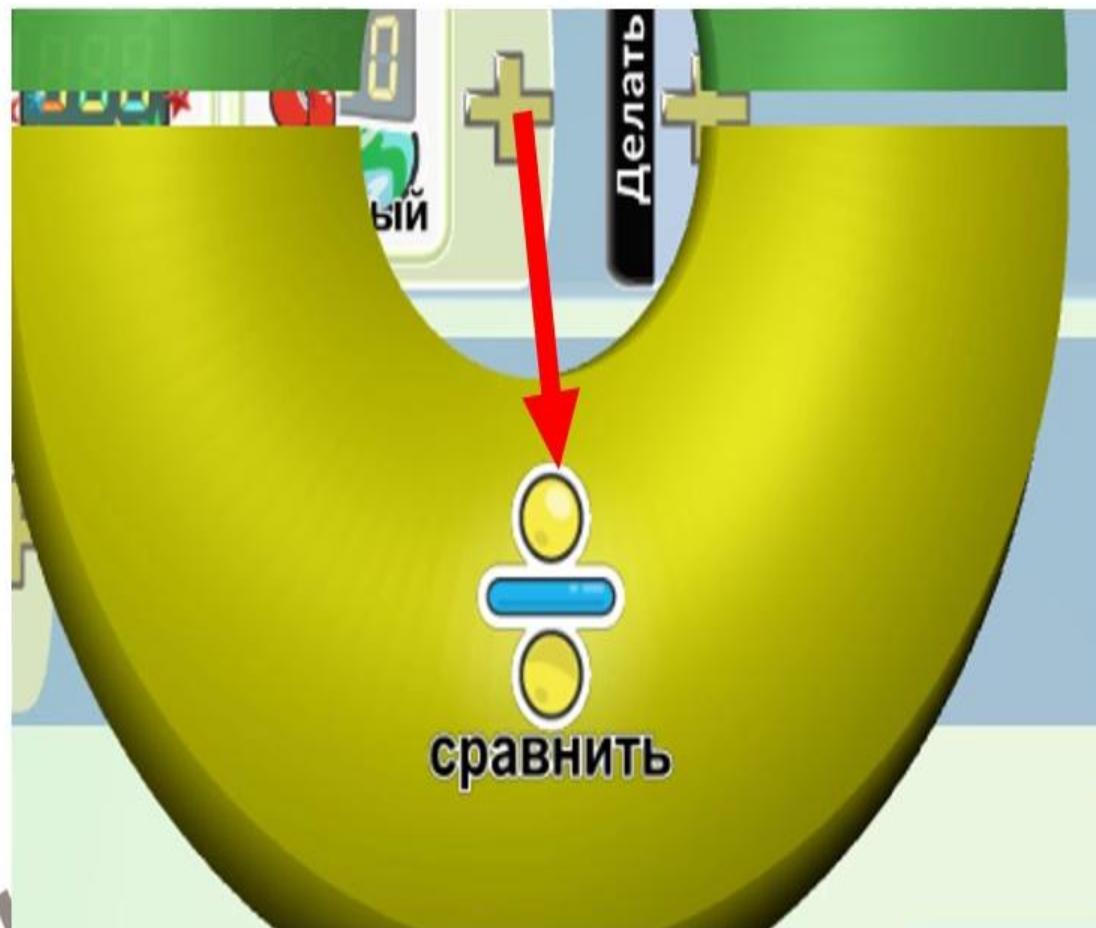
Создание программы



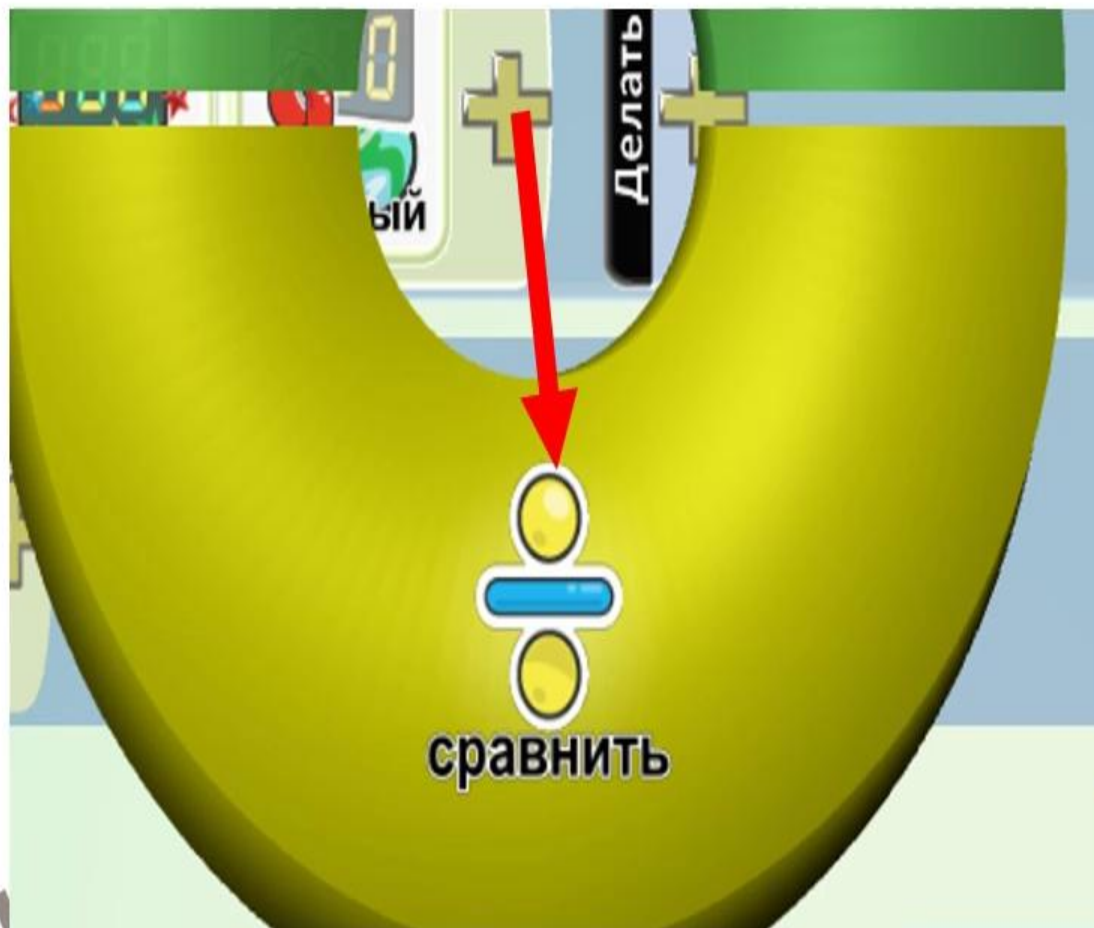
Создание программы



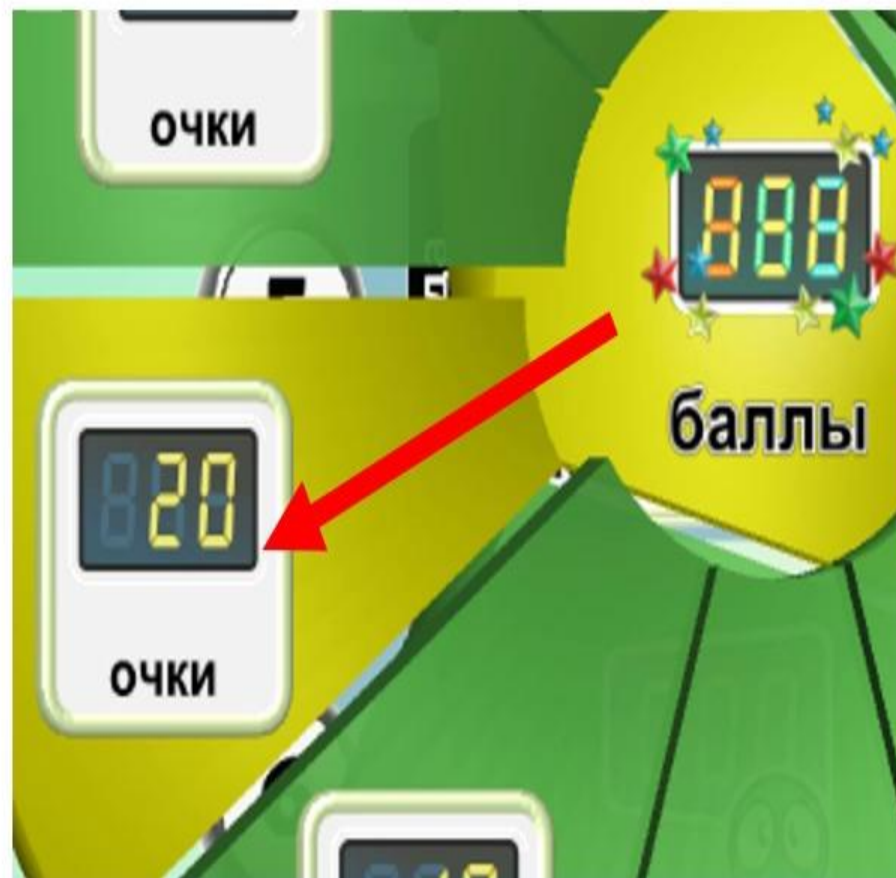
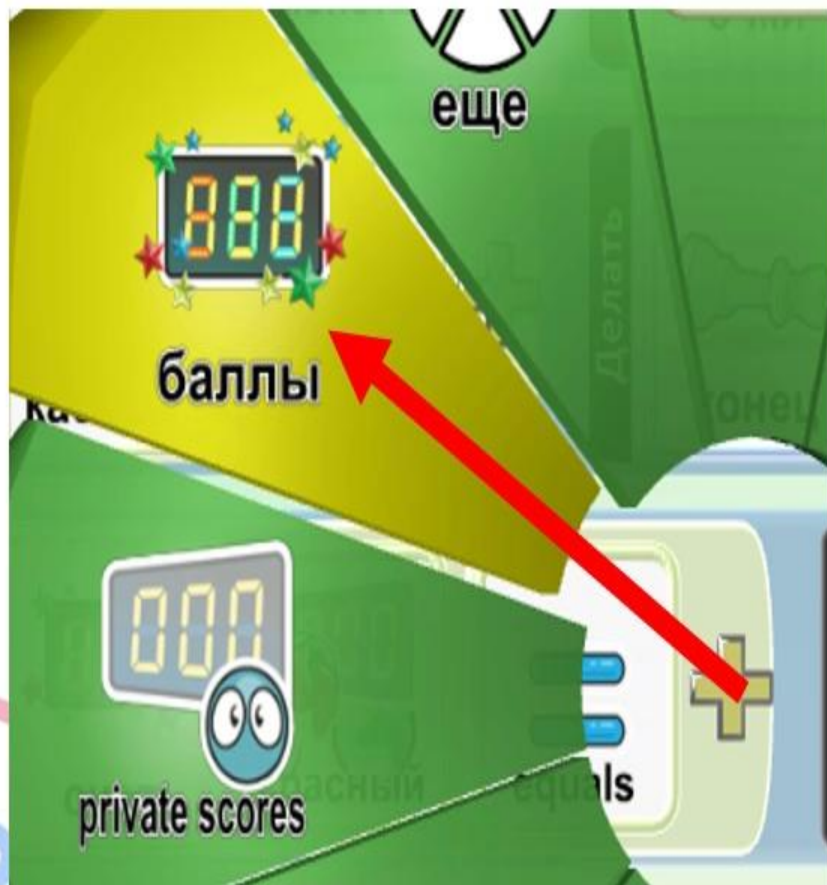
Создание программы



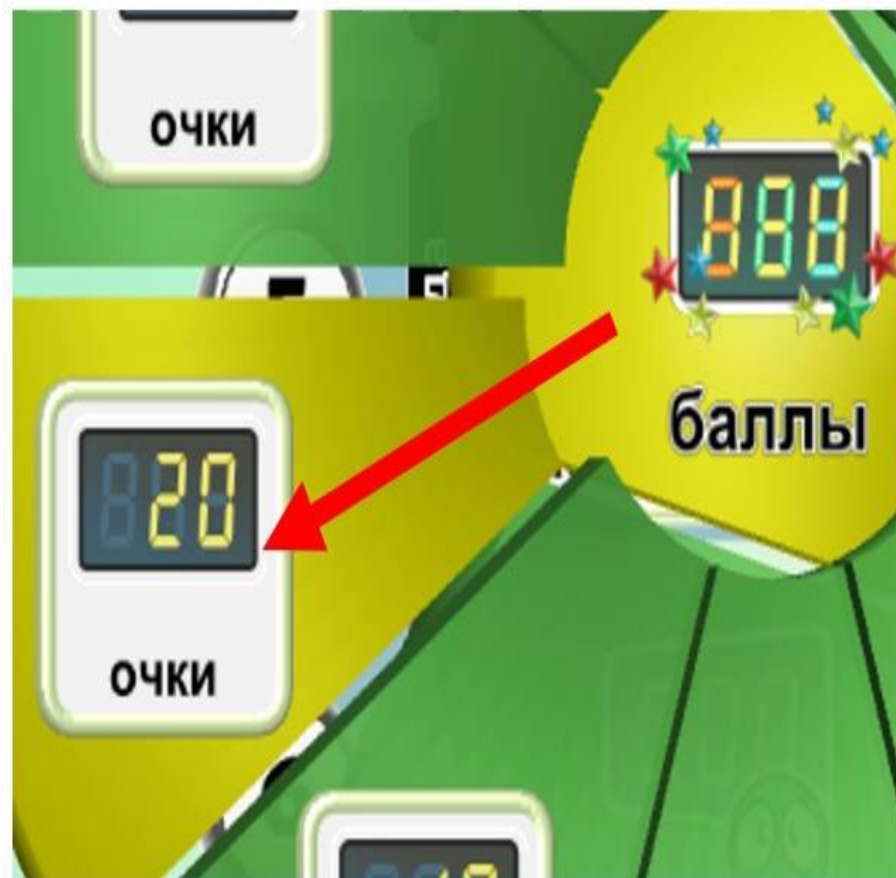
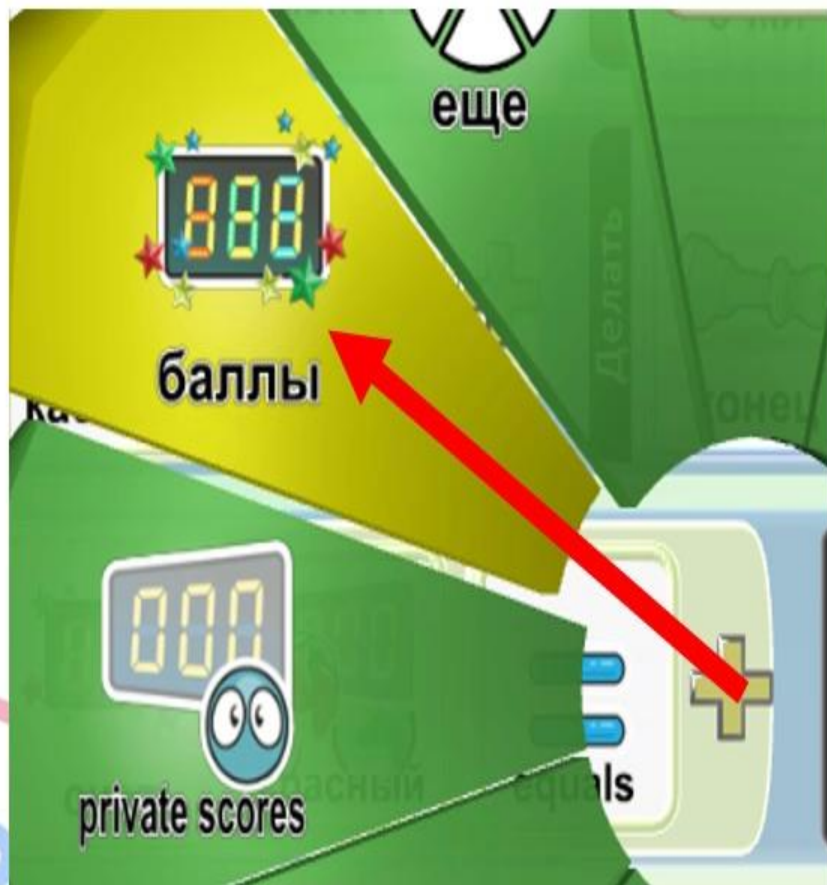
Создание программы



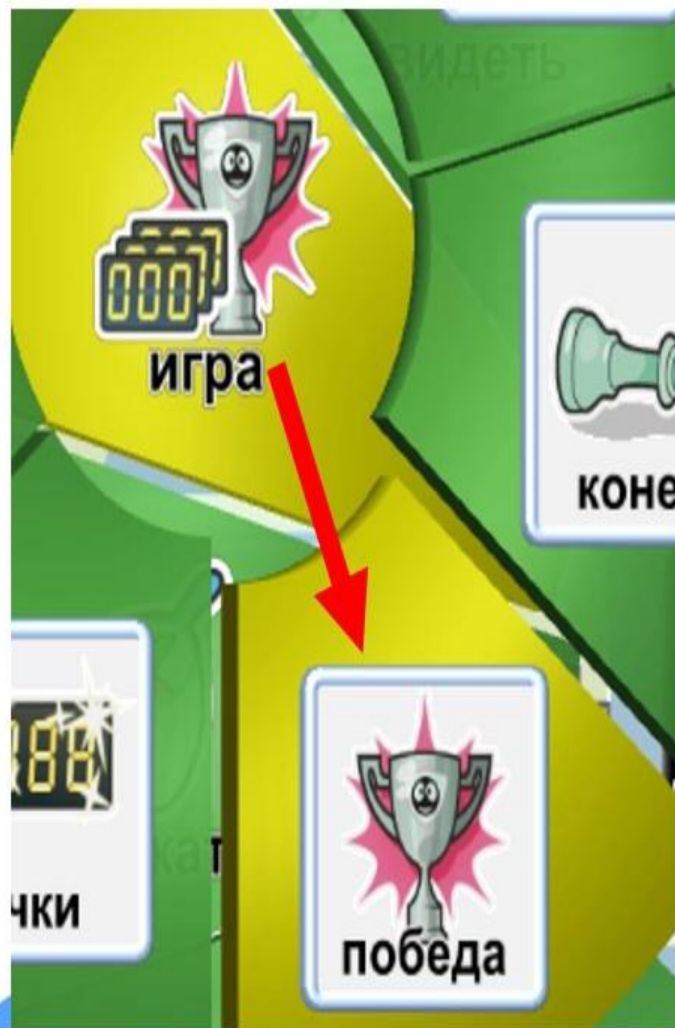
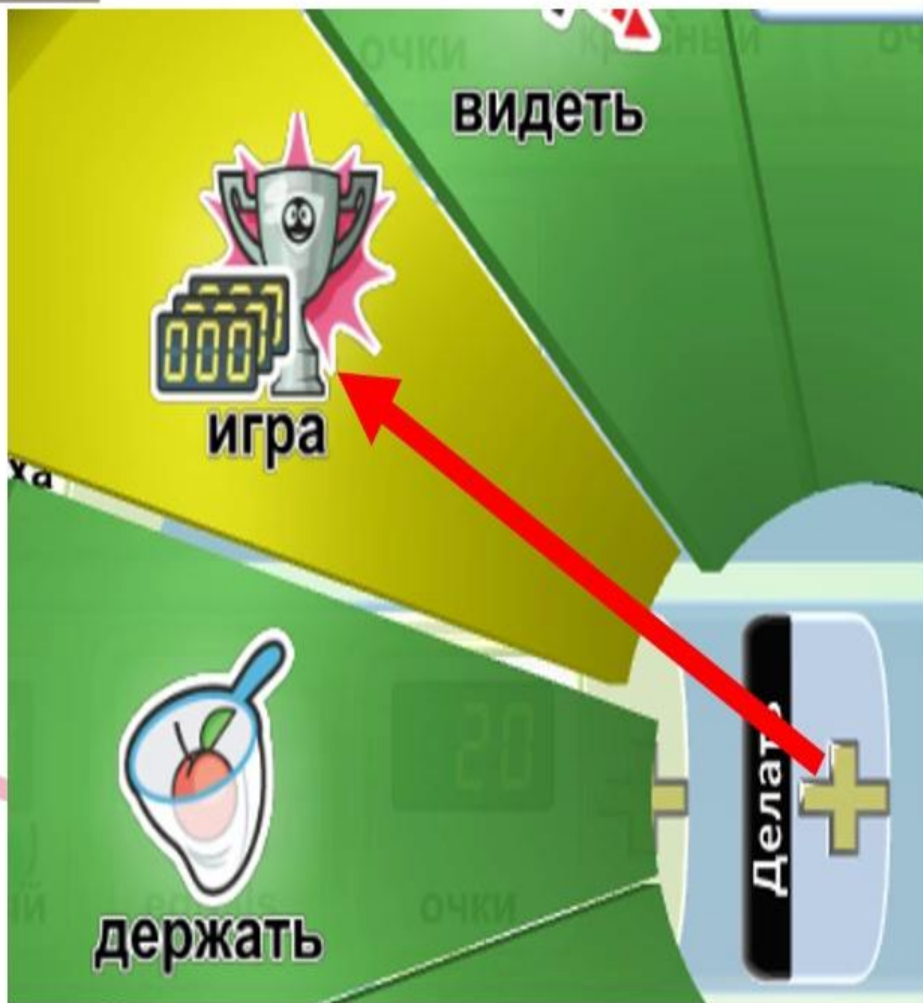
Создание программы



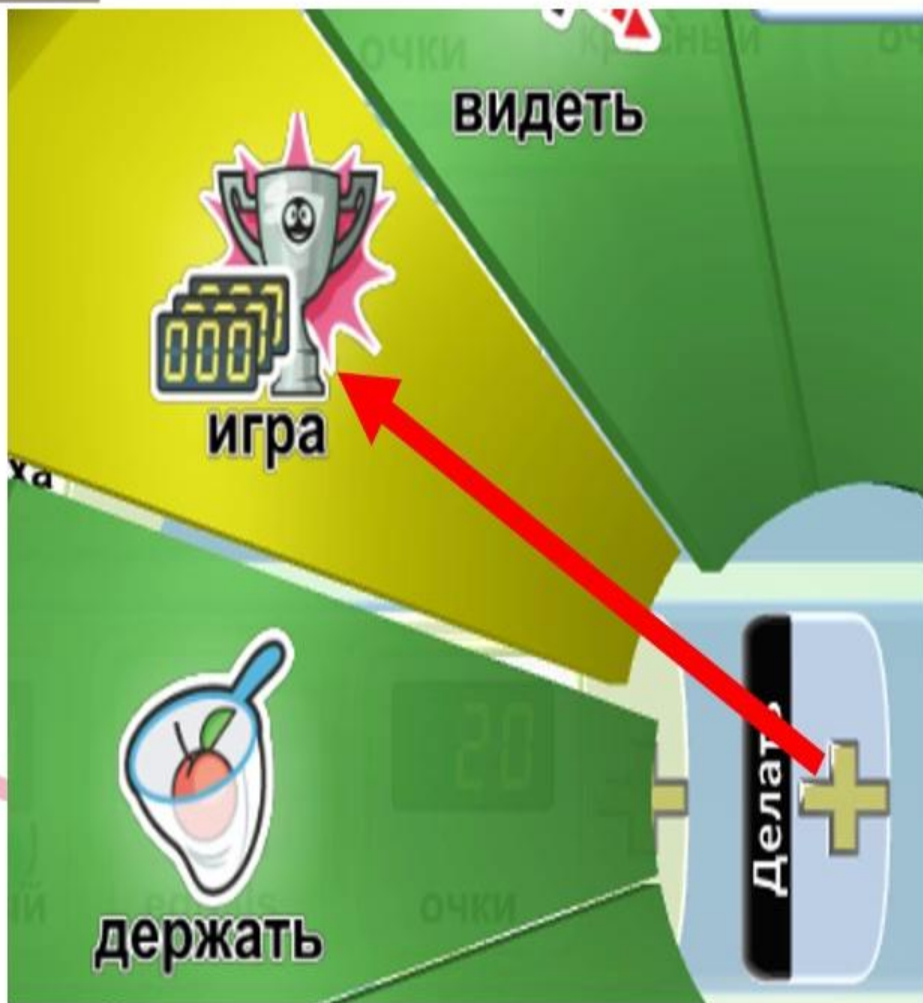
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы

1 **Когда** всегда **Делать** 1 игрок

2 **Когда** клавиши + стрелки **Делать** двигаться

3 **Когда** касание + монета **Делать** съесть + это

4 **Когда** касание + монета **Делать** очки + красный + очко

5 **Когда** касание + черепаха **Делать** конец

6 **Когда** счет + красный + equals + очки **Делать** победа

Создание программы

1 **Когда** всегда **Делать** 1 игрок

2 **Когда** клавиши + стрелки **Делать** двигаться

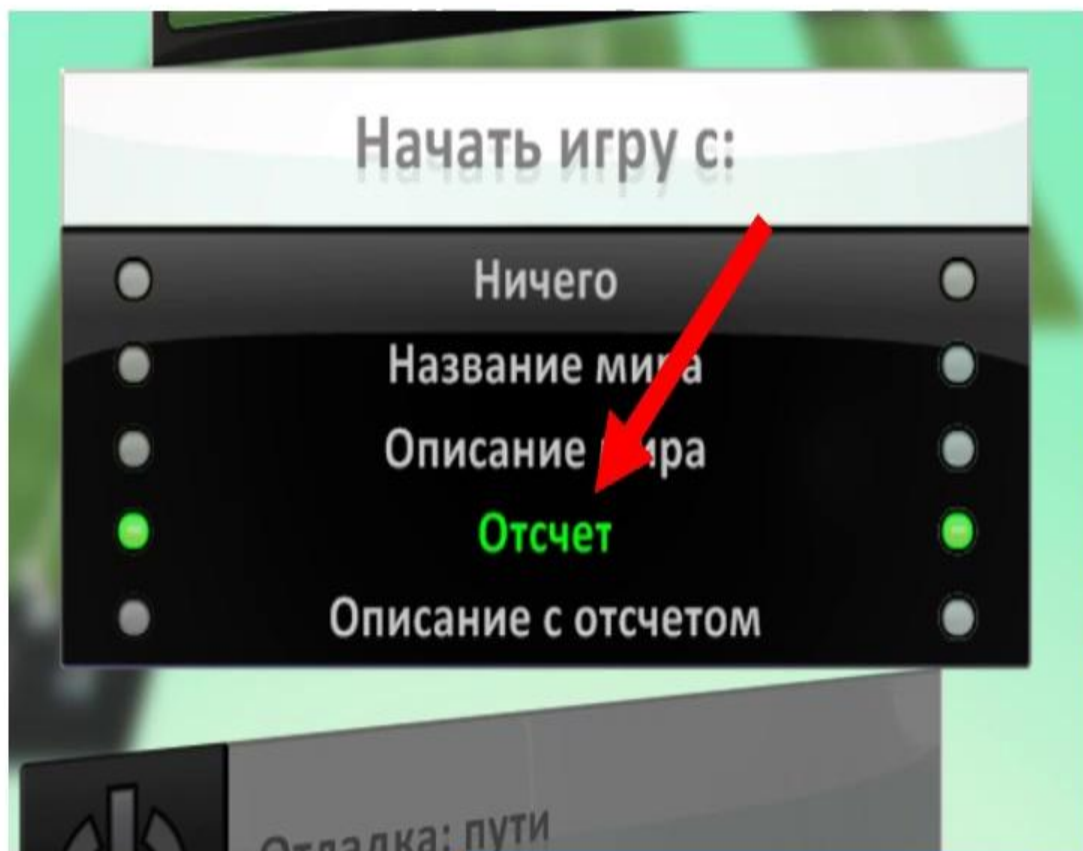
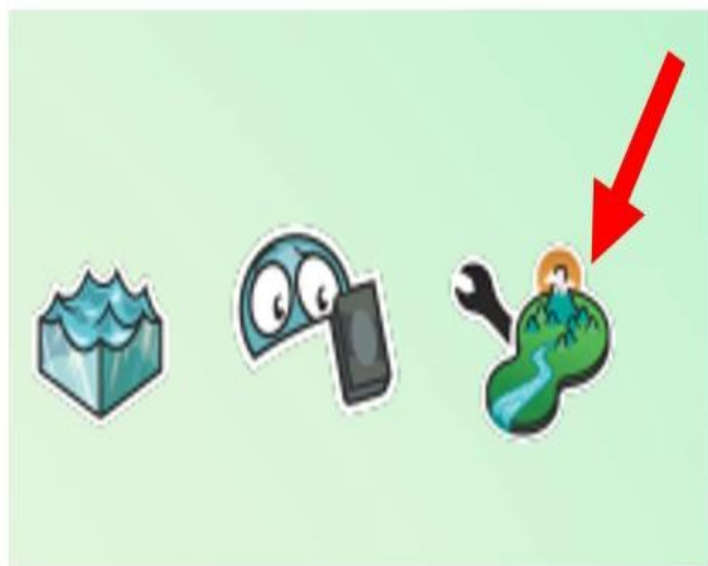
3 **Когда** касание + монета **Делать** съесть + это

4 **Когда** касание + монета **Делать** очки + красный + очко +

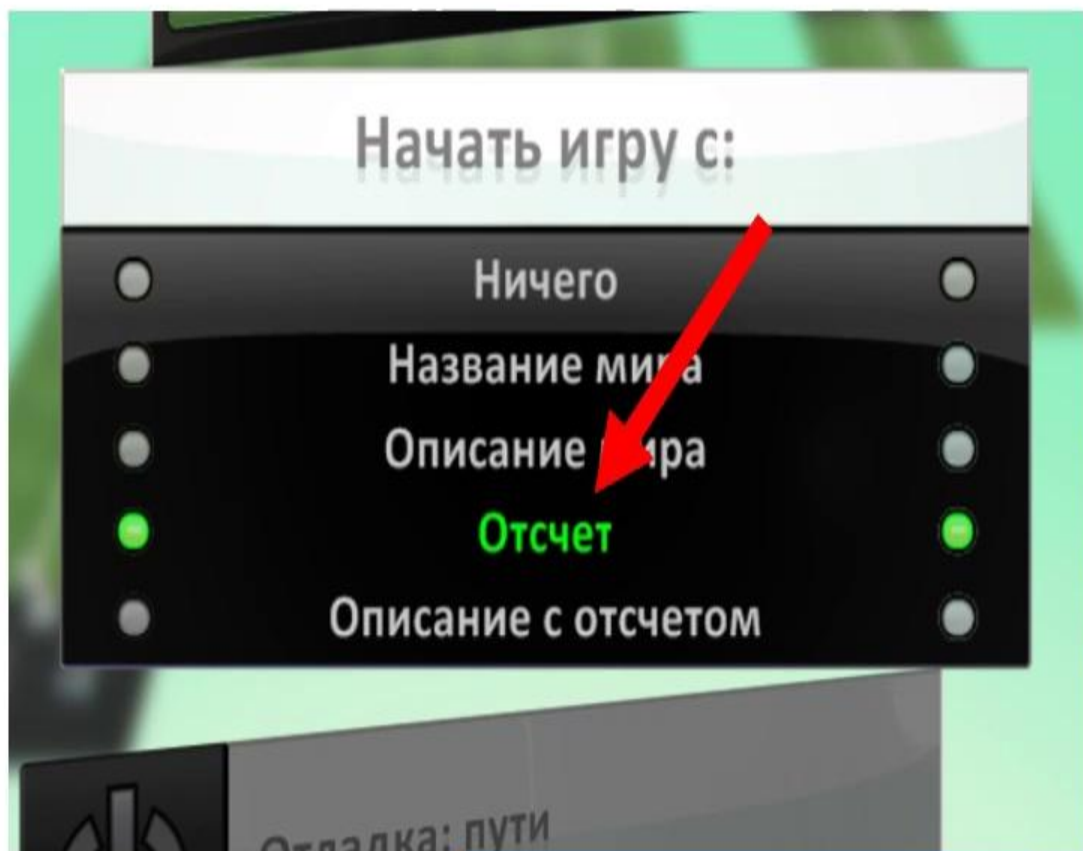
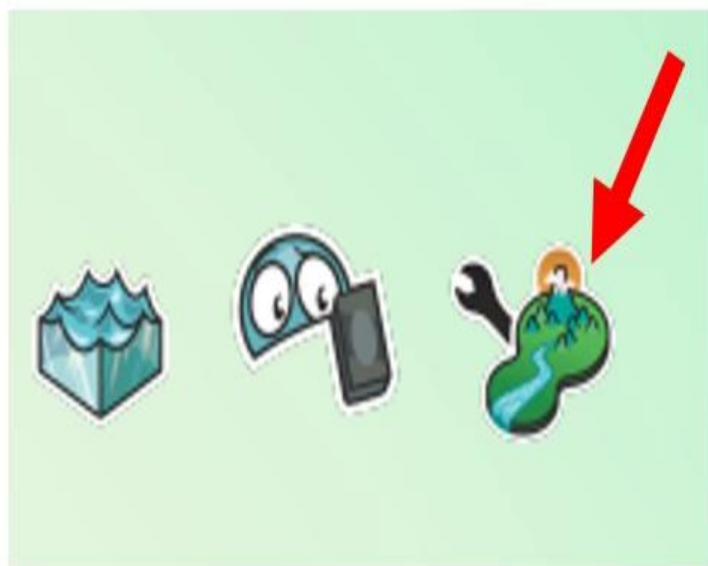
5 **Когда** касание + черепаха **Делать** конец

6 **Когда** счет + красный + equals + очки + **Делать** победа +

Изменяем установки мира



Изменяем установки мира



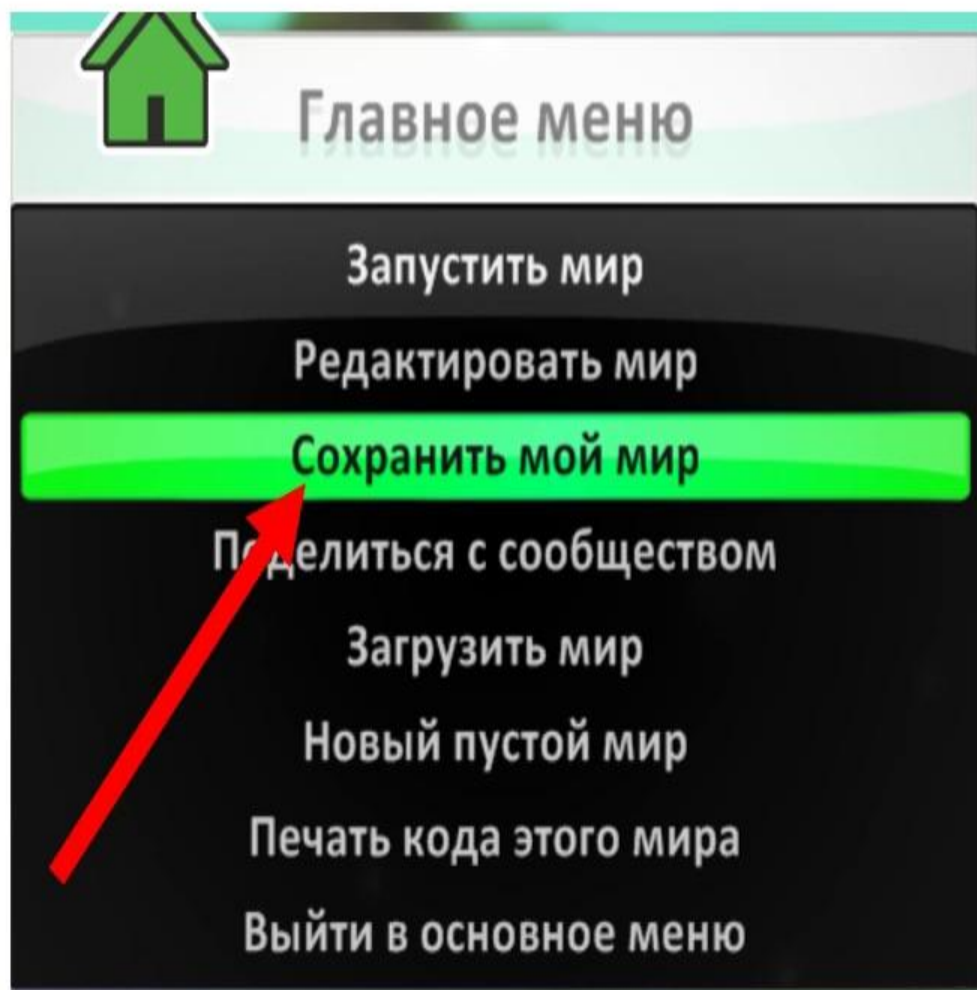
Тестируем нашу игру



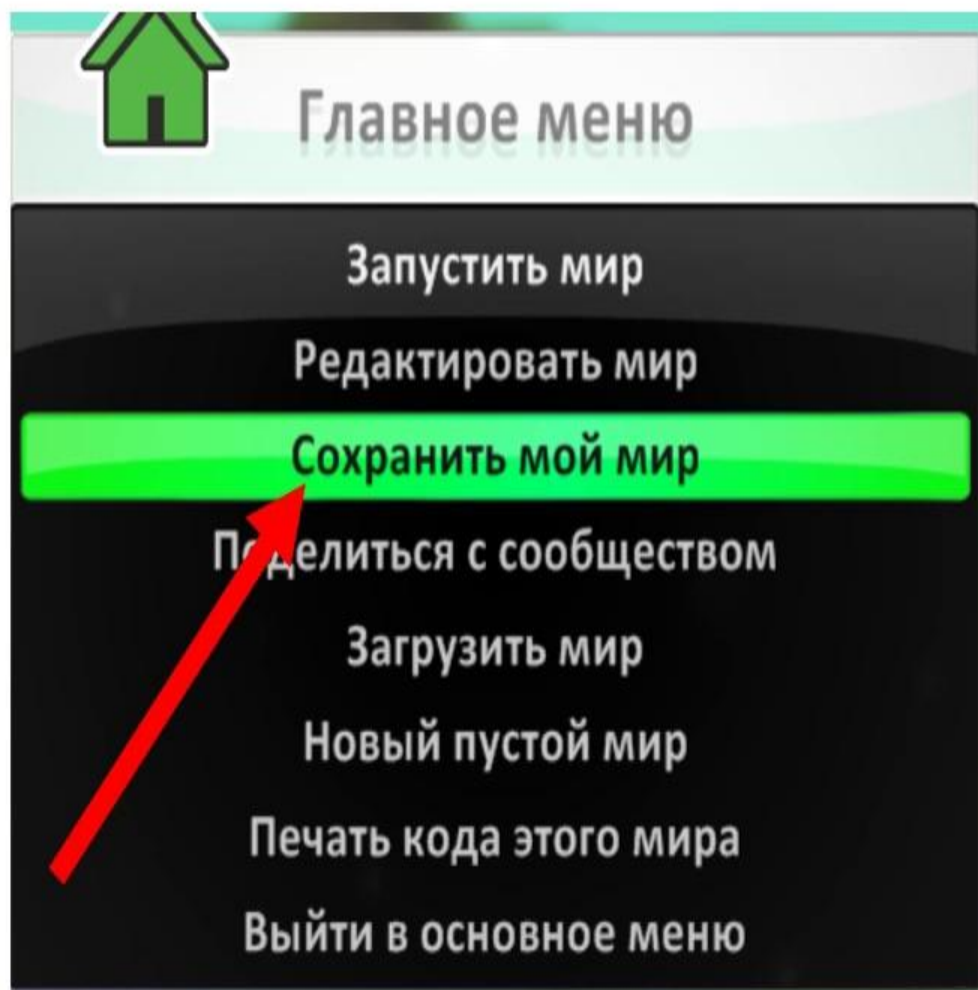
Тестируем нашу игру



Сохраняем наш игровой мир



Сохраняем наш игровой мир



Домашнее задание

Создать несколько разных лабиринтов для игры и разнообразить их объектами.



Домашнее задание

Создать несколько разных лабиринтов для игры и разнообразить их объектами.



Поздравляем!



Поздравляем!

