



Kodu

Создаем игру Распан
Урок 5



Kodu

Создаем игру Распан
Урок 5

Проверка домашнего задания



Проверка домашнего задания



Pacman



Pacman



Создаем игру Расстан

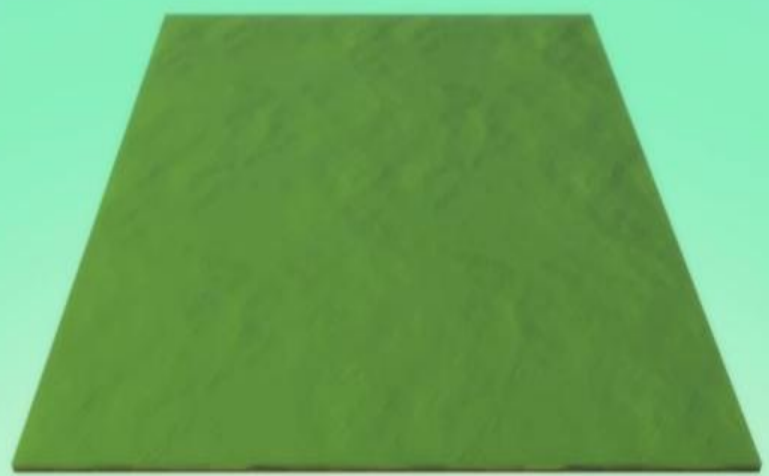


Создаем игру Расстан



Старт

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

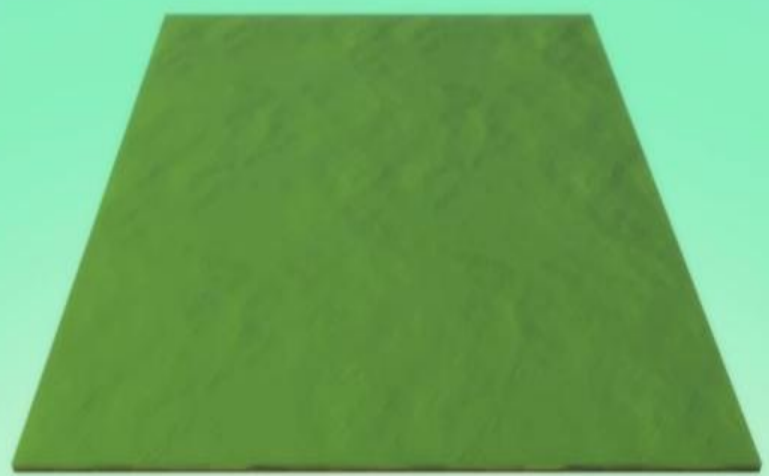


Перемещает камеру



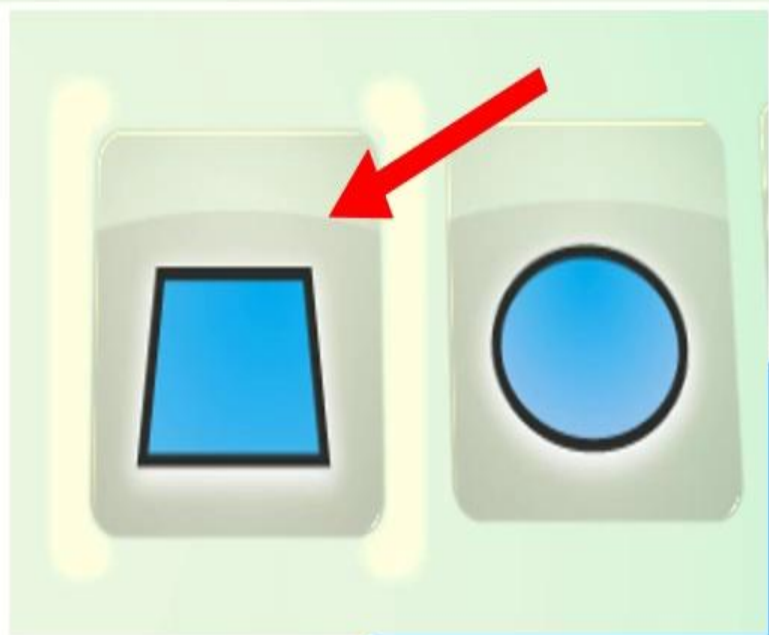
Старт

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

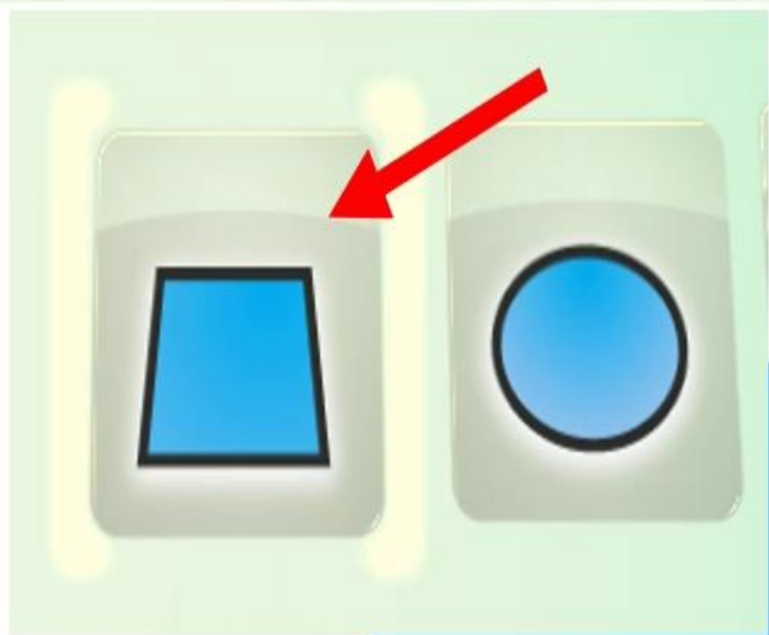


Перемещает камеру


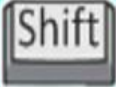

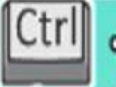






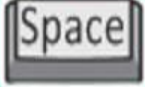
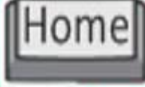

Выбираем кисть




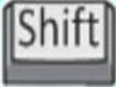

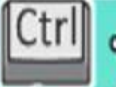






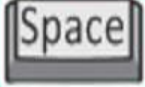
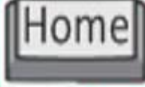

Выбираем кисть



Выбираем кисть

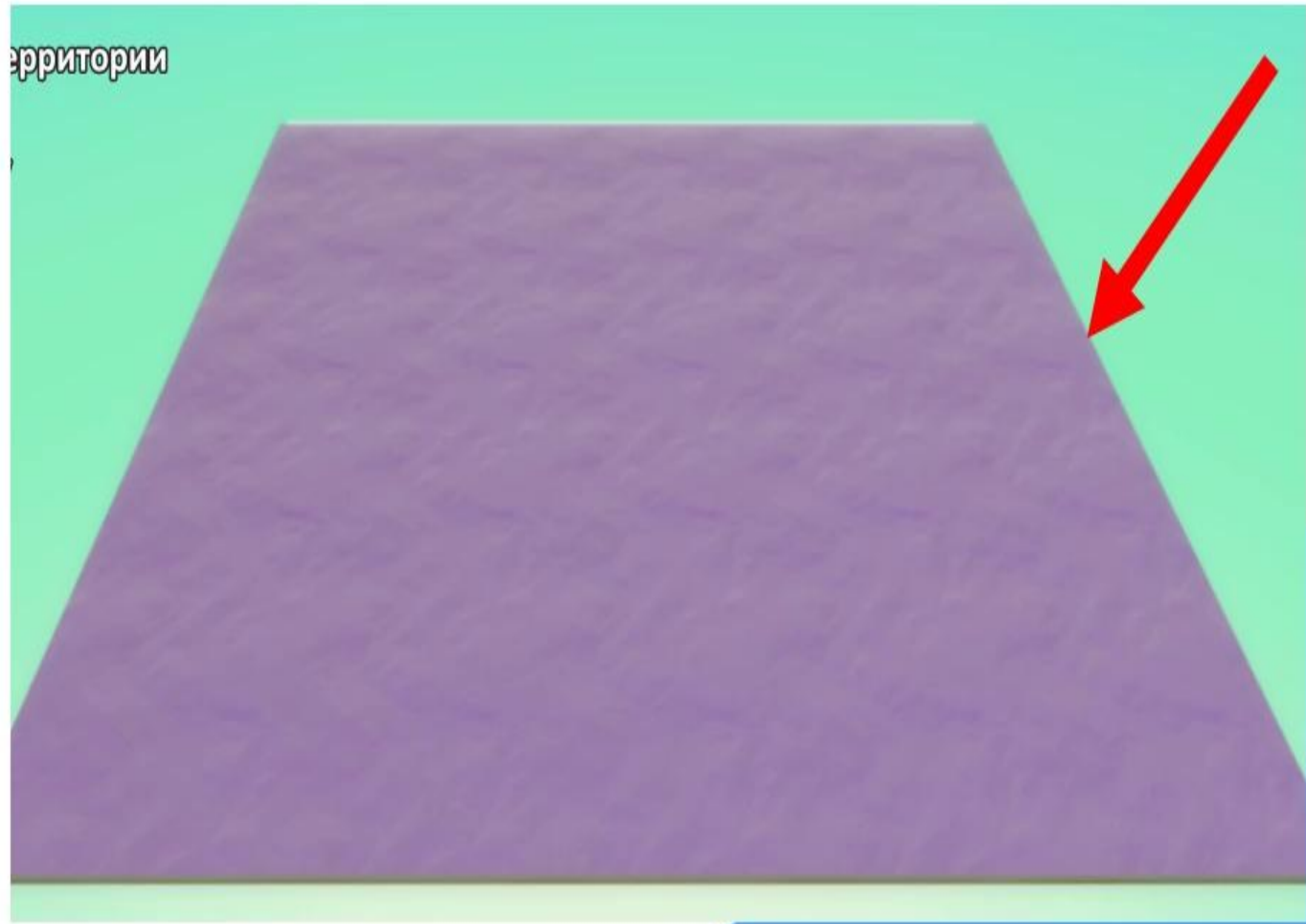
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-   Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

Выбираем кисть

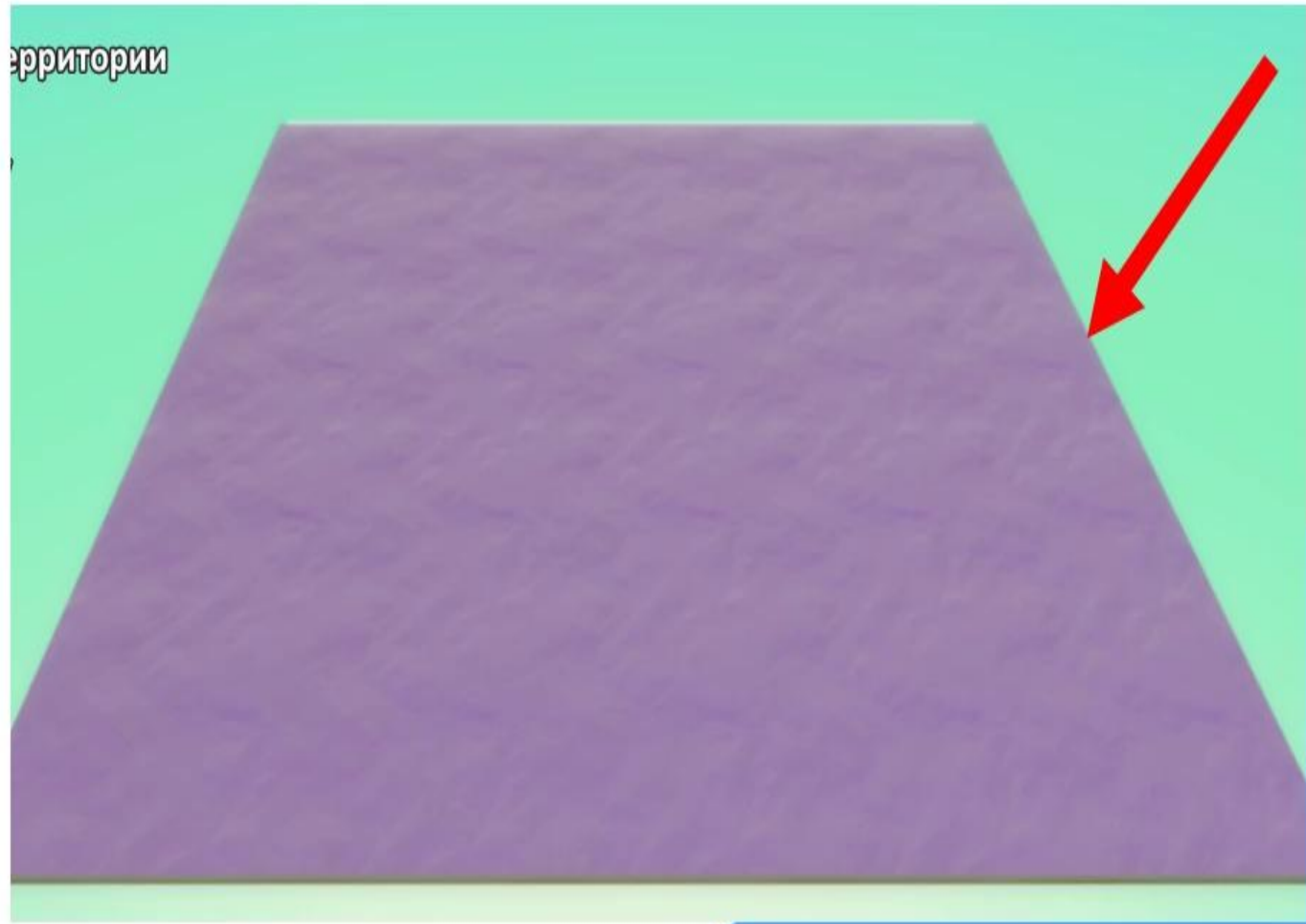
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-   Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить



Создание площадки



Создание площадки



Создание площадки

Красит и добавляет материал
Shift + 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 площадки

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

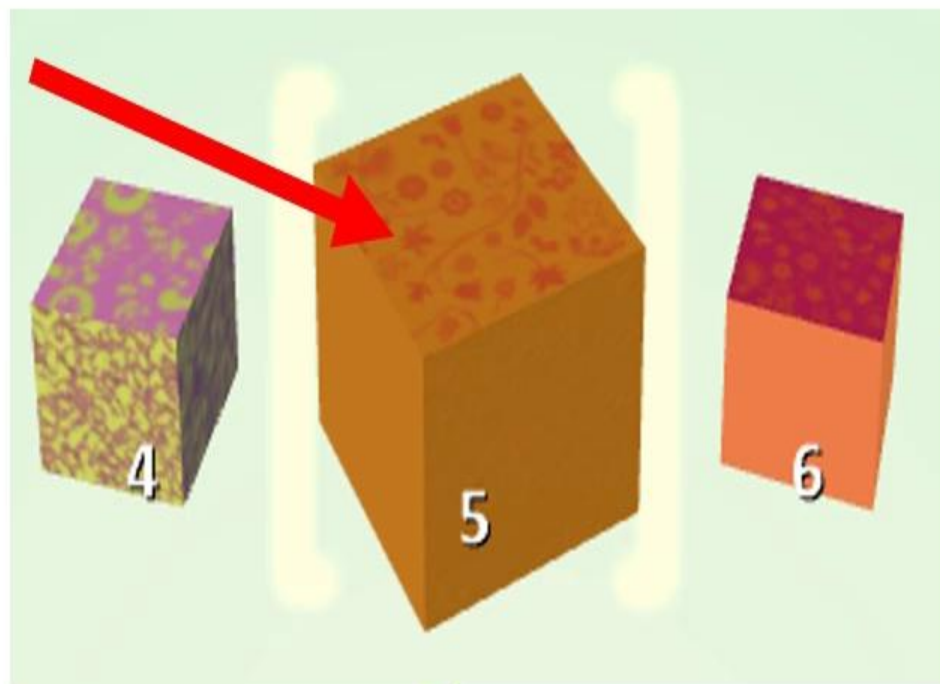
Изменить размер кисти

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

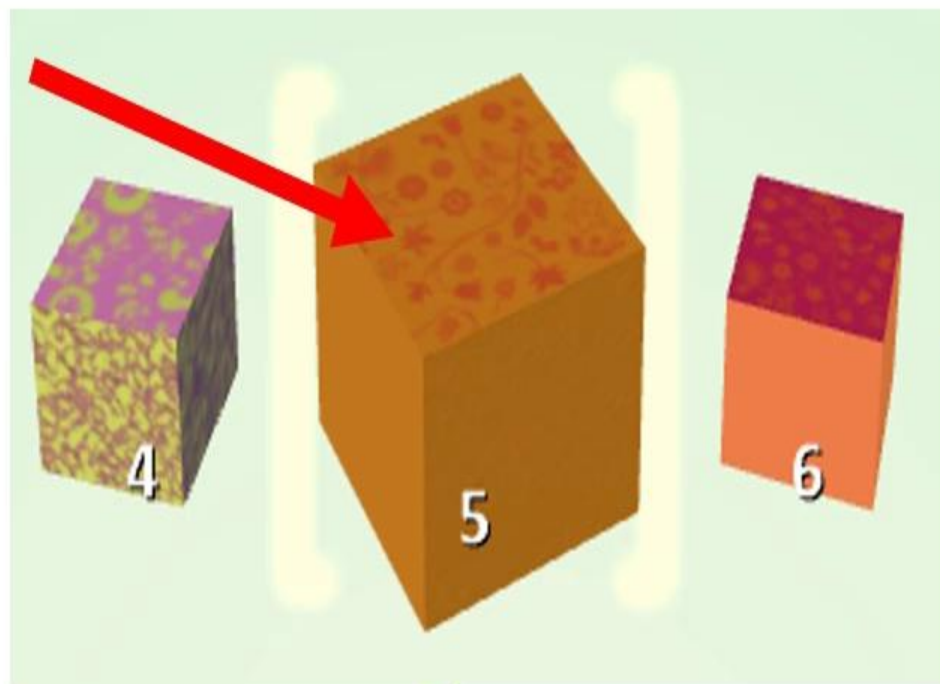
Откатить(1)

Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

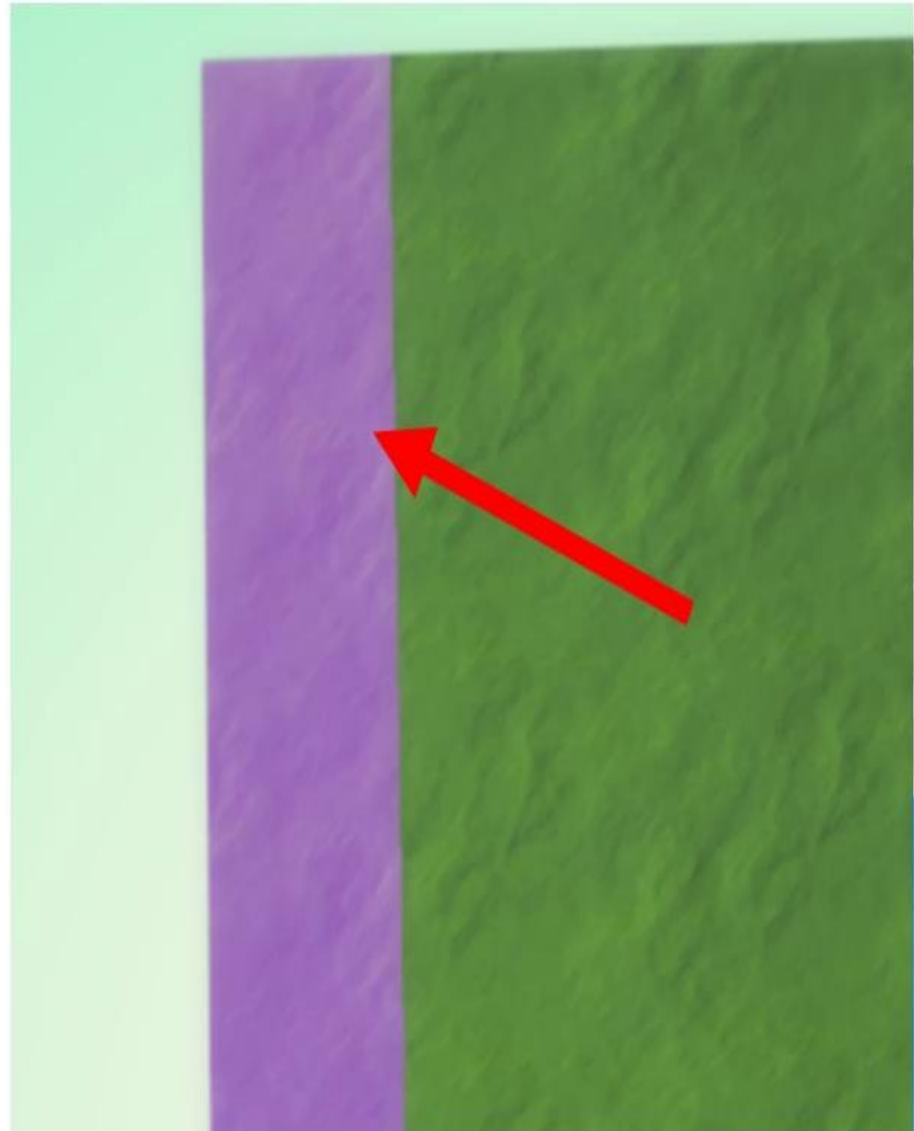
Создание лабиринта



Создание лабиринта



Создание лабиринта



Создание лабиринта



Создание лабиринта



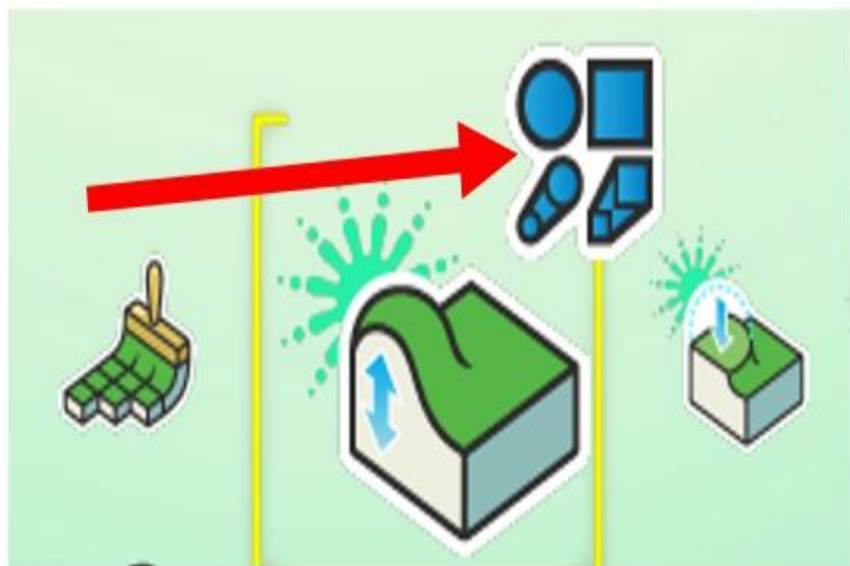
Создание лабиринта



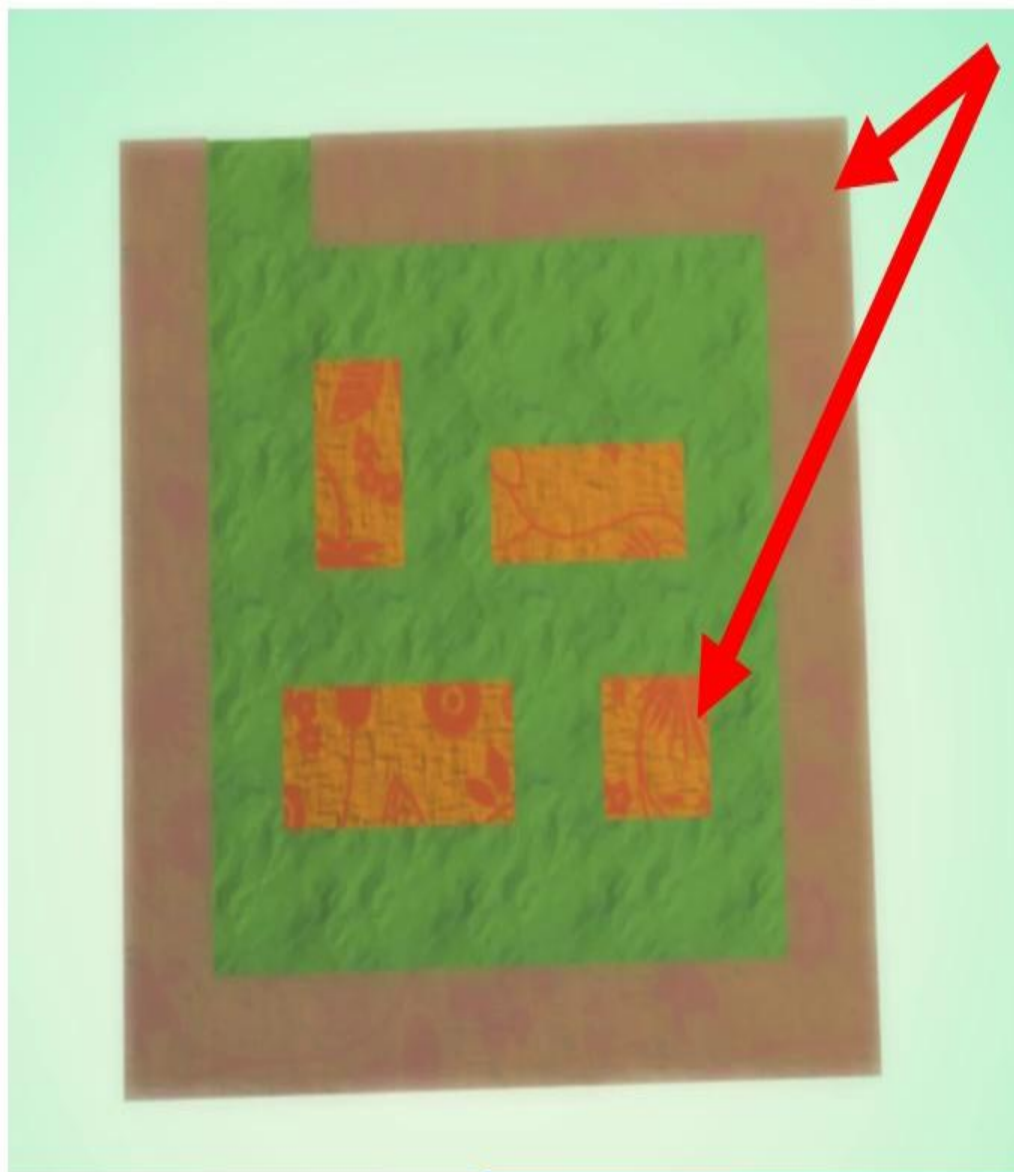
Создание лабиринта



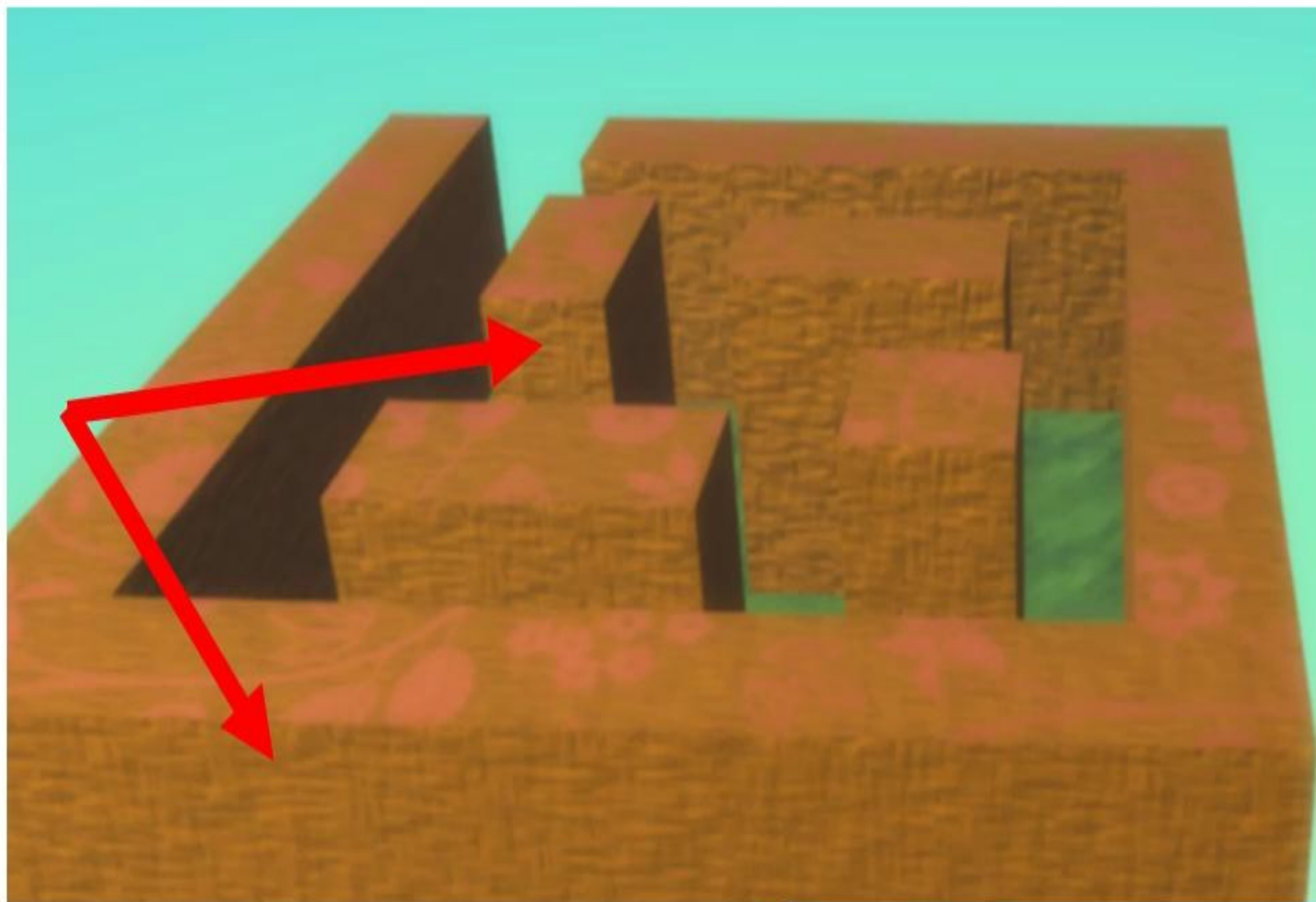
Создание лабиринта



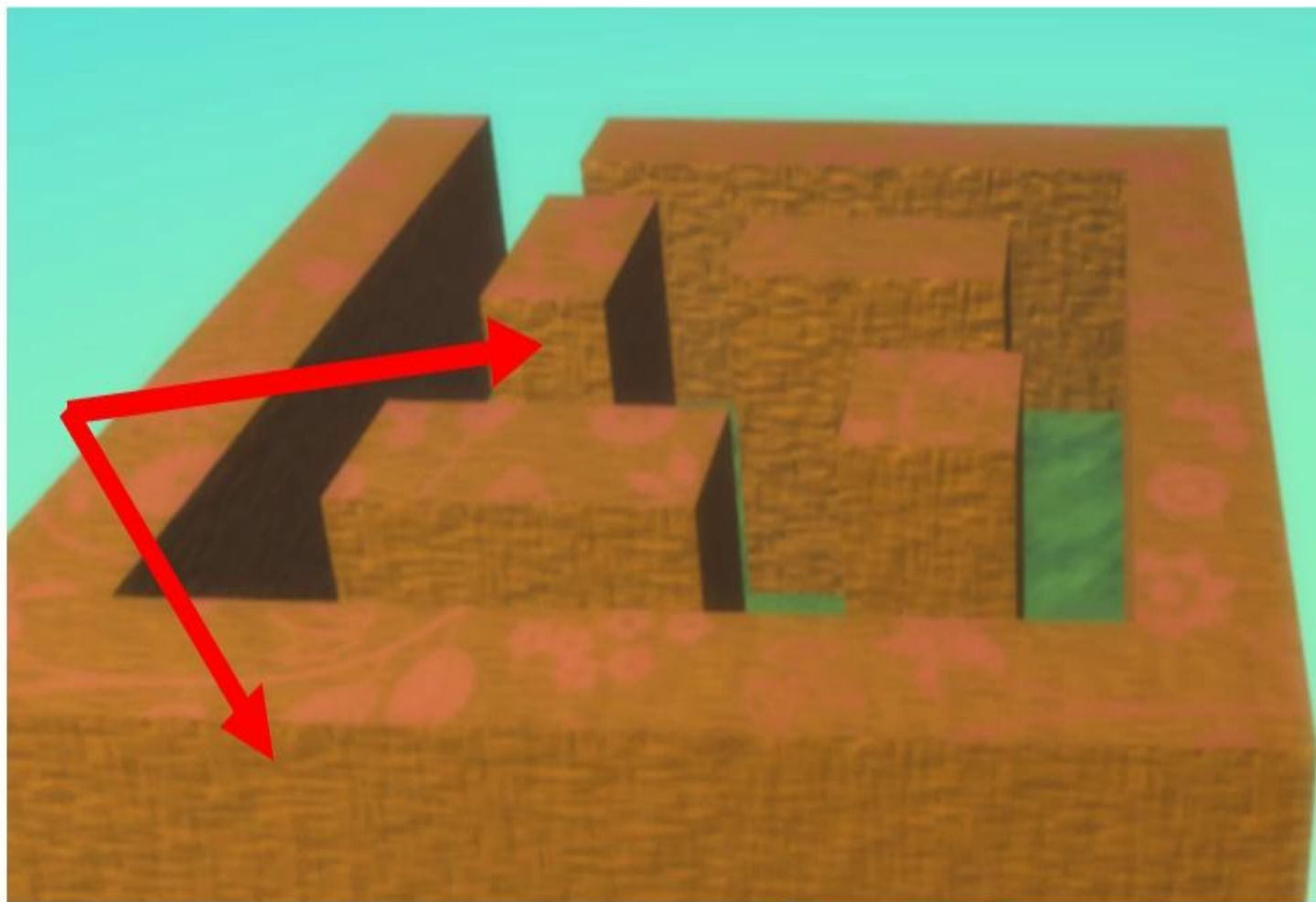
Создание лабиринта



Создание лабиринта



Создание лабиринта



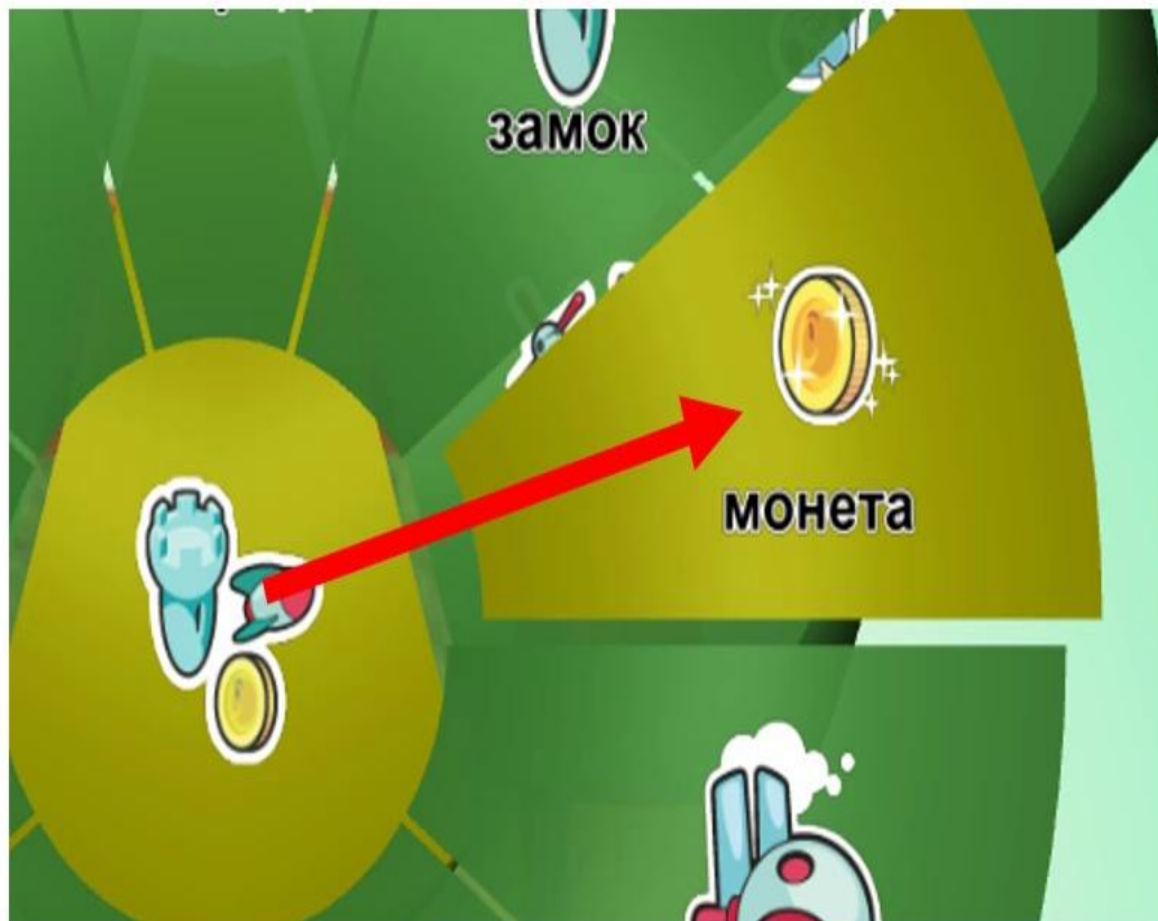
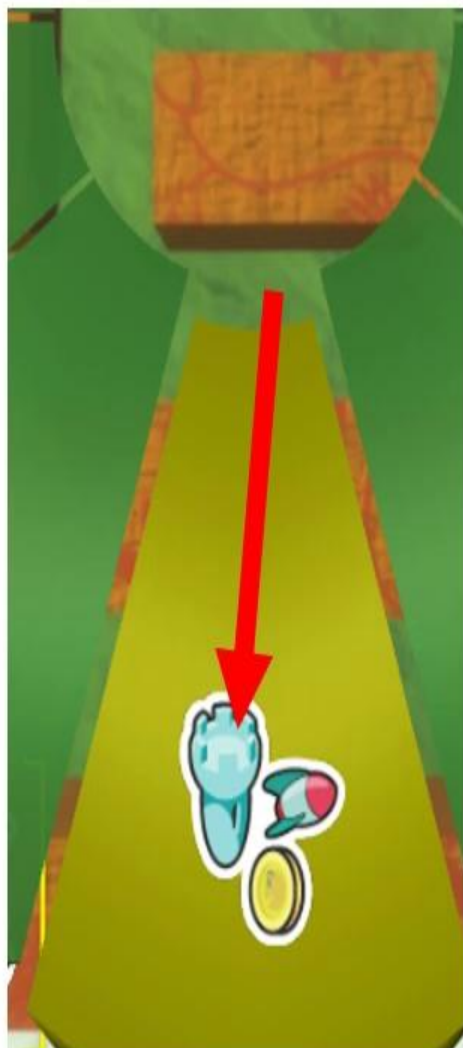
Добавление объектов



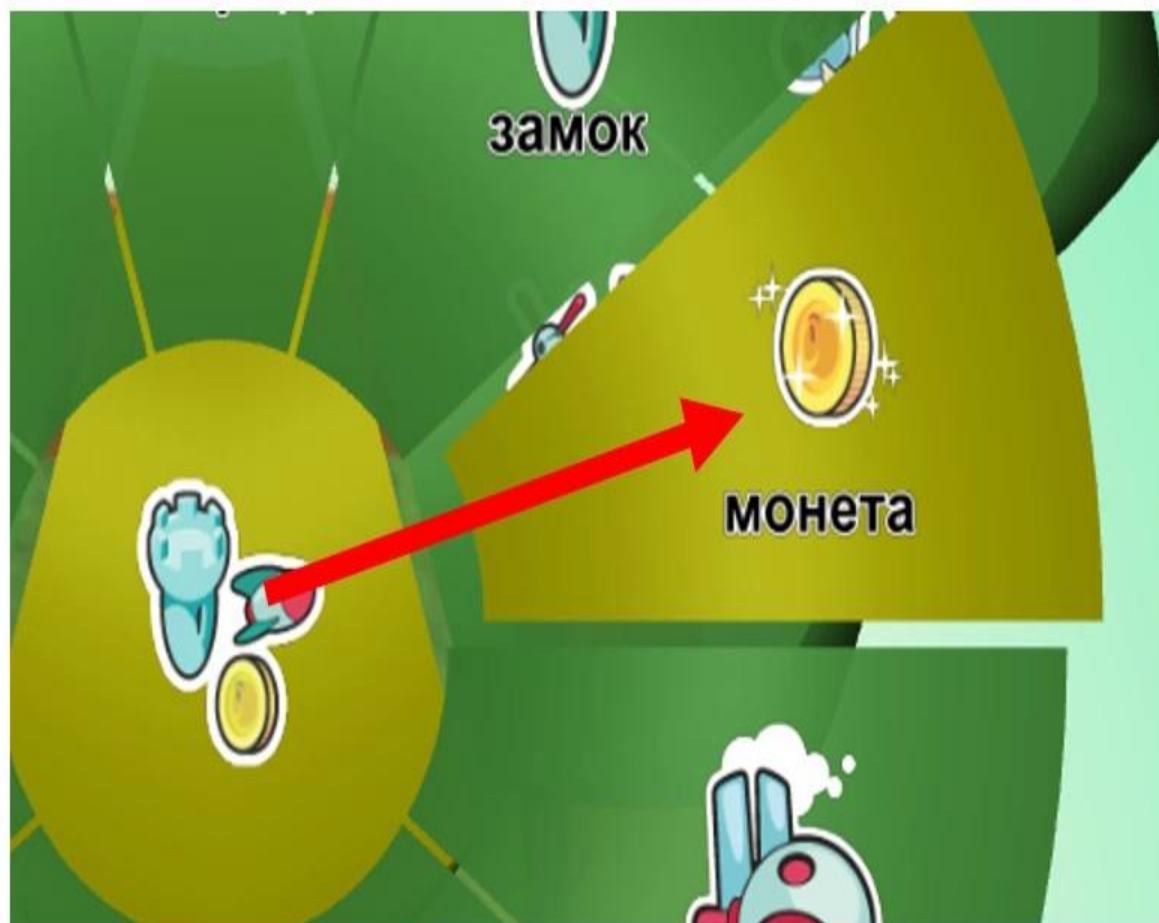
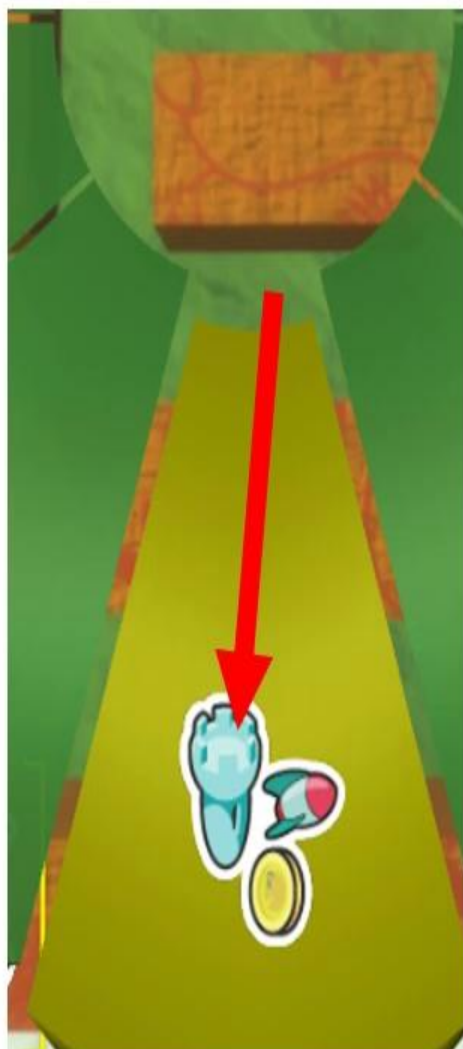
Добавление объектов



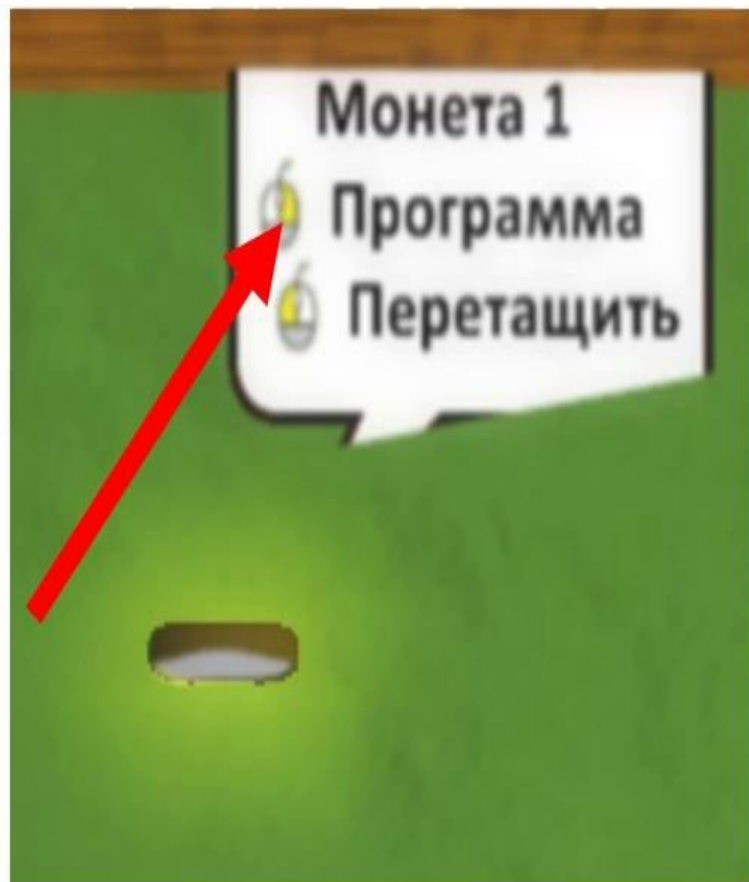
Добавление объектов



Добавление объектов



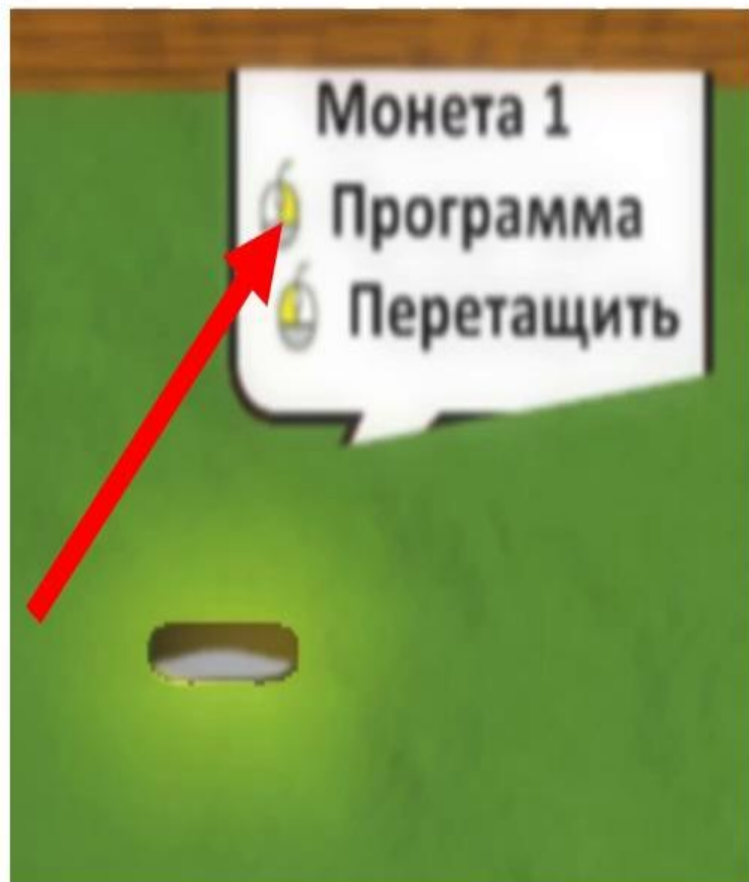
Добавление объектов



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

A vertical list of context menu options in Russian. A red arrow points from the right towards the "Копировать" (Copy) option.

Добавление объектов



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

A vertical list of menu options in a light green rounded rectangle. The options are: "Программа", "Изменить установки", "Вырезать", "Копировать", "Изменить размер", "Повернуть", and "Изменить высоту". A red arrow points from the bottom-right towards the "Копировать" option.

Добавление объектов

Добавить объект

Изменить параметры мира

Вставить (Монета)



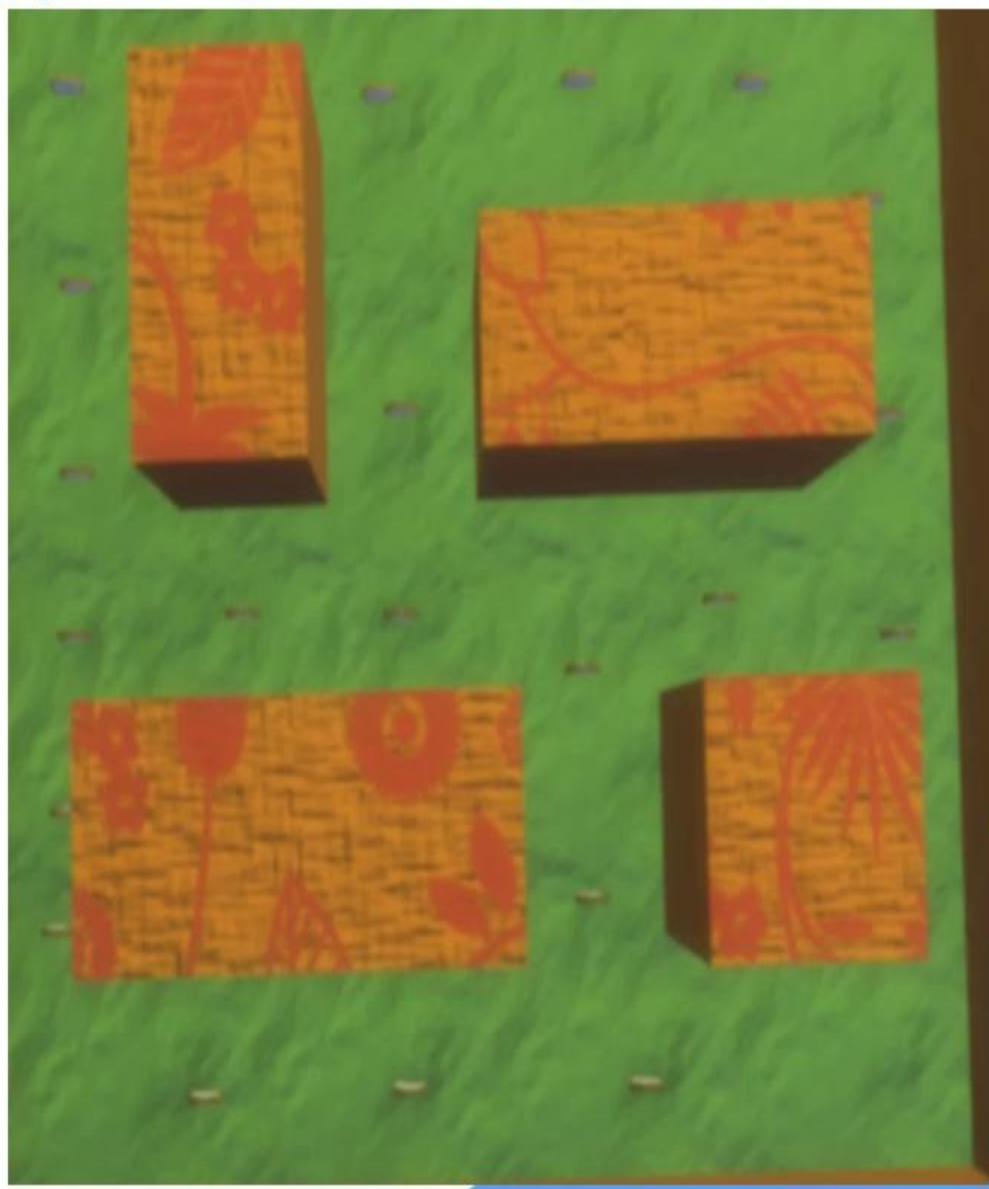
Добавление объектов

Добавить объект

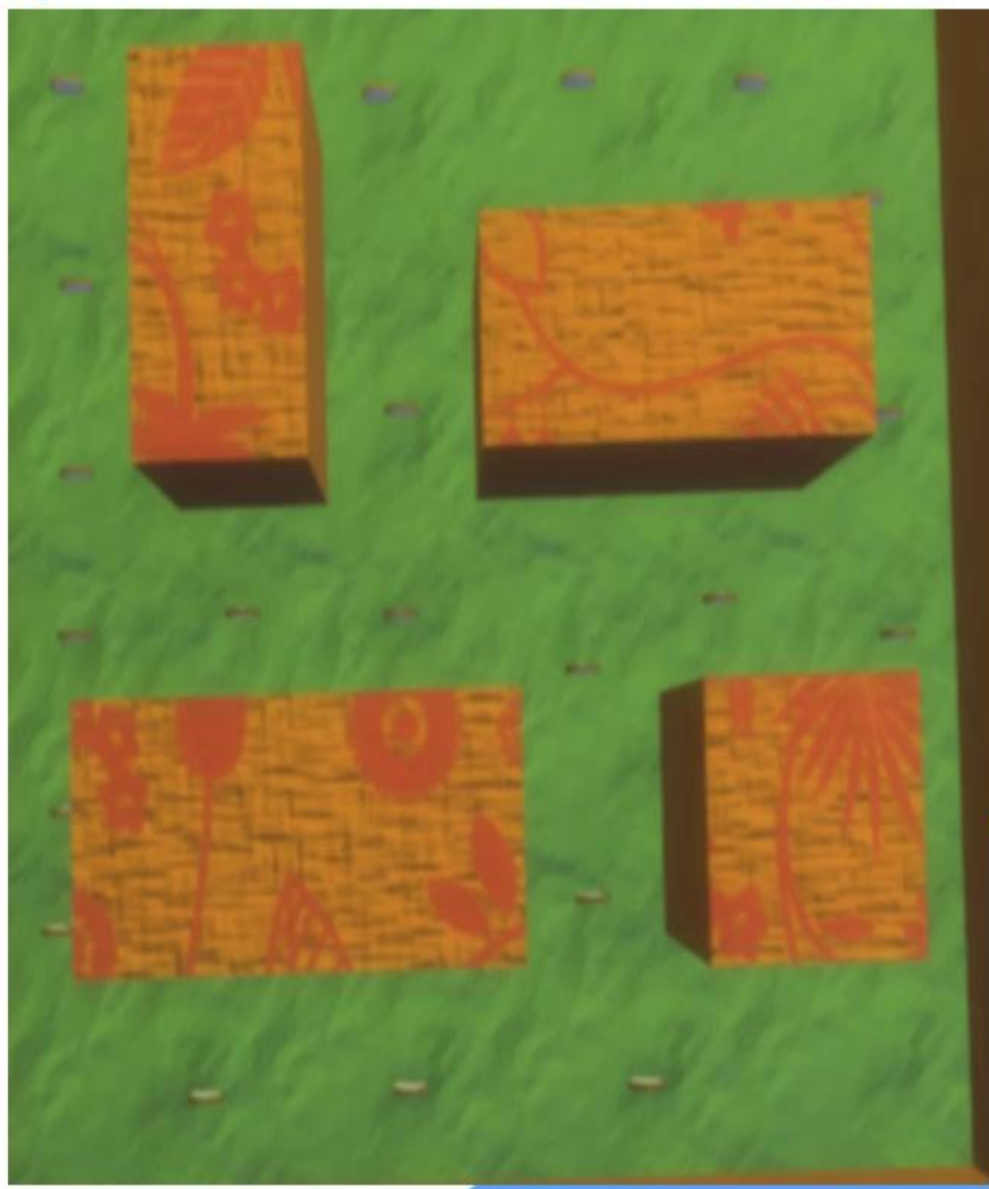
Изменить параметры мира

Вставить (Монета)

Добавление объектов



Добавление объектов



Добавление объектов



Добавление объектов



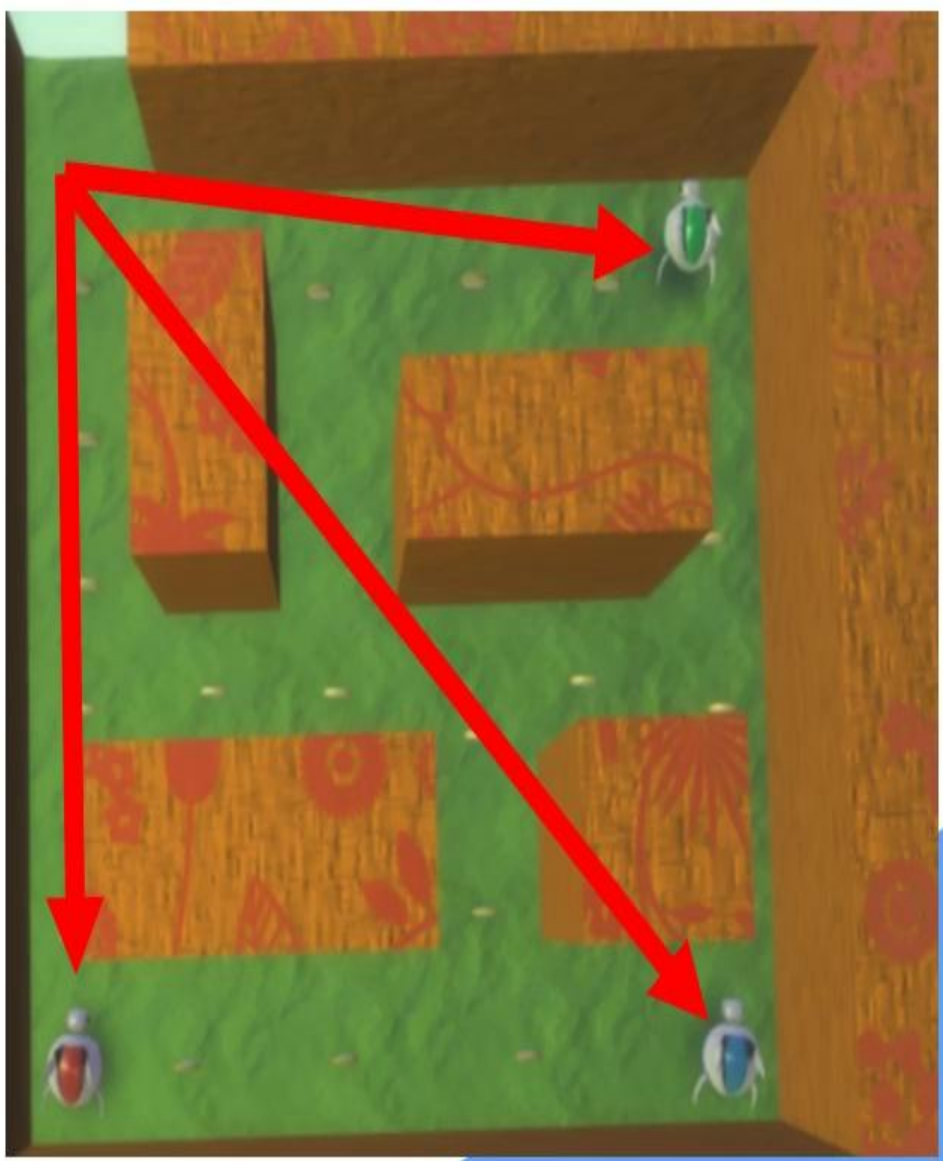
Добавление объектов



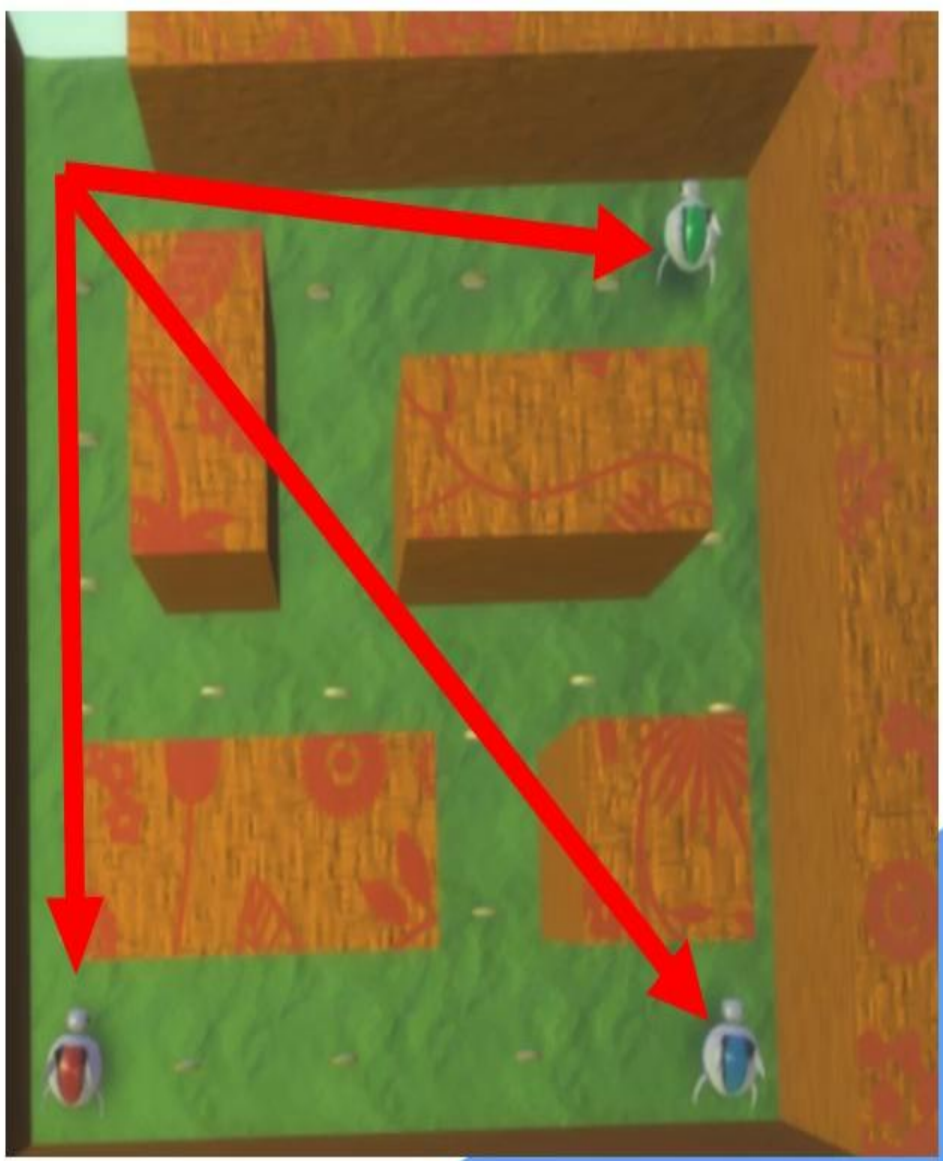
Добавление объектов



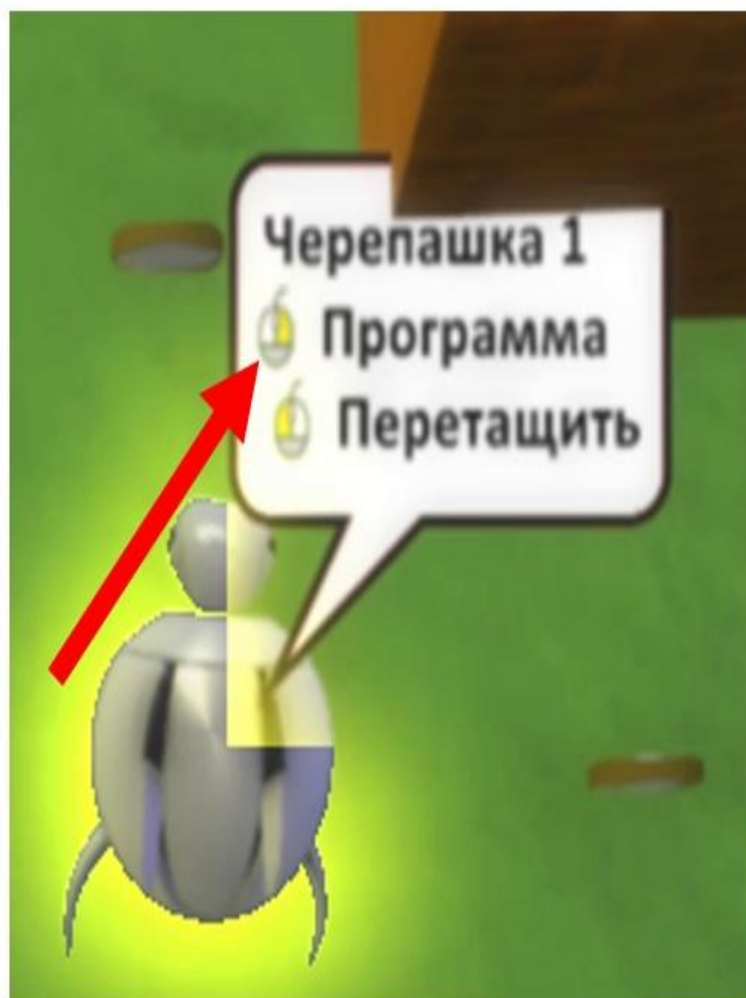
Добавление объектов



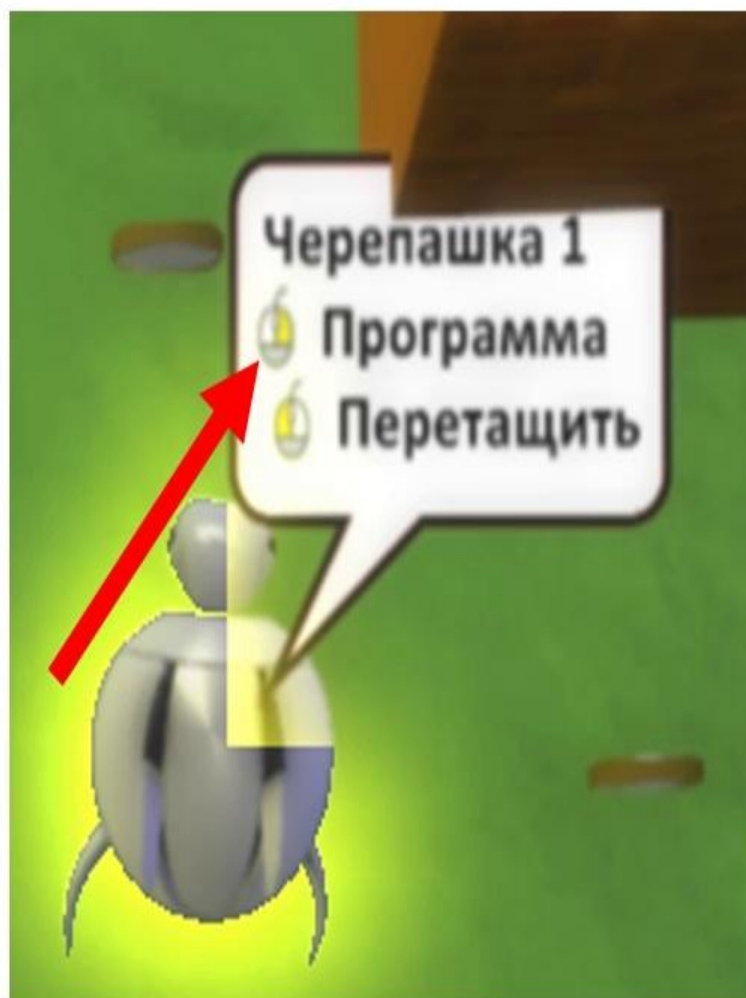
Добавление объектов



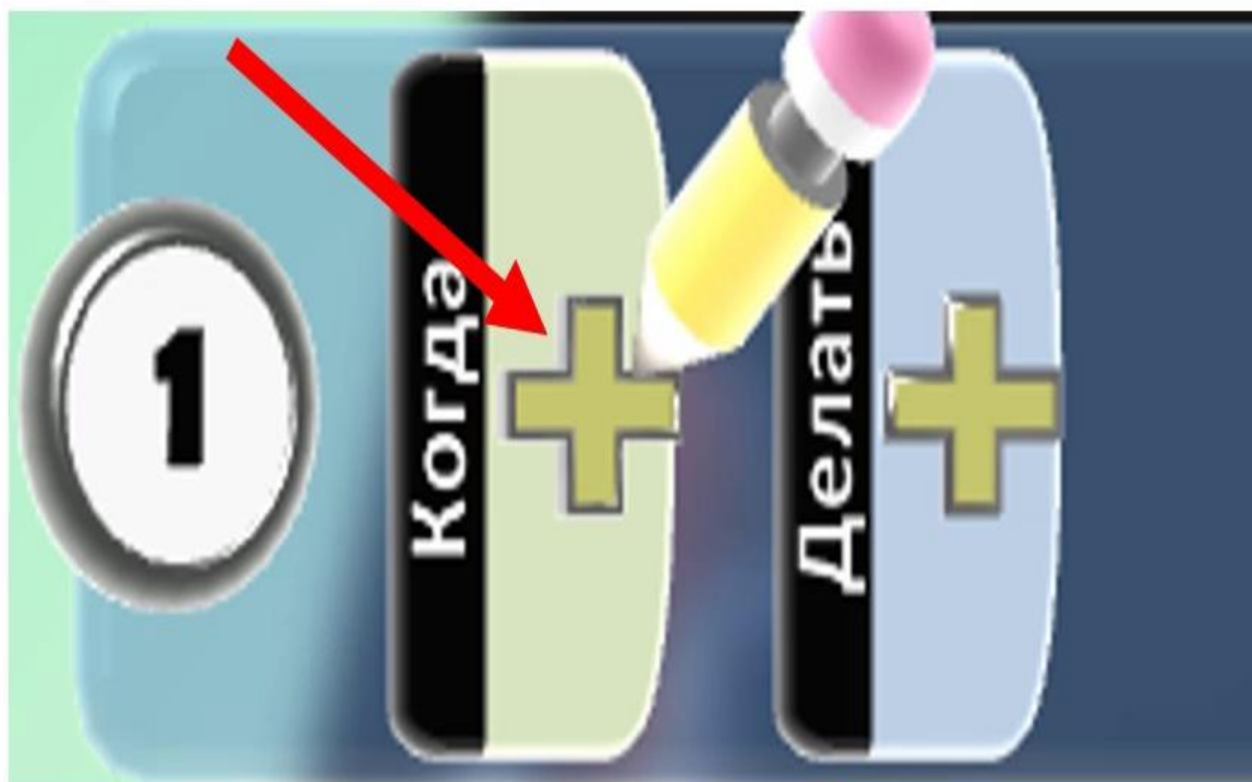
Создание программы



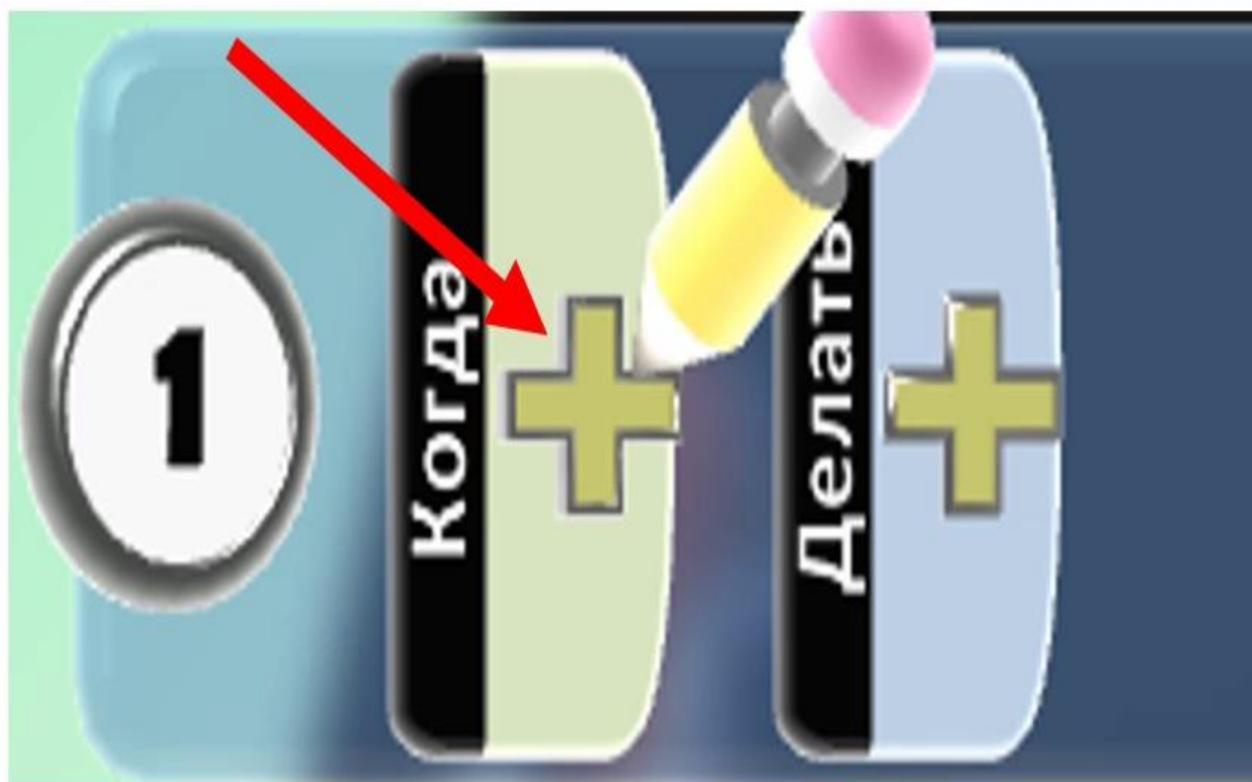
Создание программы



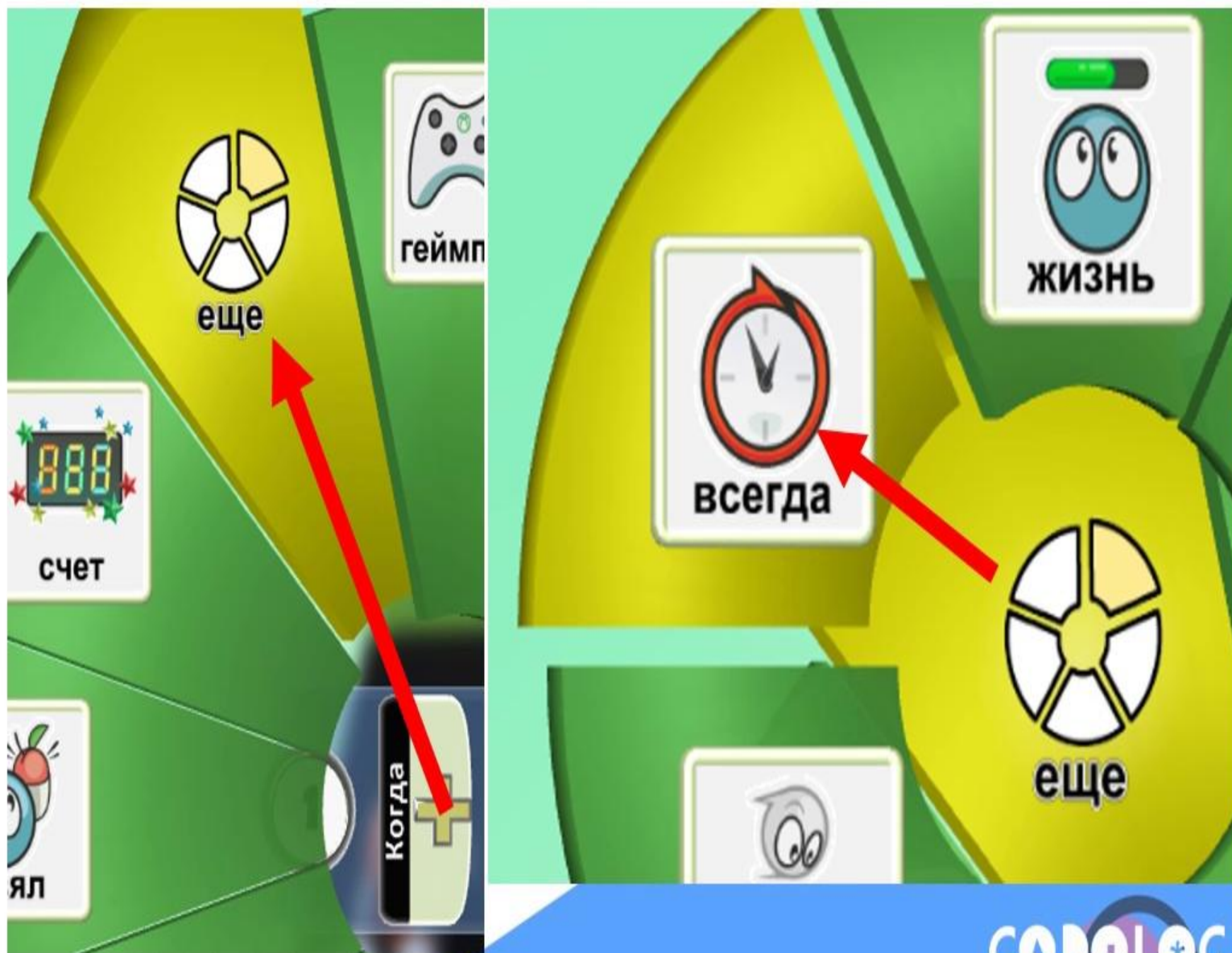
Создаем программы



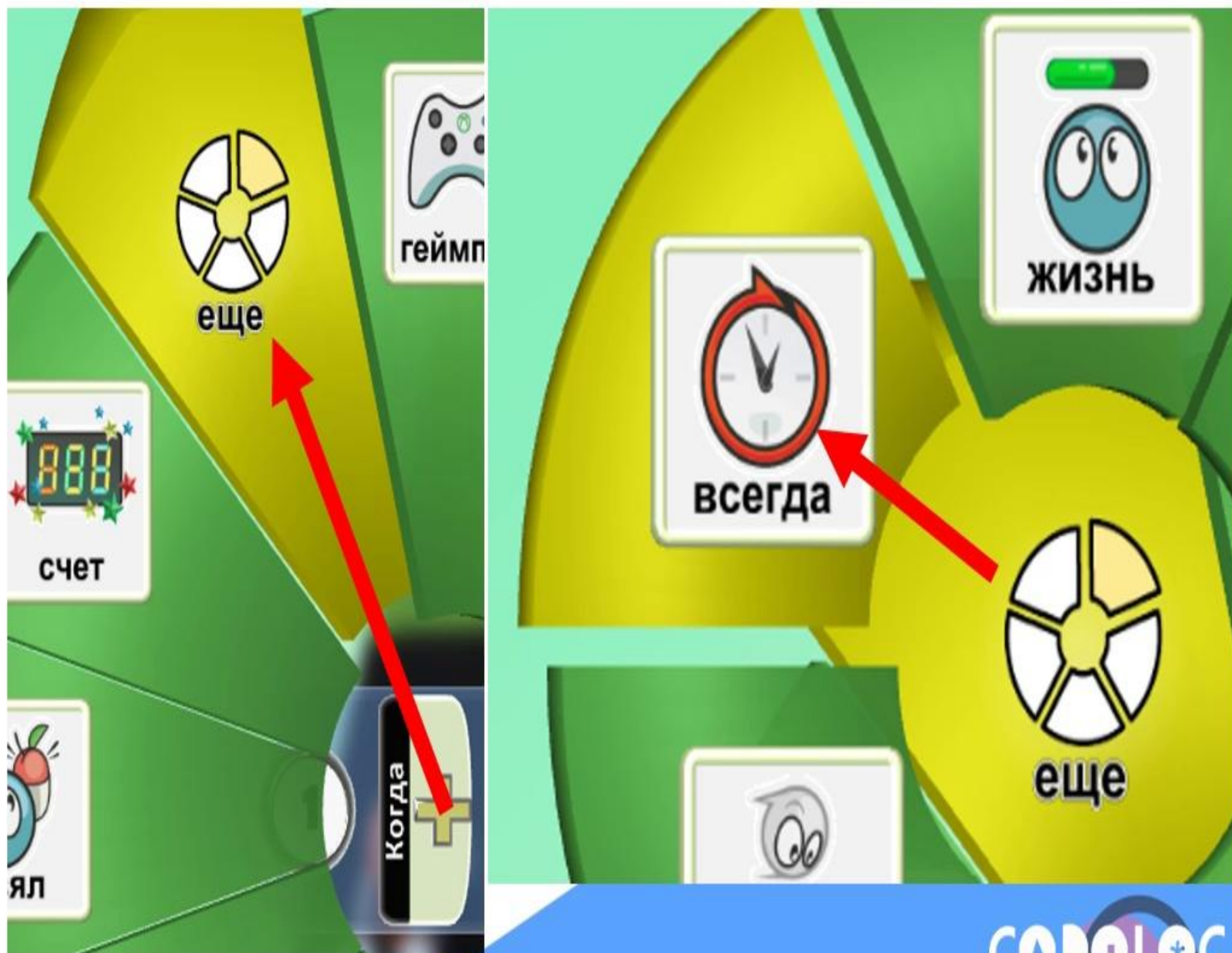
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



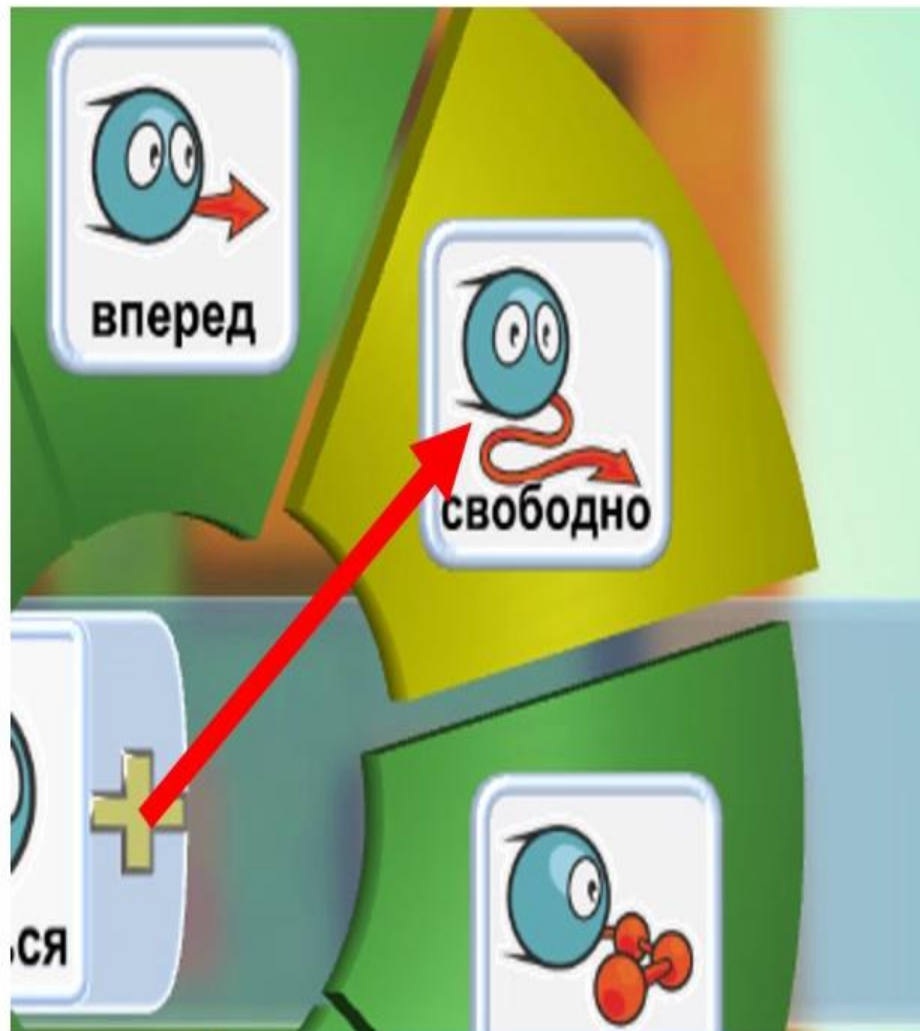
Создаем программы



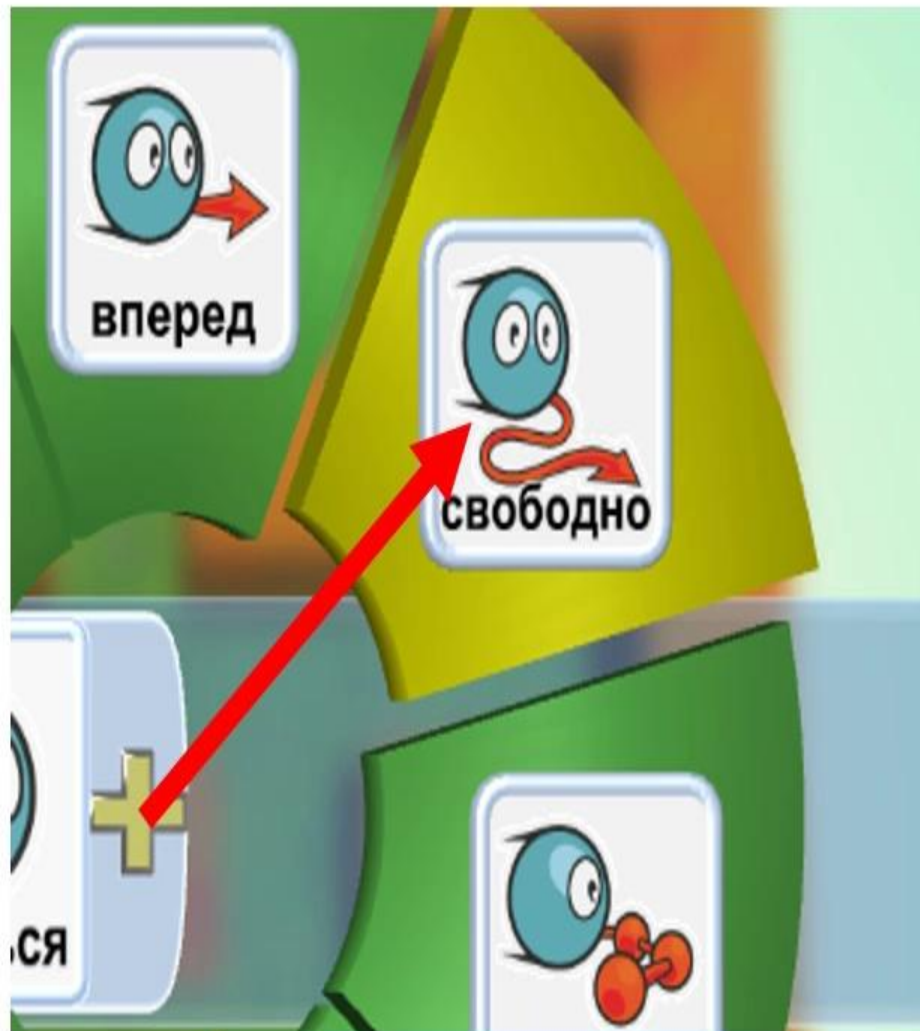
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



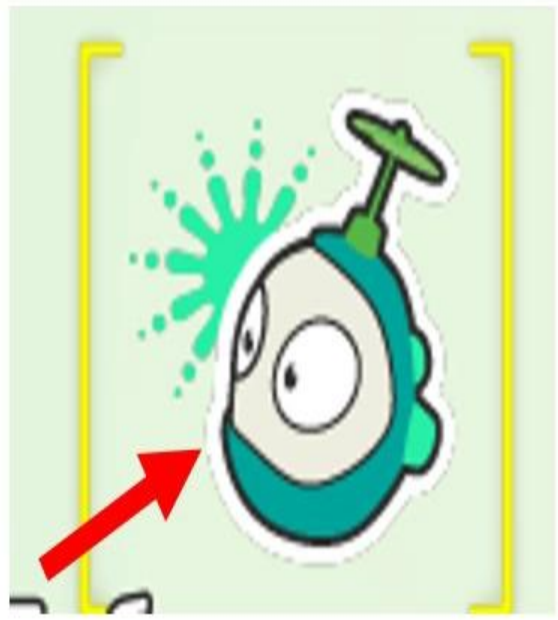
Создаем программы



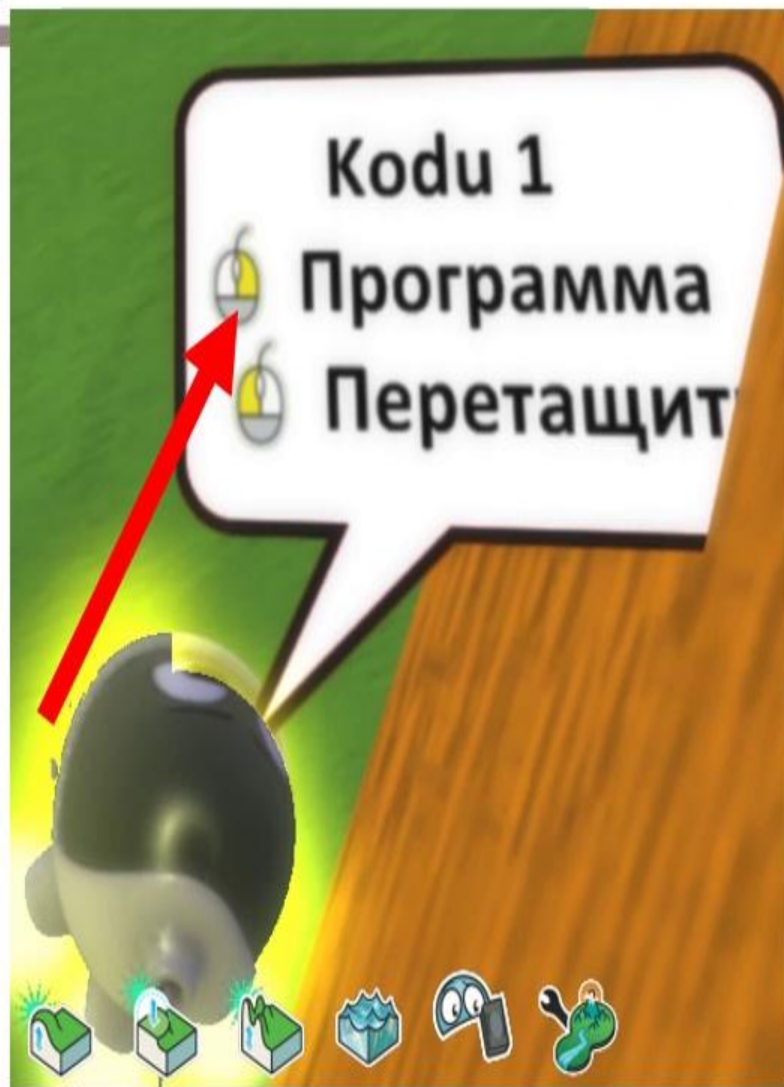
Создаем Kodu



Создаем Kodu



Изменение настроек Kodu



Программа

Изменить установки

Вырезать

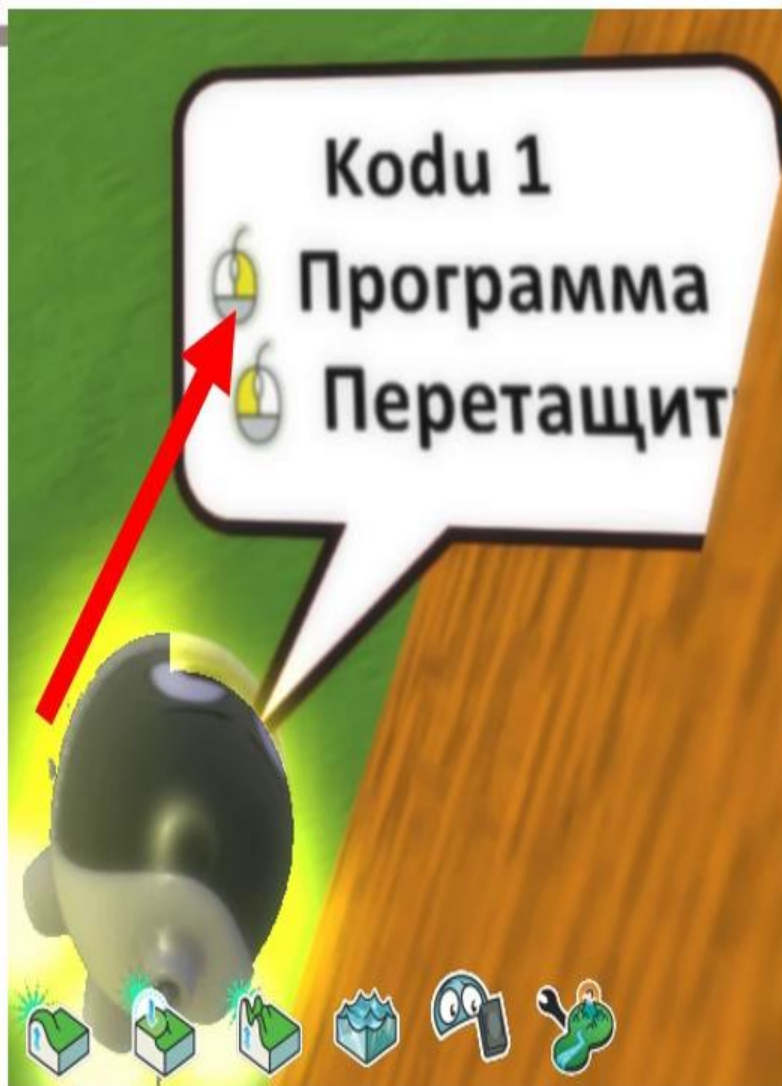
Копировать

Изменить размер

Повернуть

Изменить высоту

Изменение настроек Kodu



Программа

Изменить установки

Вырезать

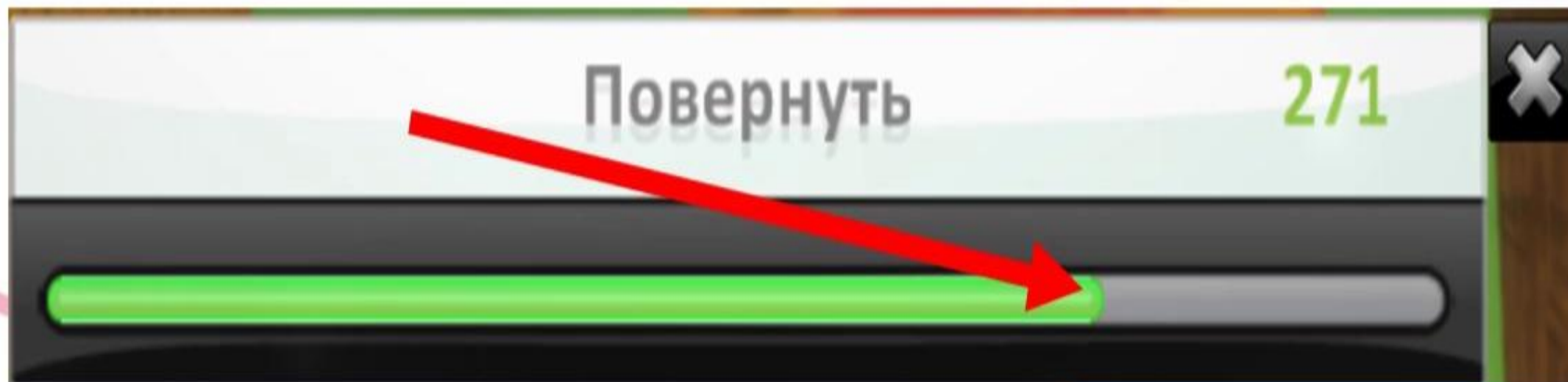
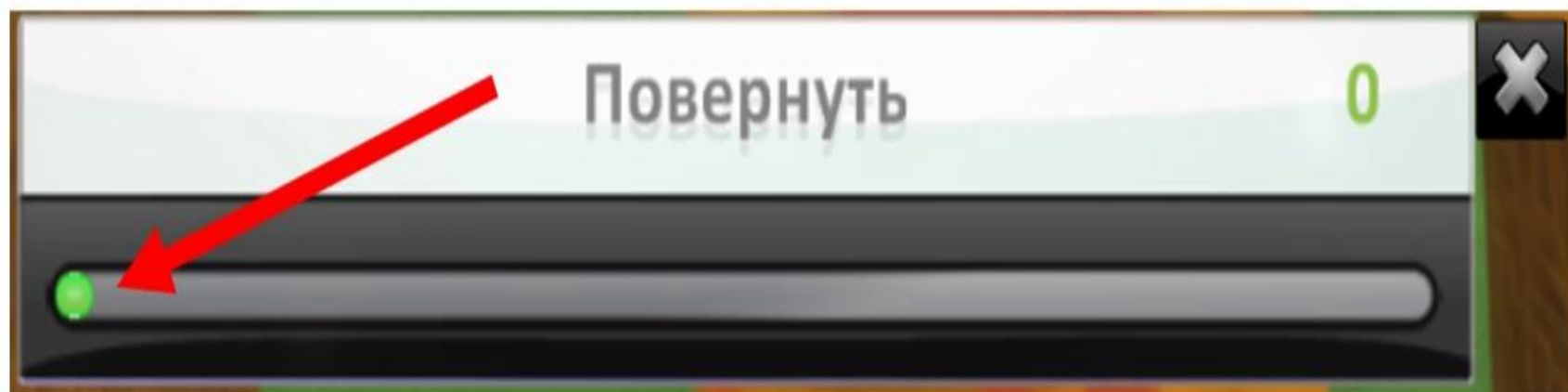
Копировать

Изменить размер

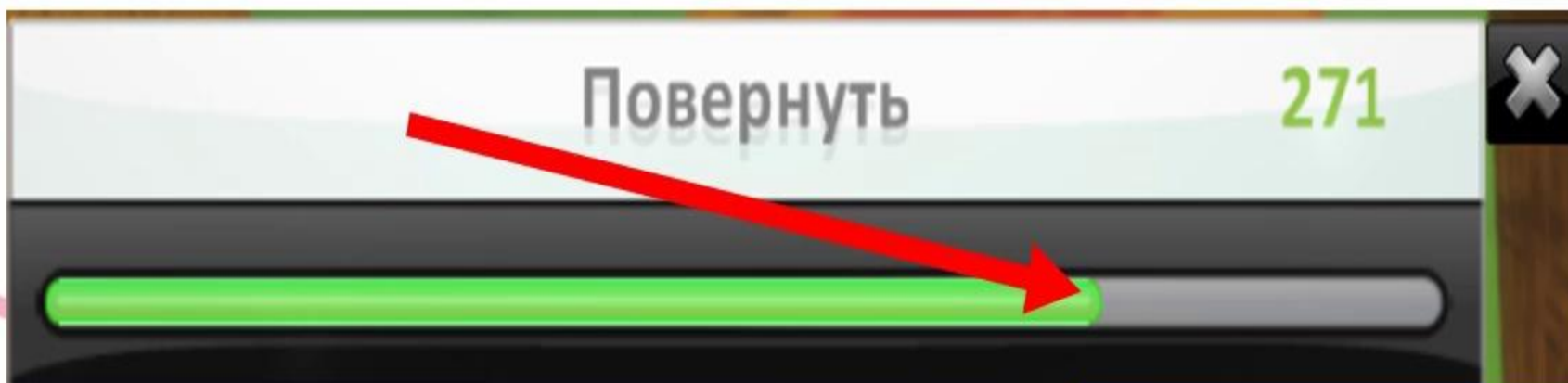
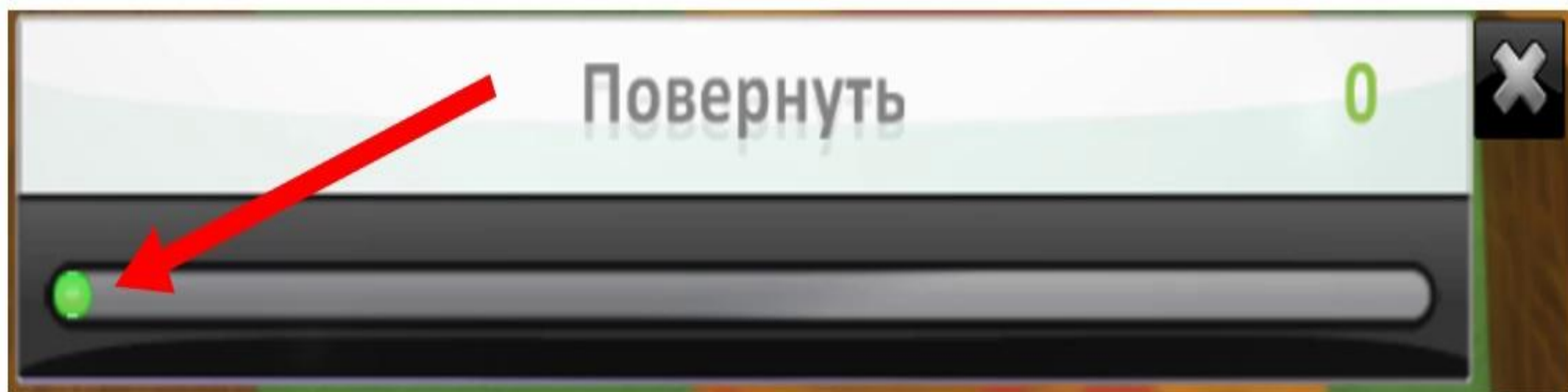
Повернуть

Изменить высоту

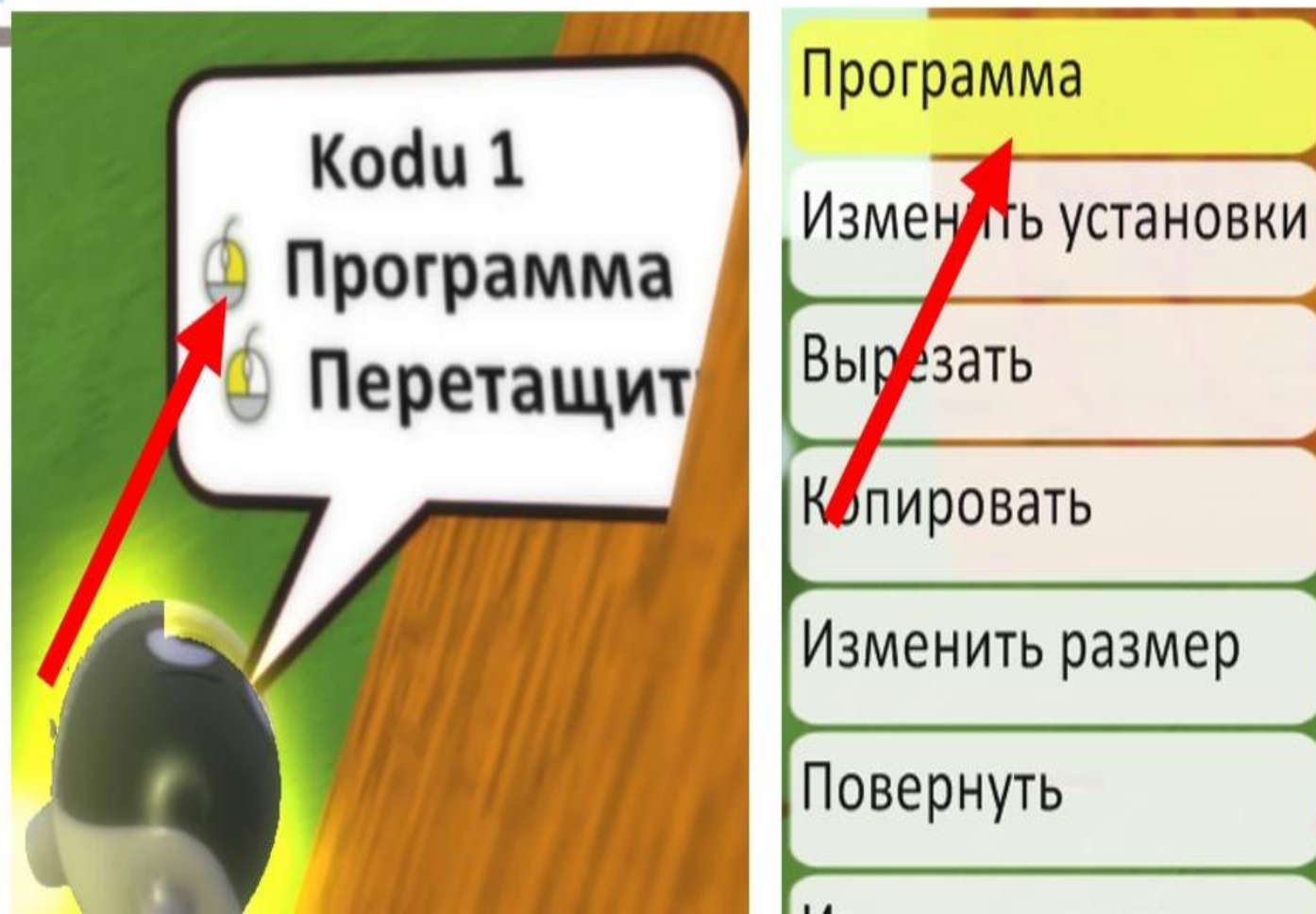
Изменение настроек Kodu



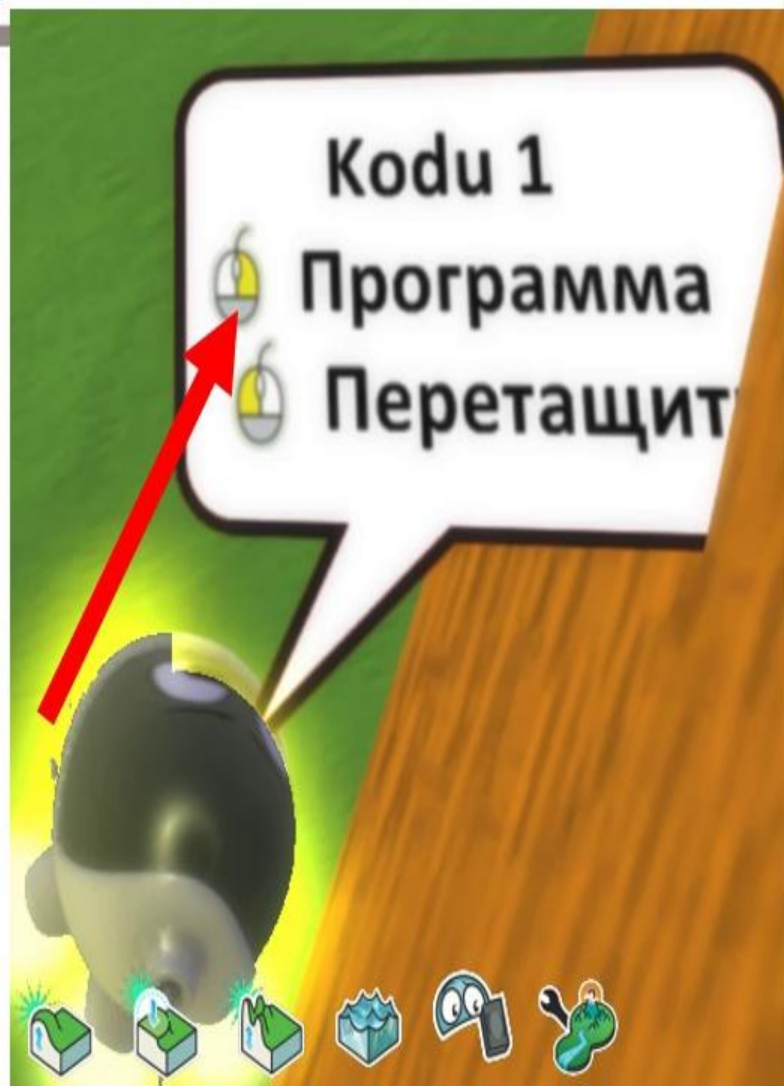
Изменение настроек Kodu



Создание программы



Создание программы



Программа

Изменить установки

Вырезать

Копировать

Изменить размер

Повернуть

Изменить высоту

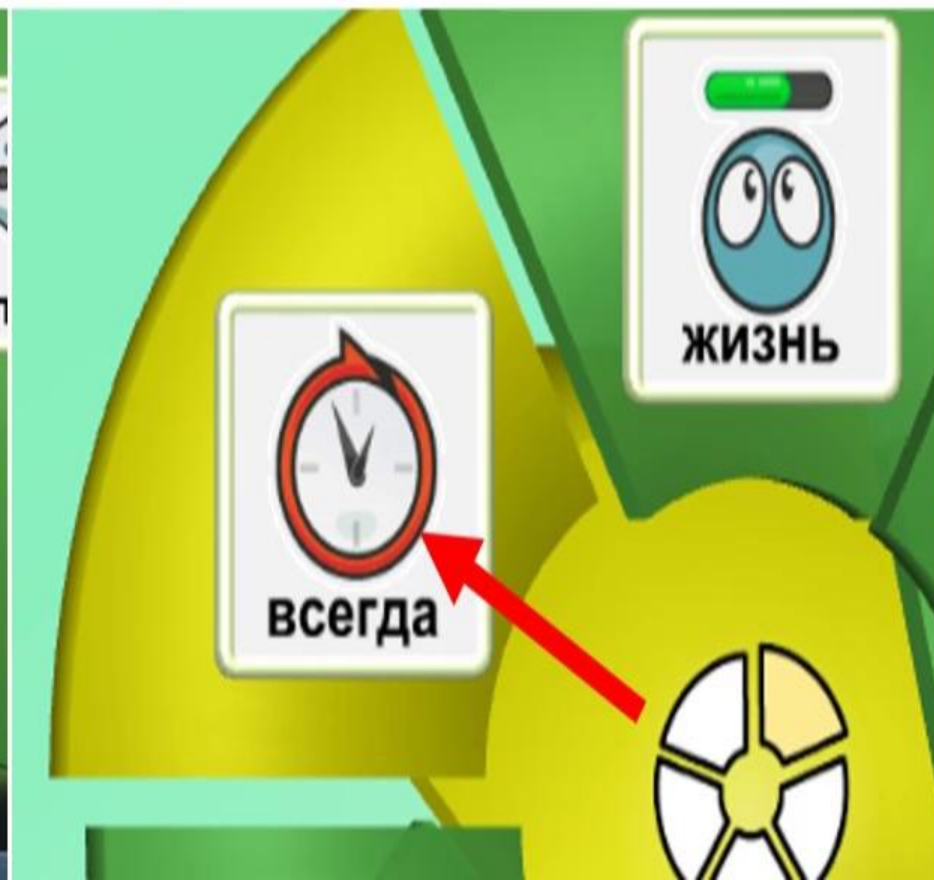


Изменить высоту

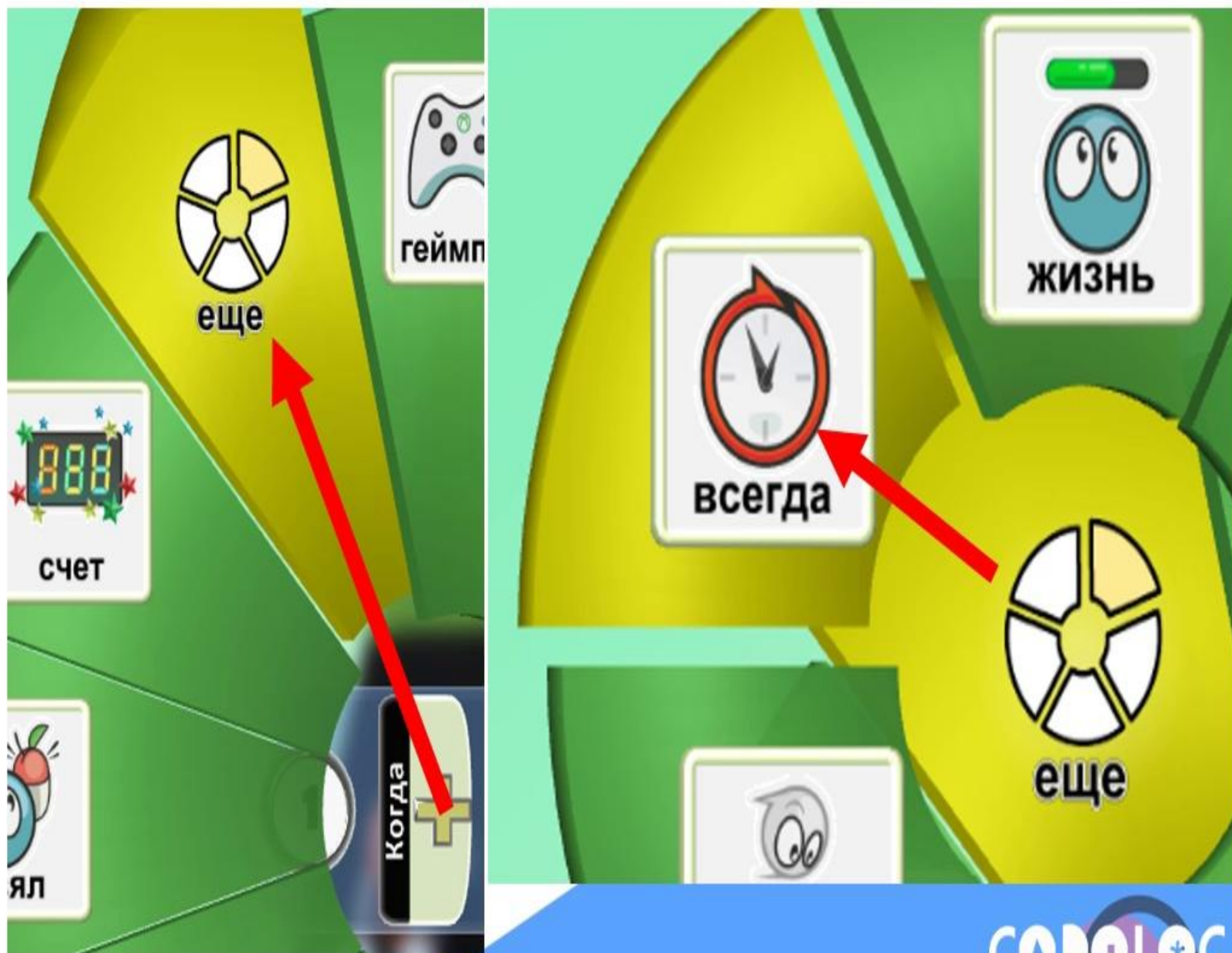
CODOLOGIA

34

Создаем программы

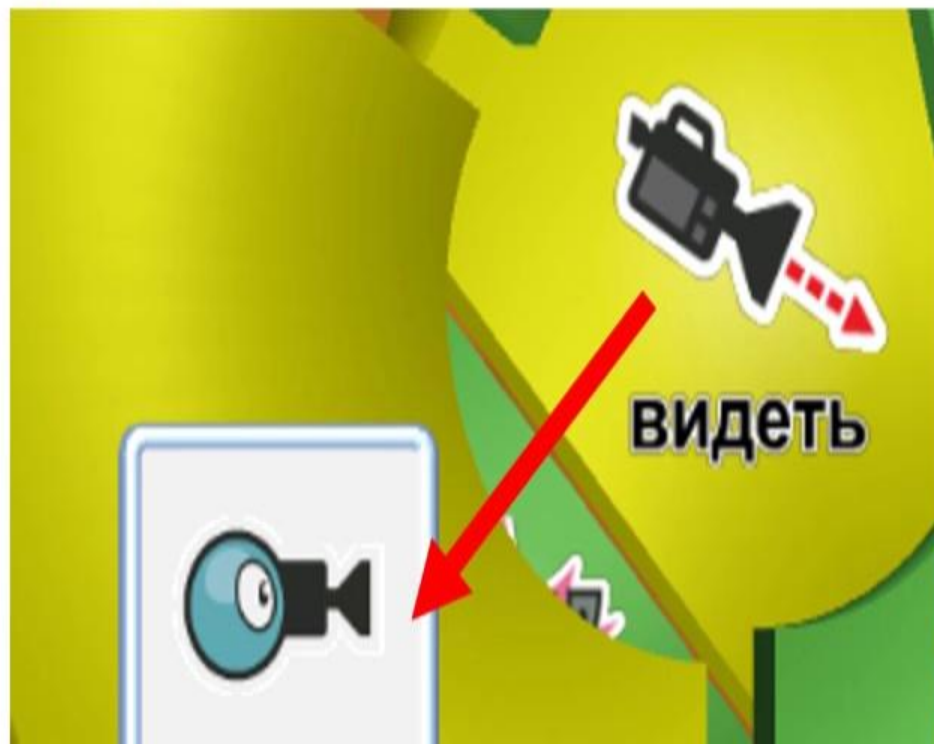


Создаем программы

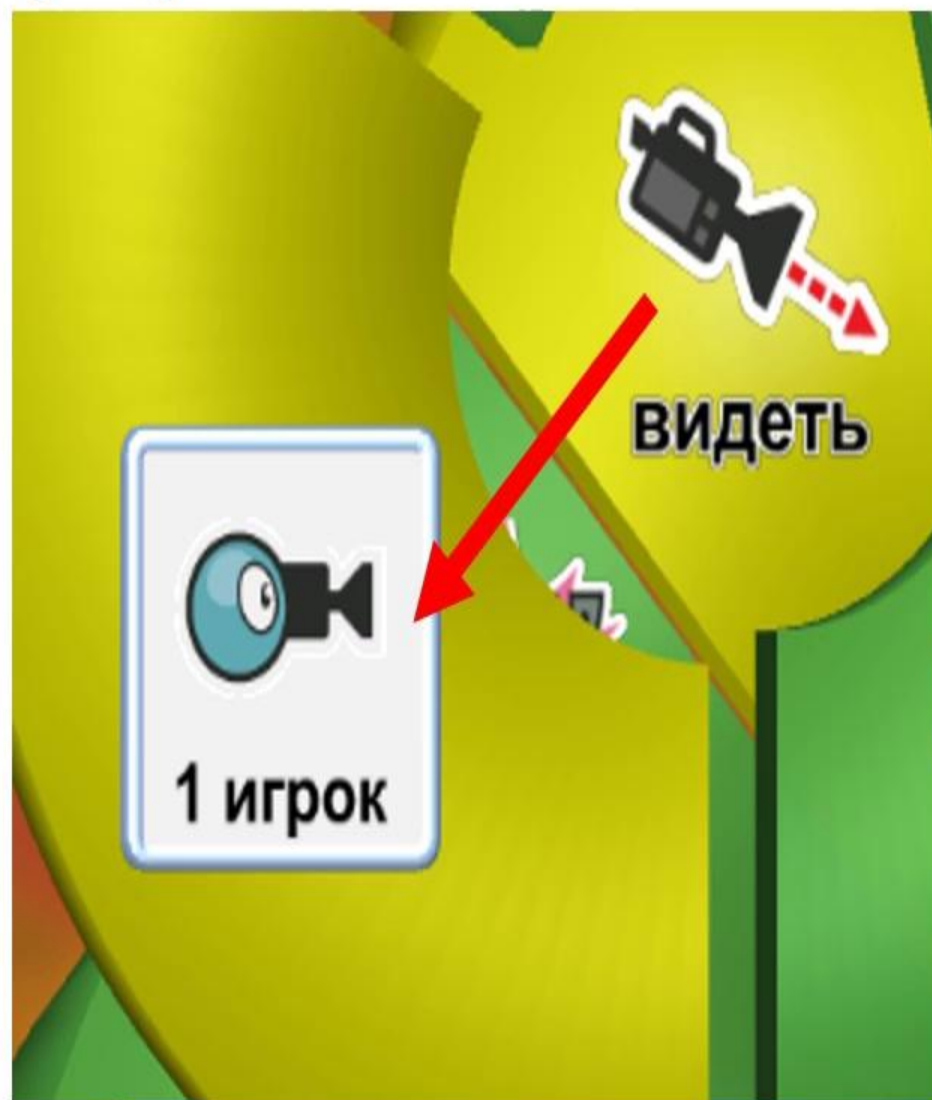




Создание программы

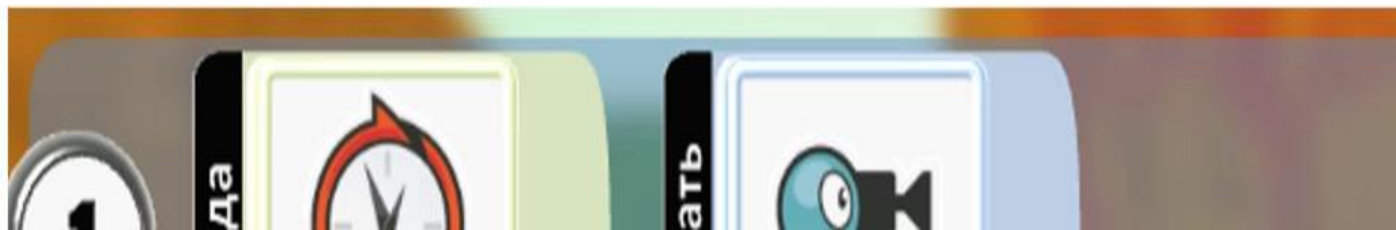


Создание программы

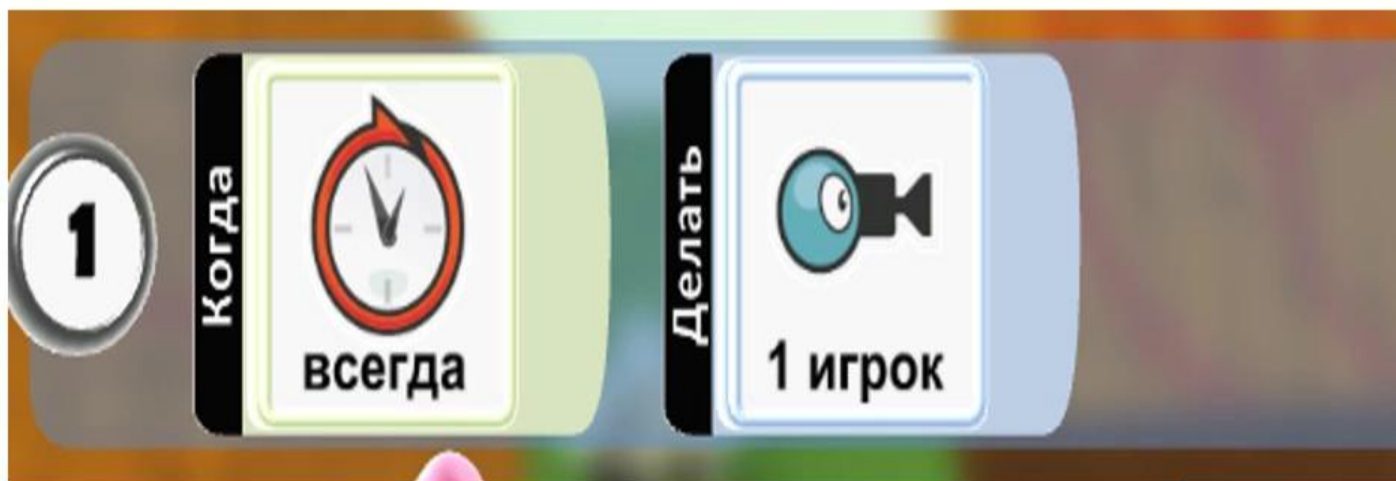


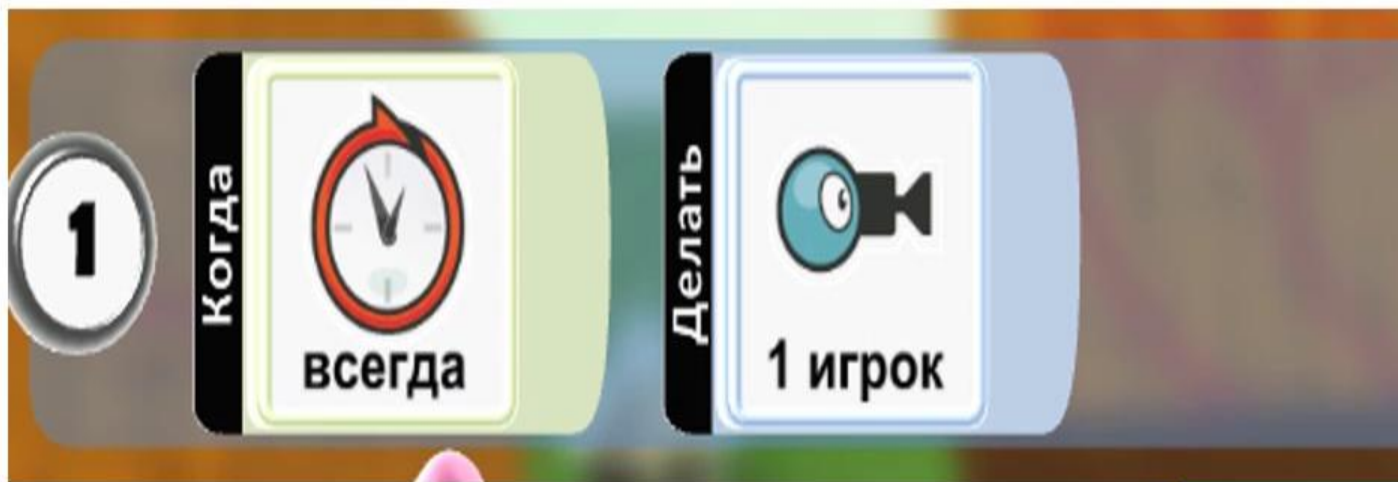


Создание программы



Создание программы

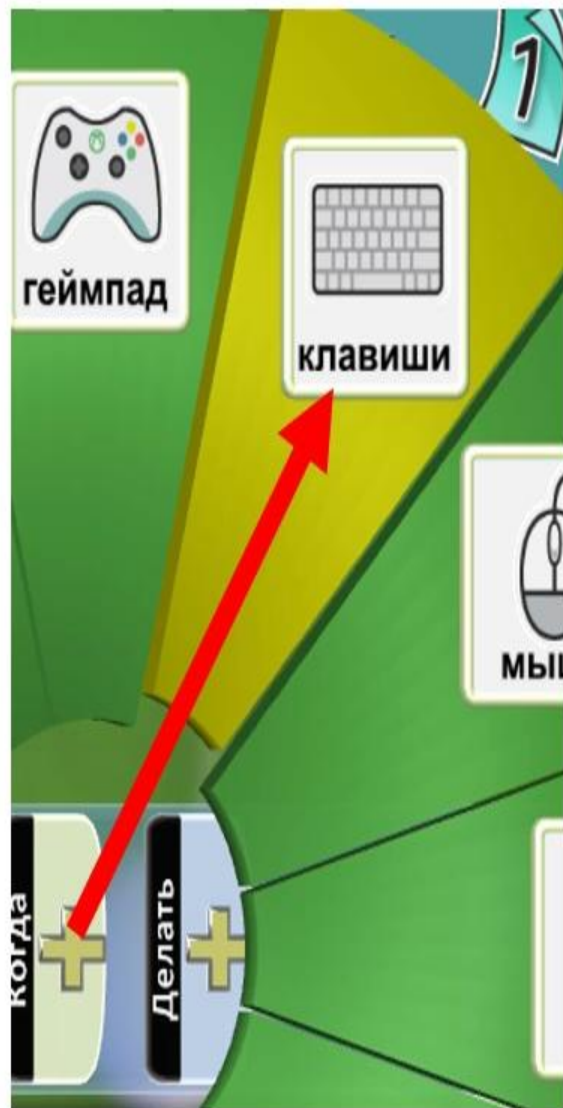


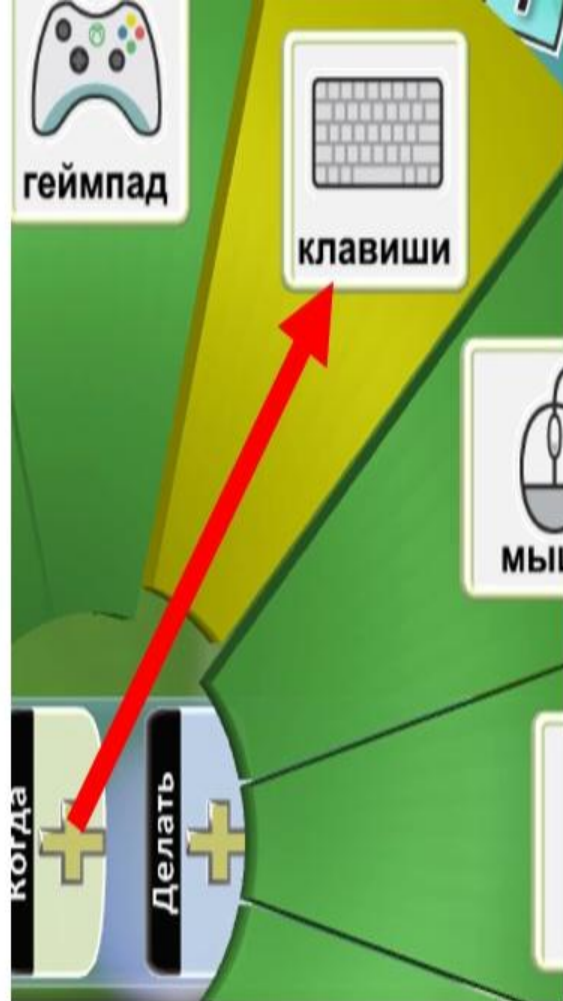


Создание программы



Создание программы





Создание программы



Создание программы





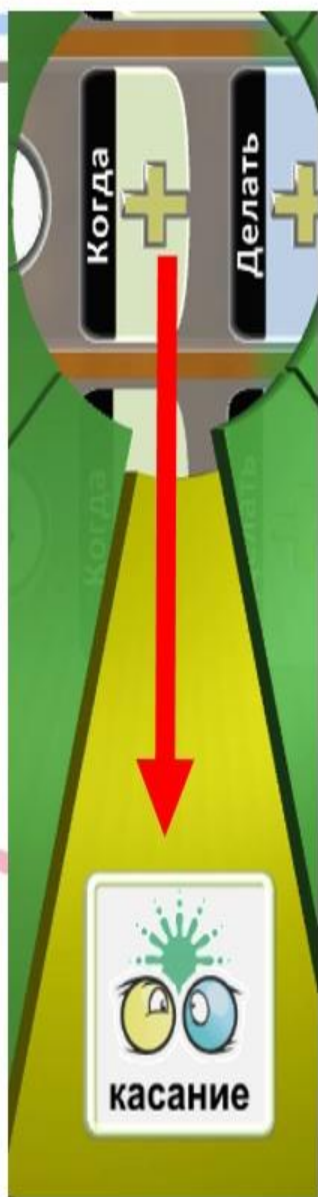
Создание программы

Создание программы

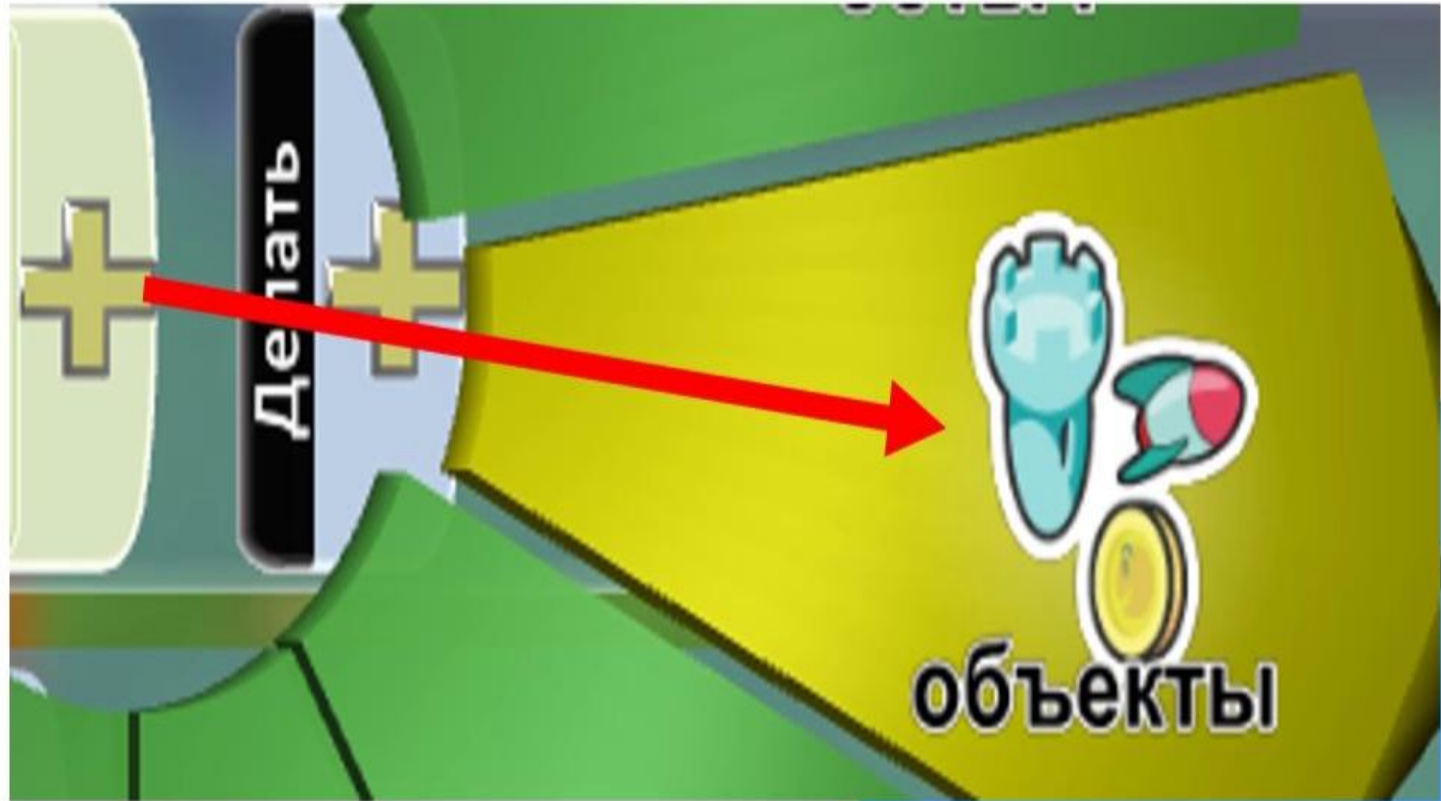
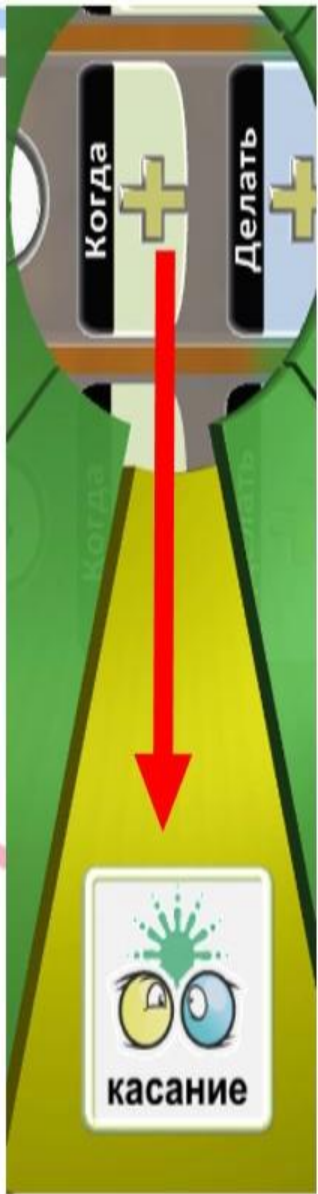




Создание программы



Создание программы



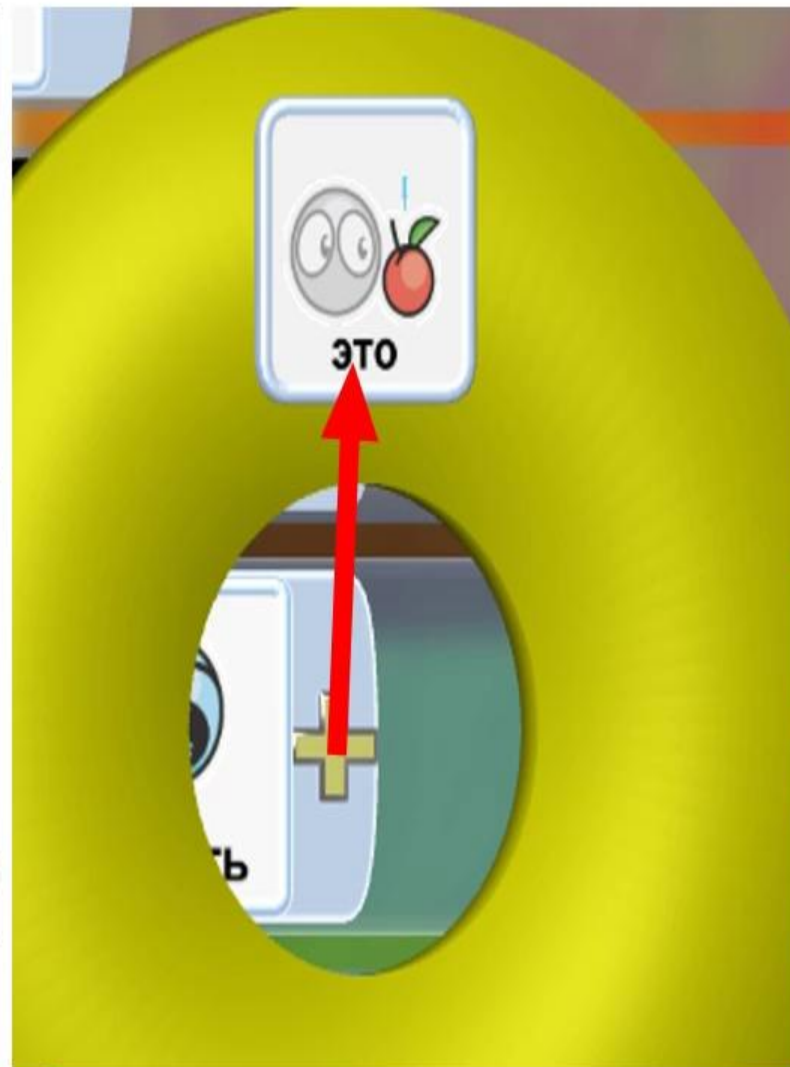
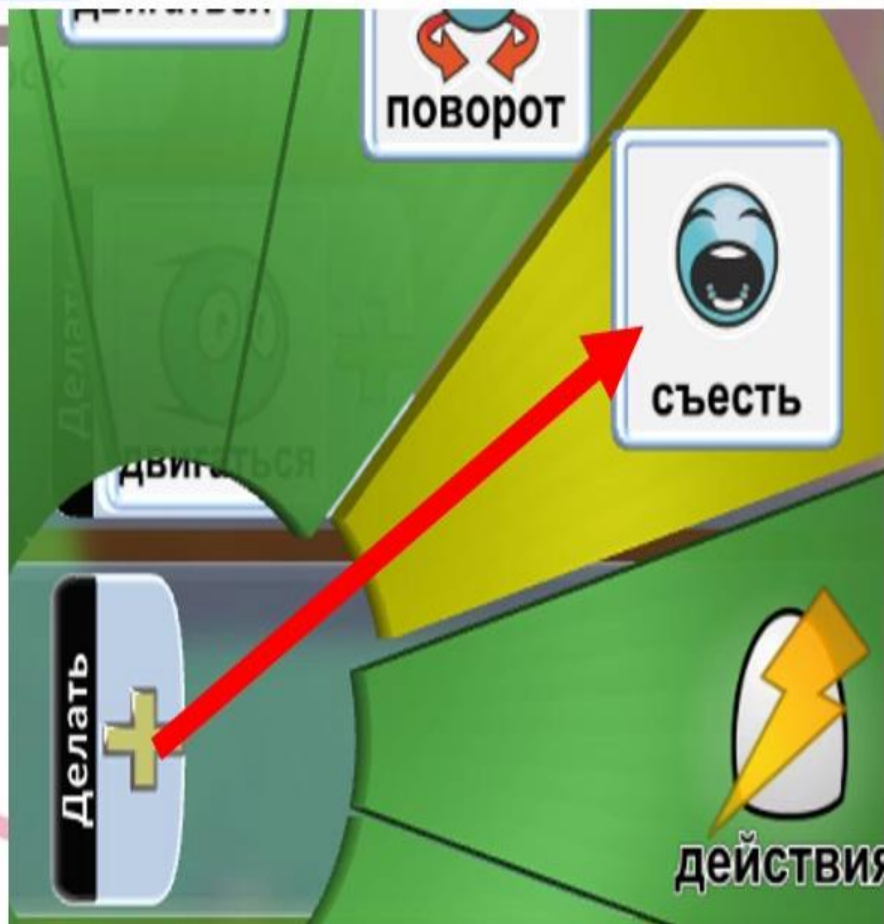
Создание программы



Создание программы



Создание программы



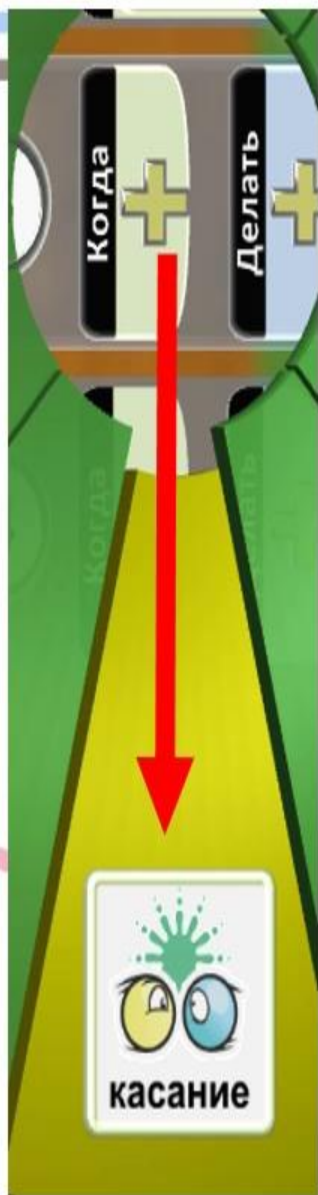
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



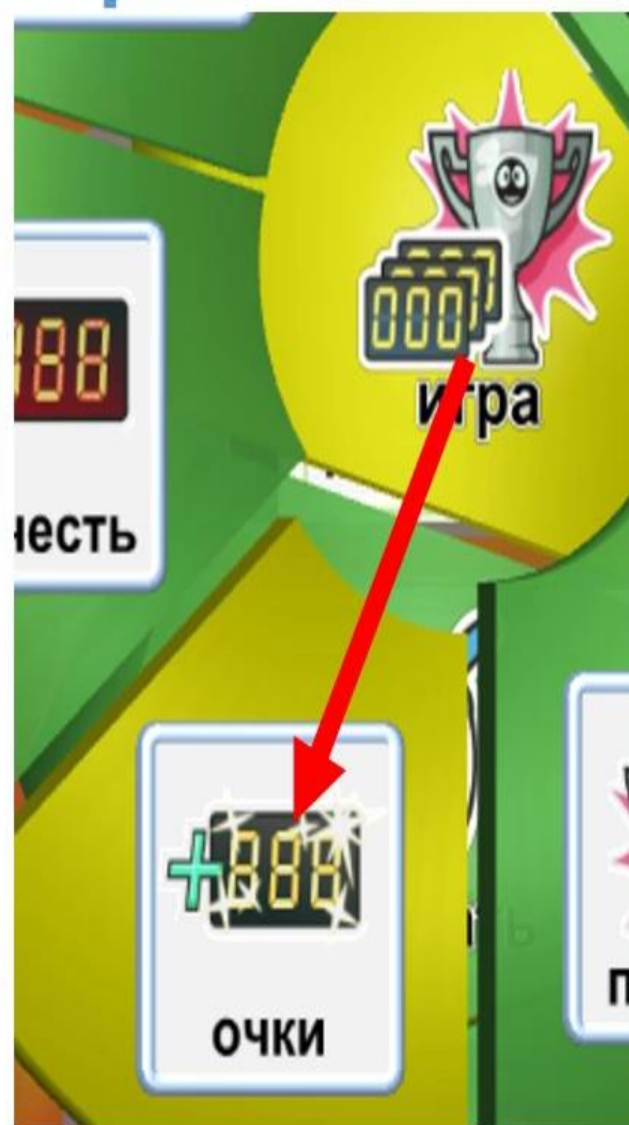
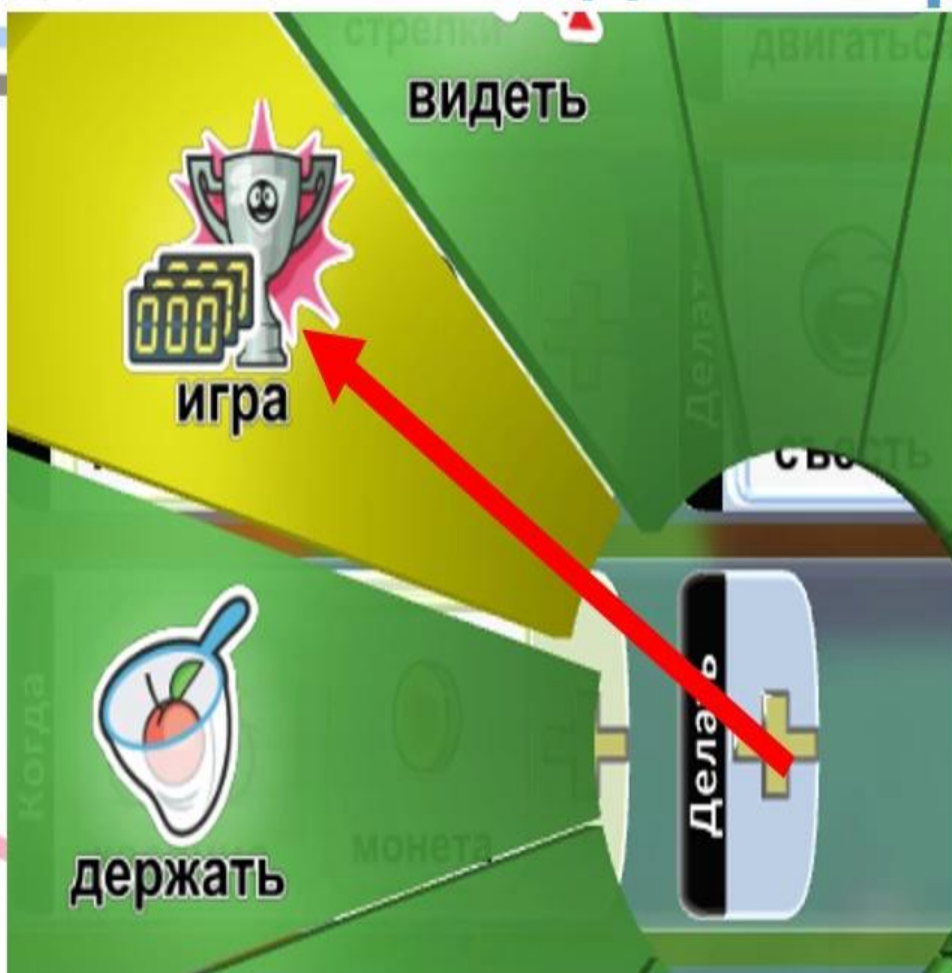
Создание программы



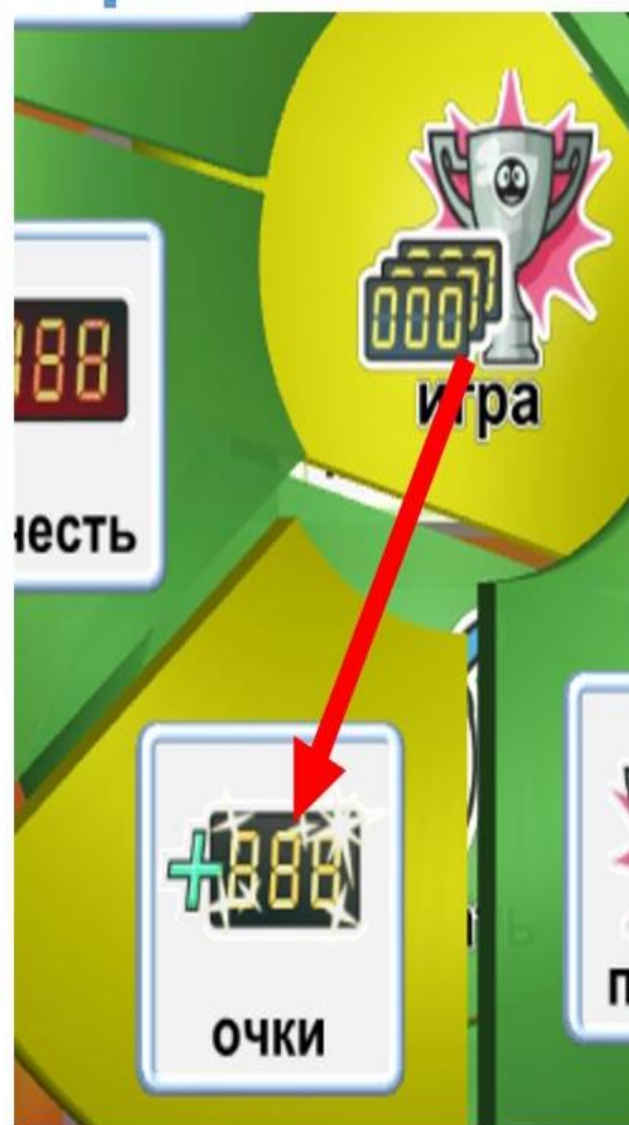
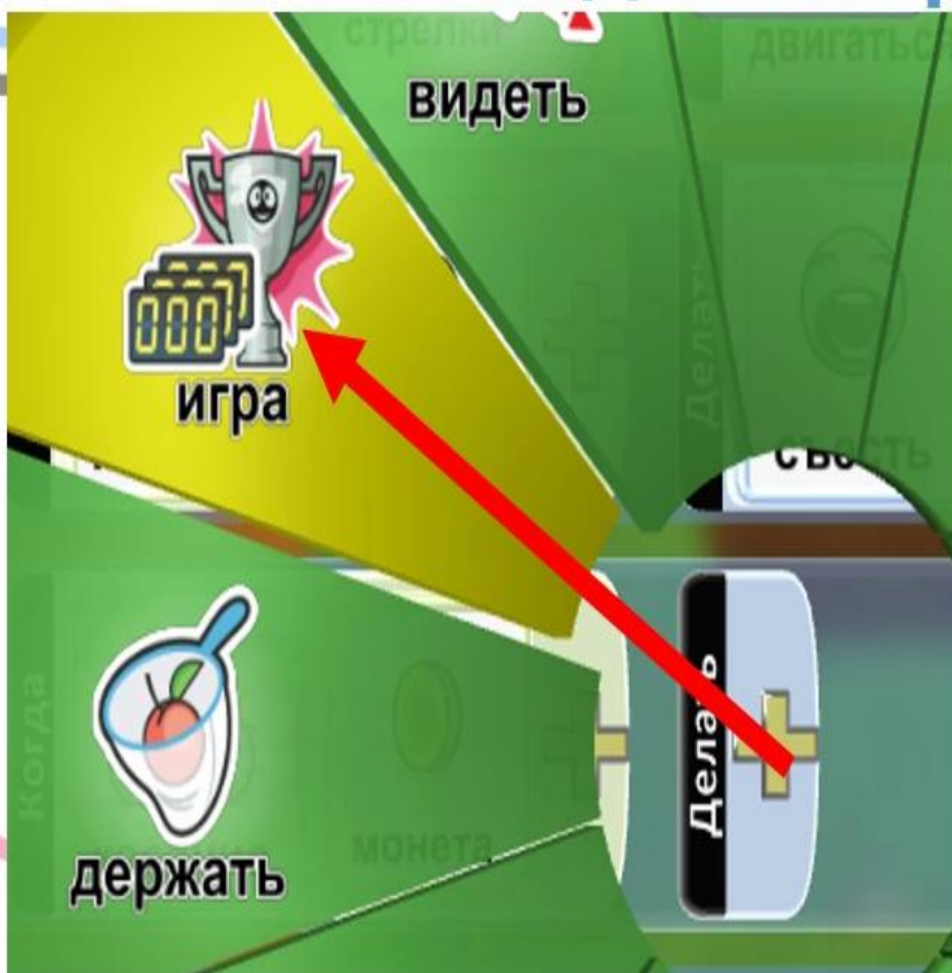
Создание программы



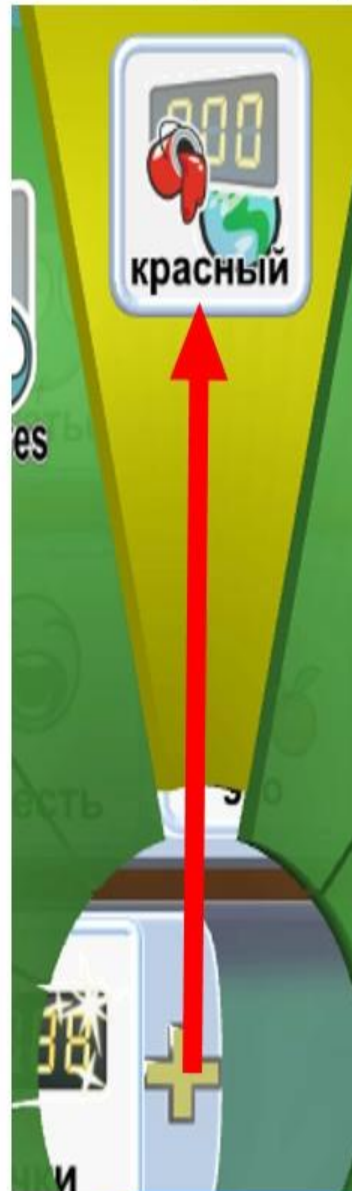
Создание программы



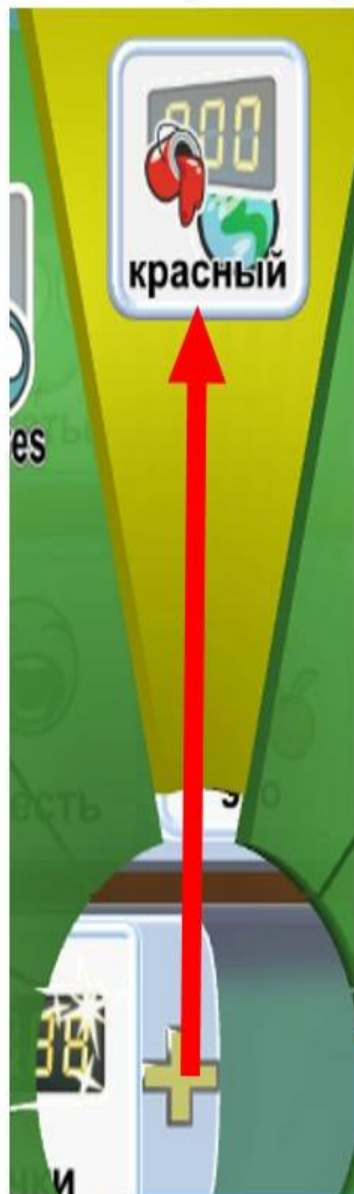
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



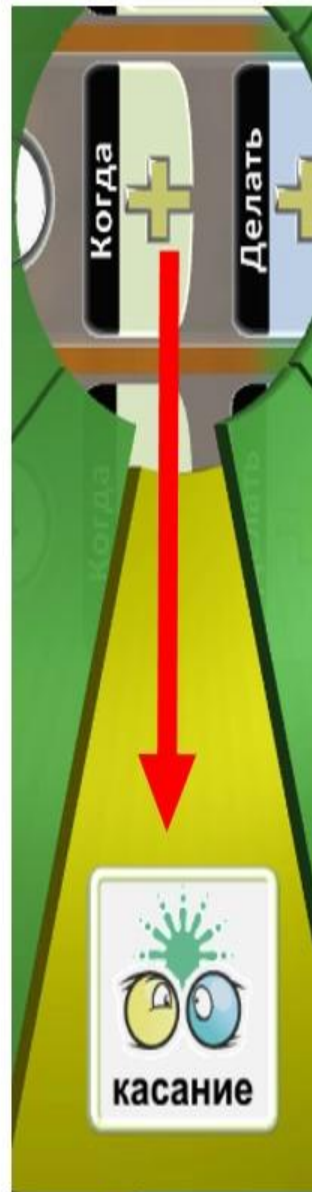
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



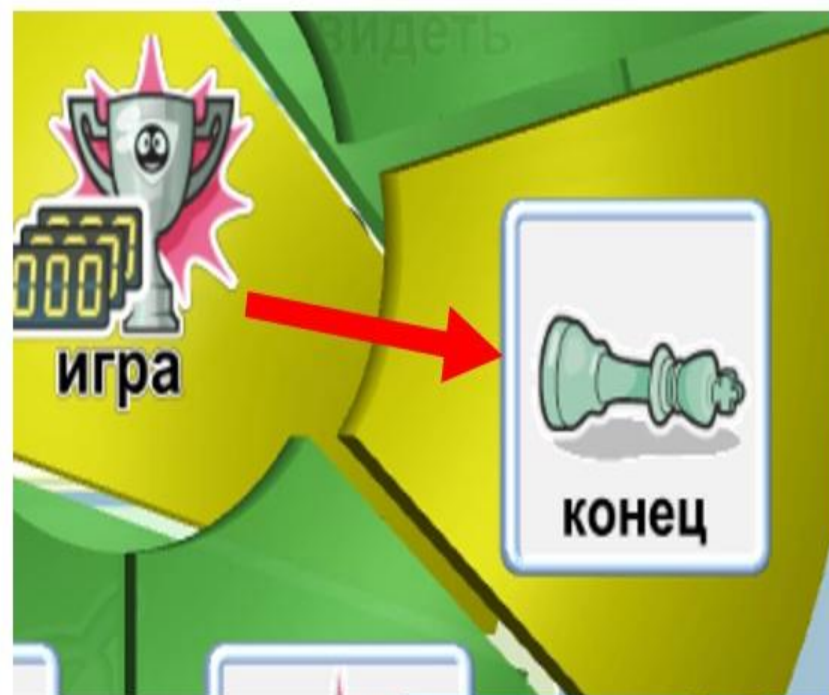
Создание программы



Создание программы



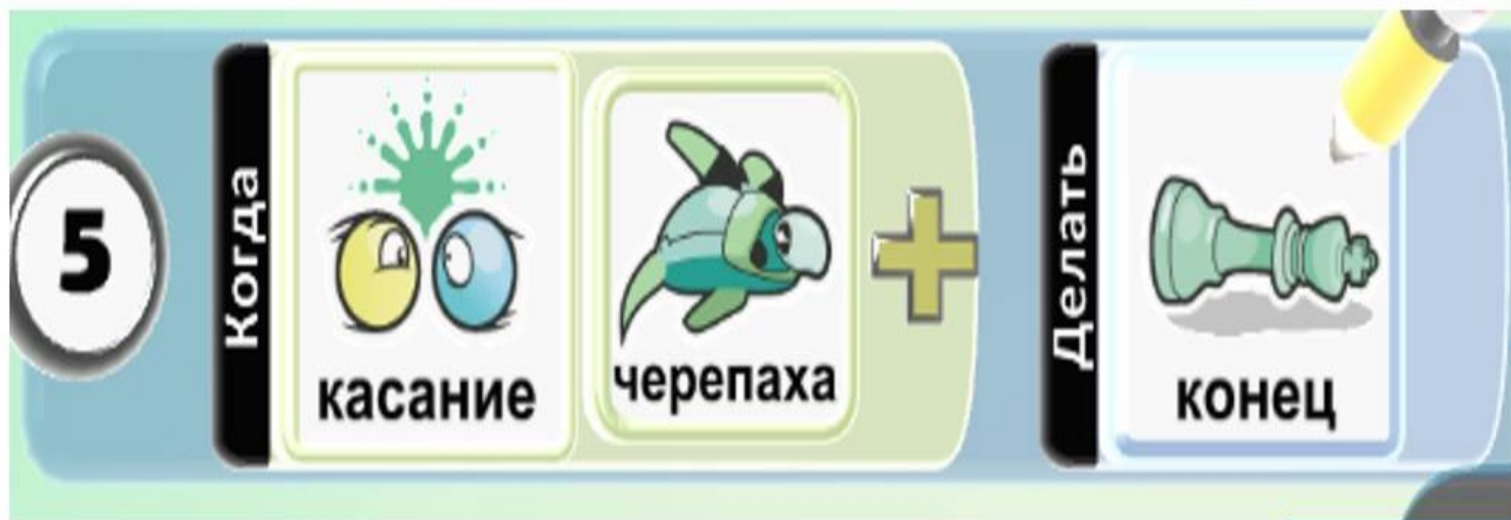
Создание программы



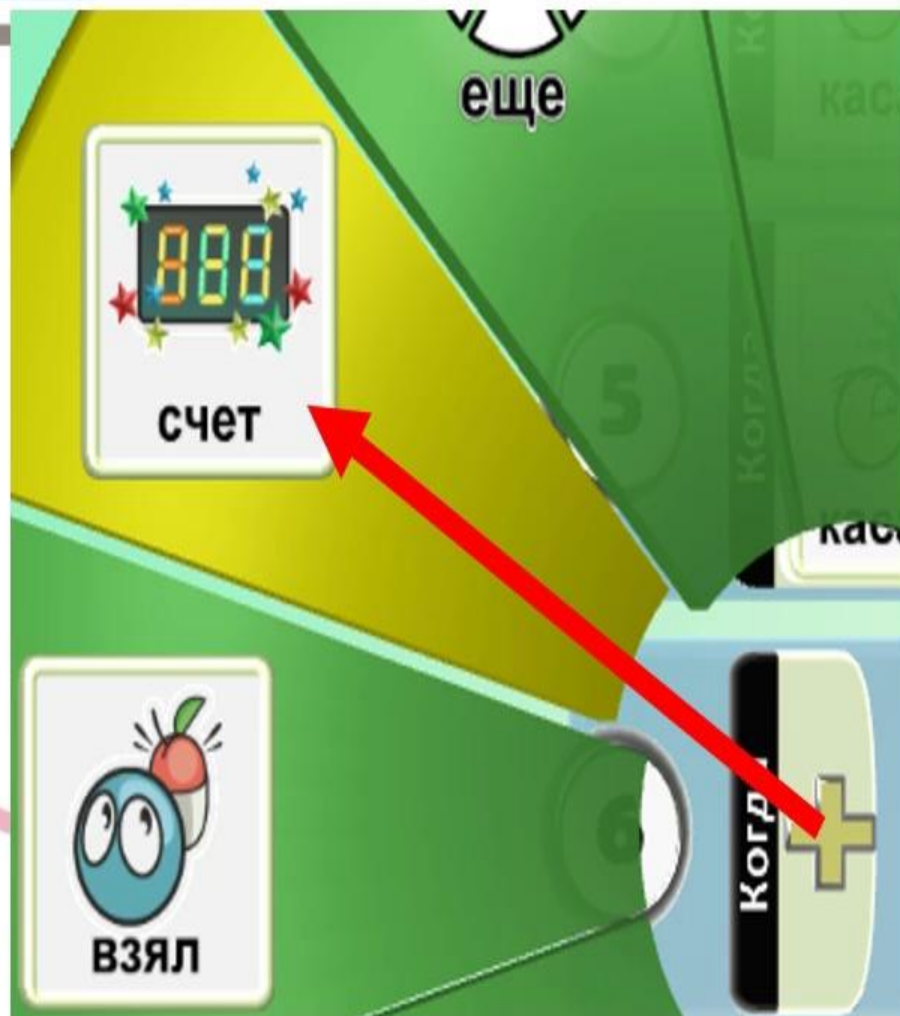
Создание программы



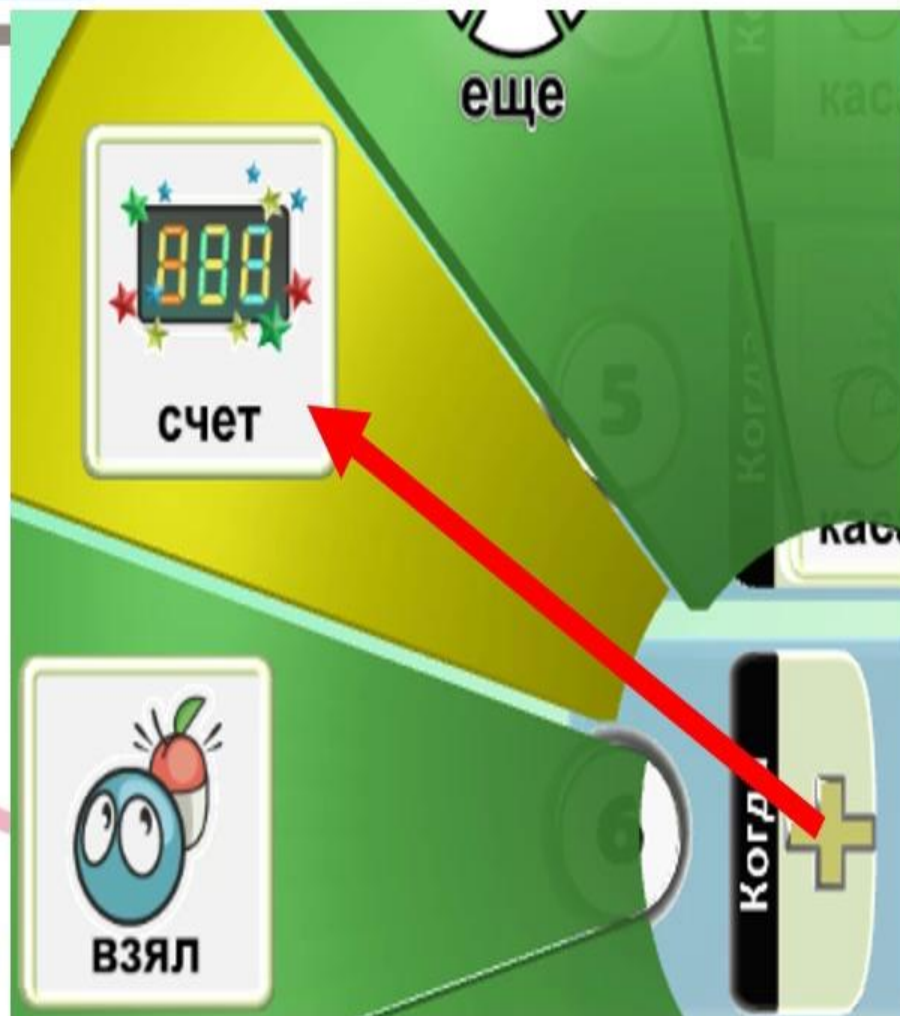
Создание программы



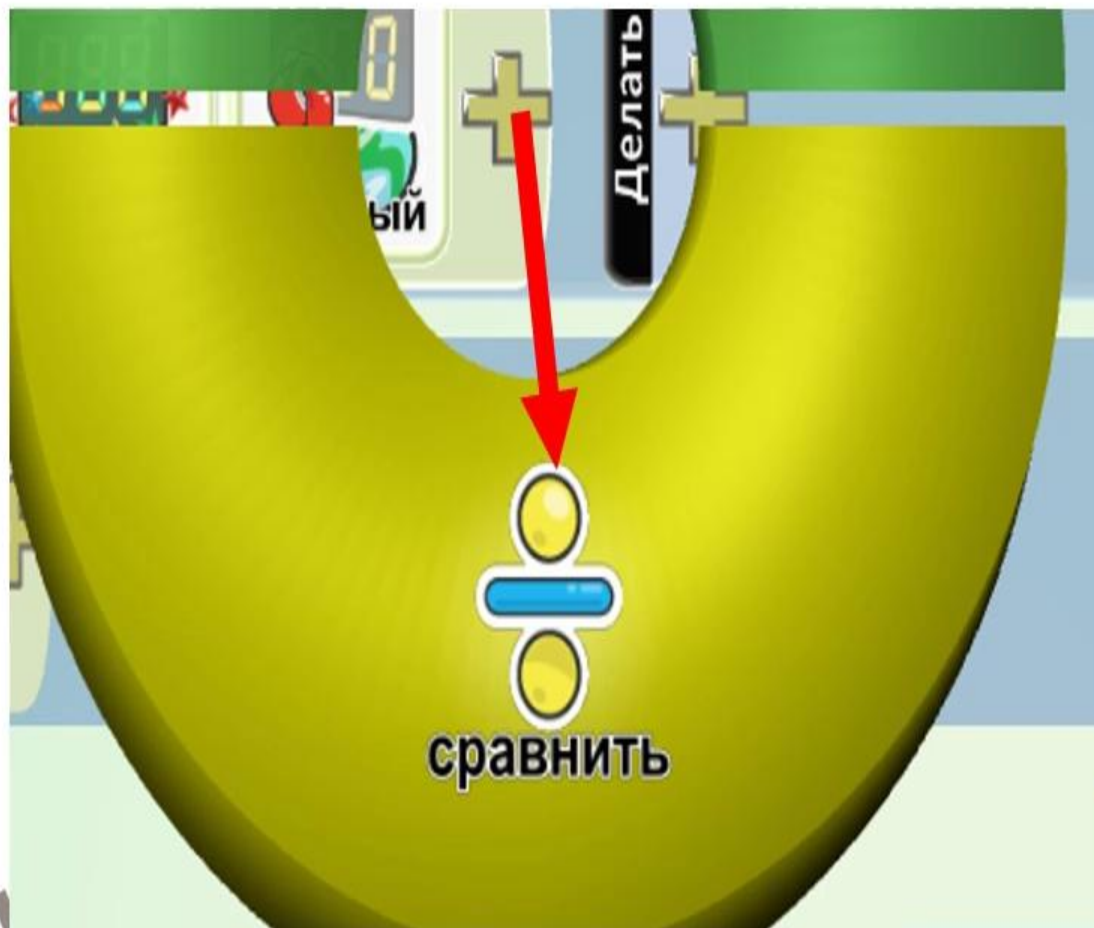
Создание программы



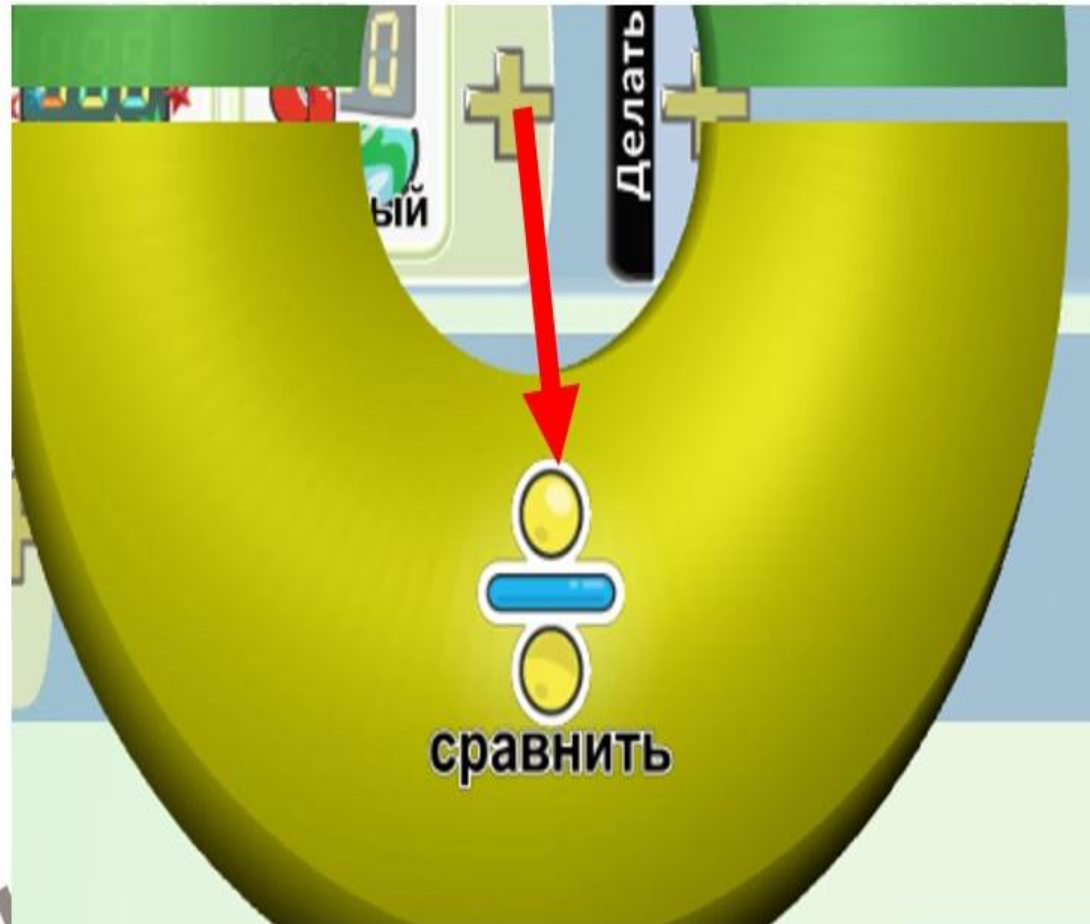
Создание программы



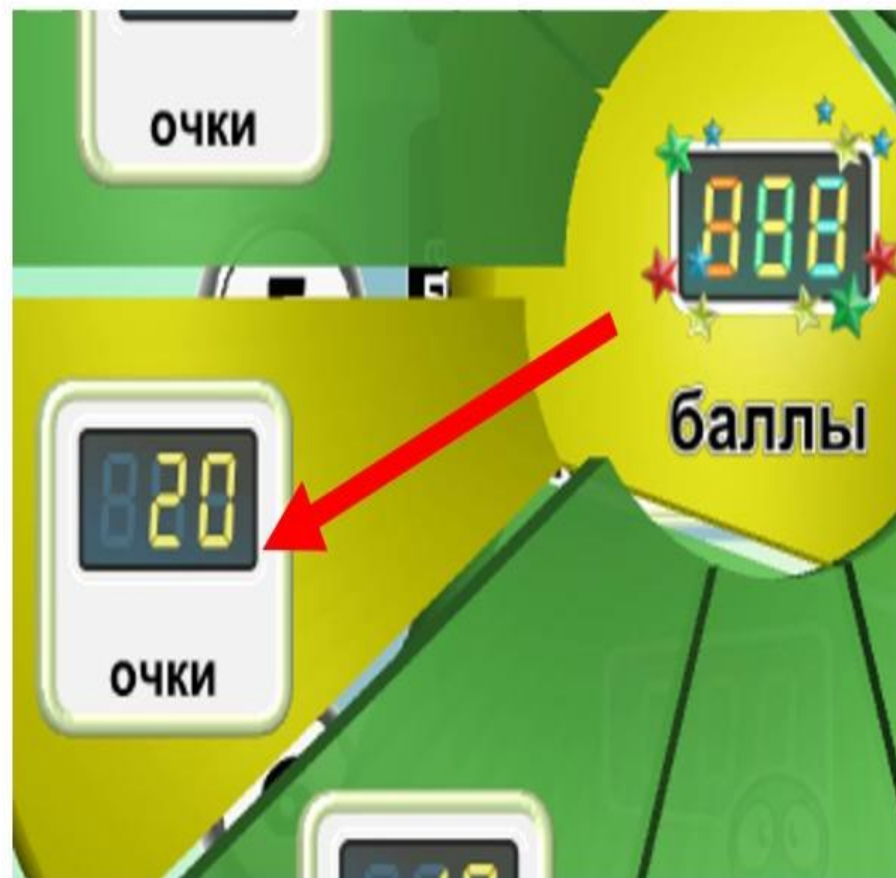
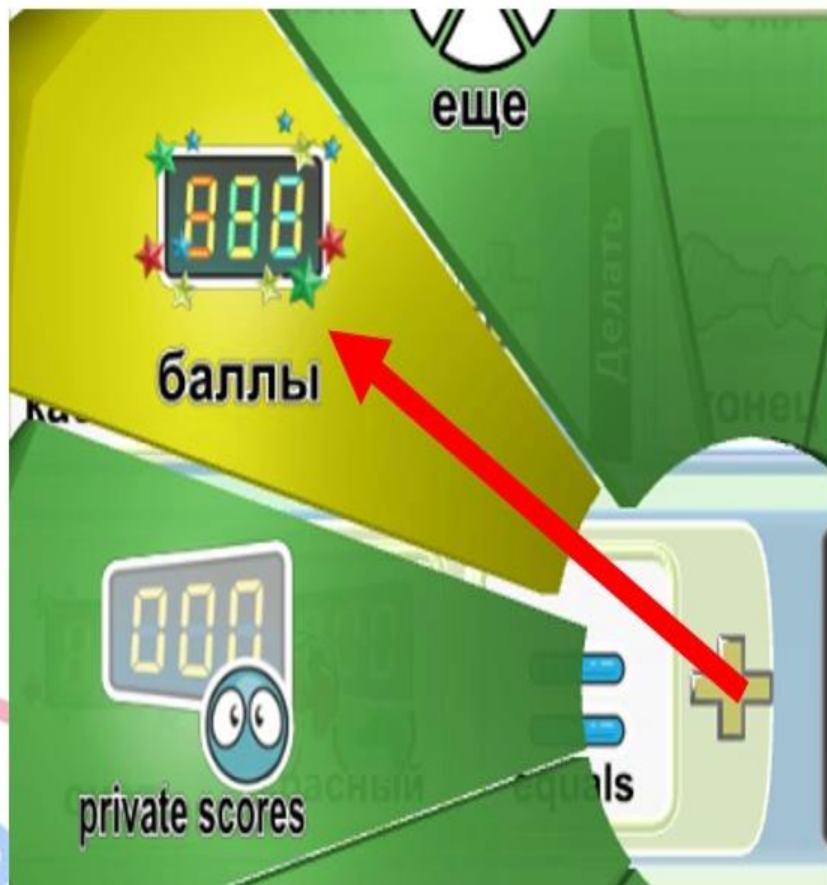
Создание программы



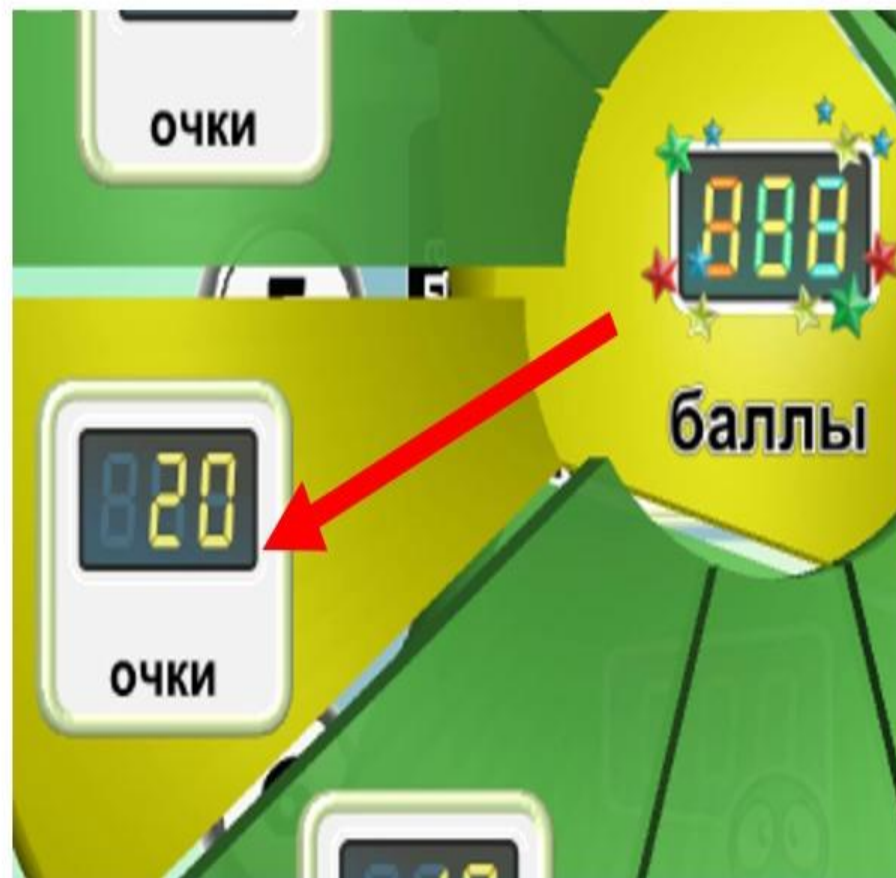
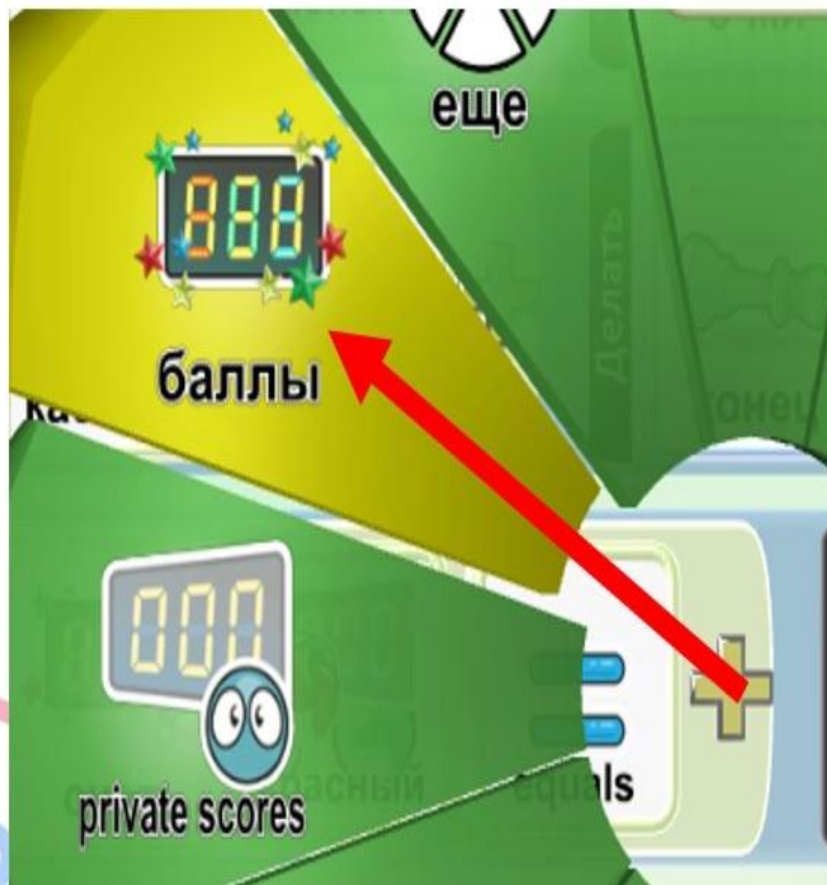
Создание программы



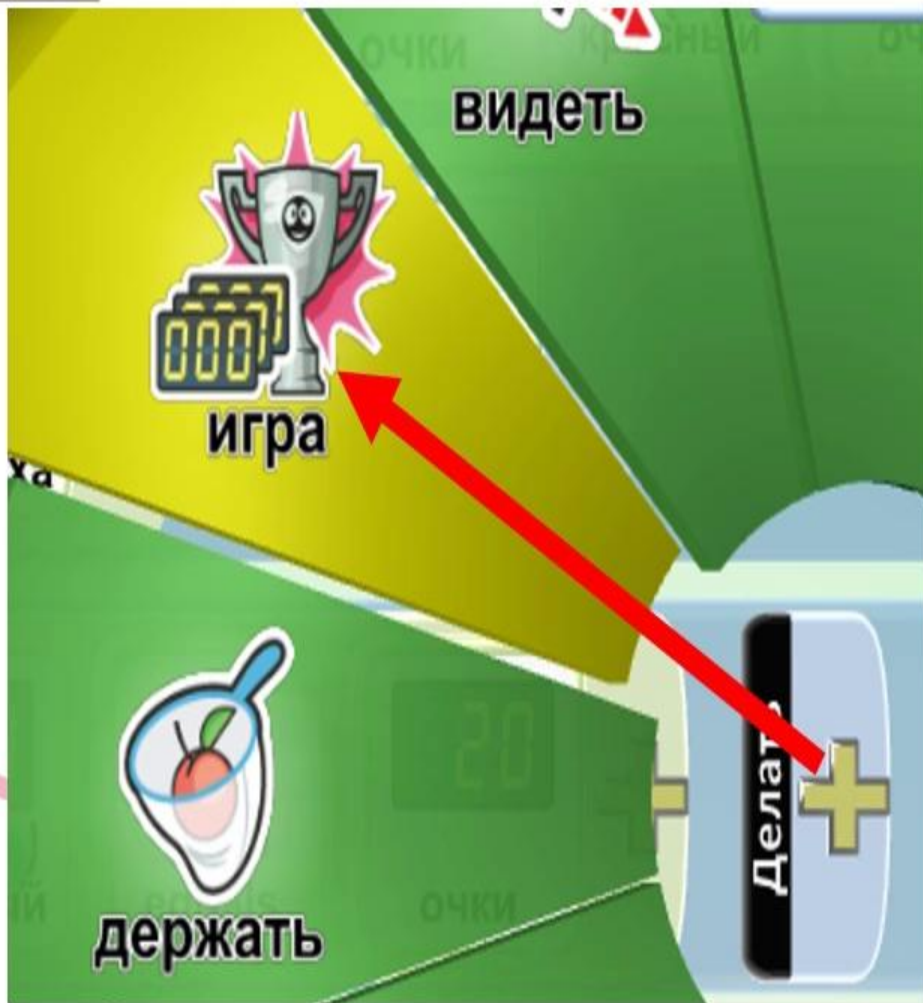
Создание программы



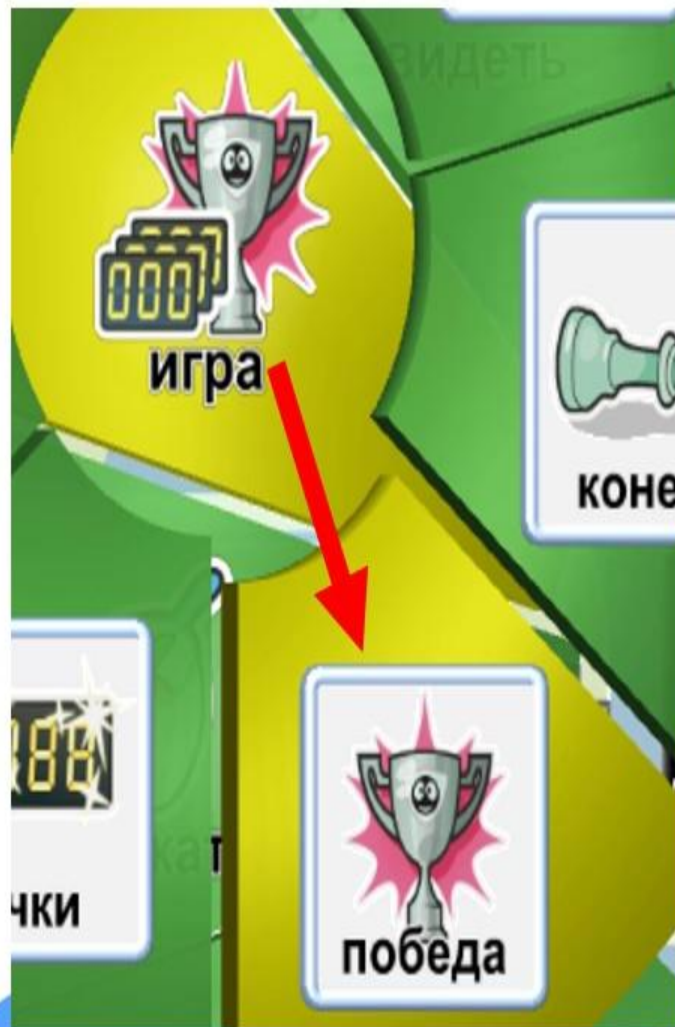
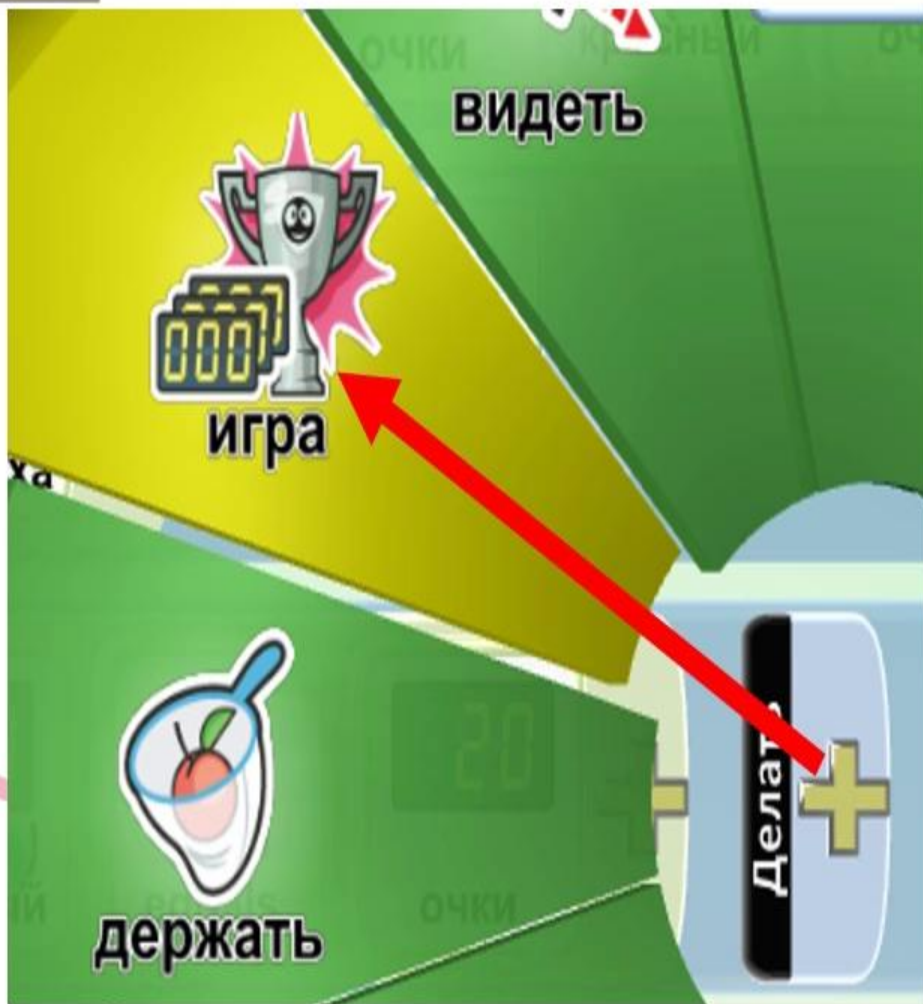
Создание программы




Создание программы





Создание программы





Создание программы

1 **Когда**  всегда **Делать**  1 игрок

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

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

4 **Когда**  касание  + **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

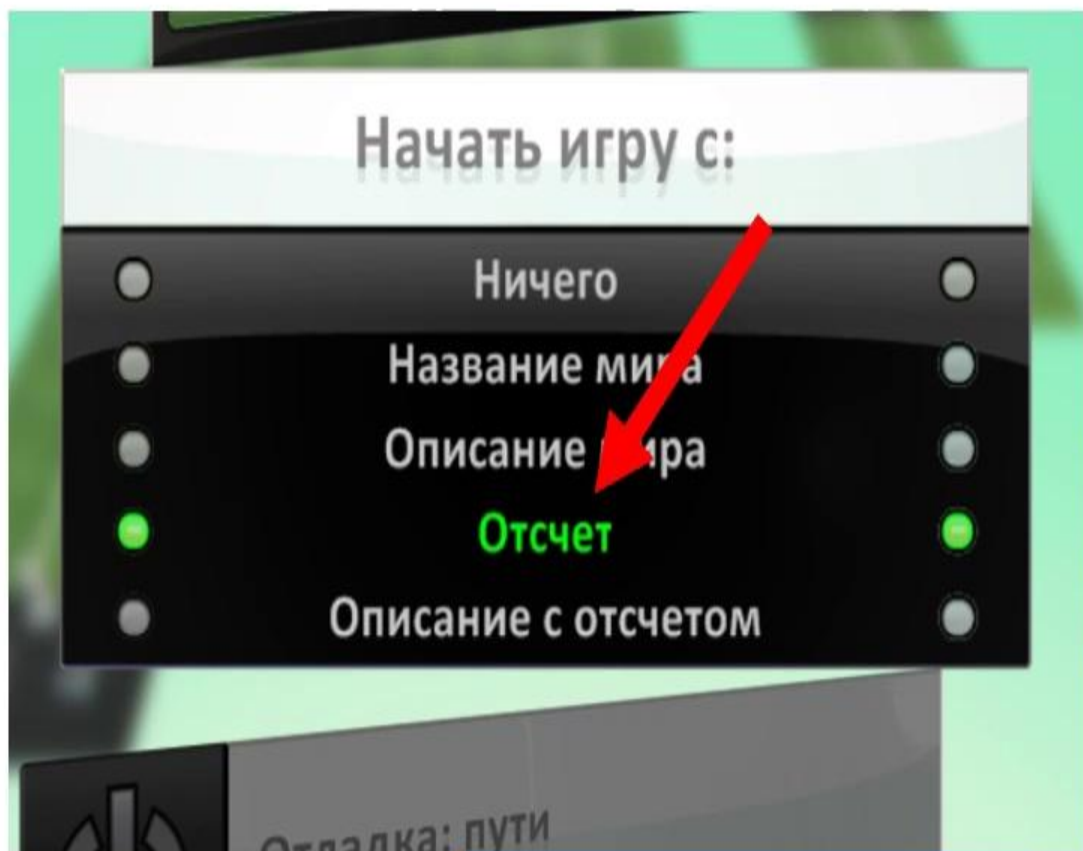
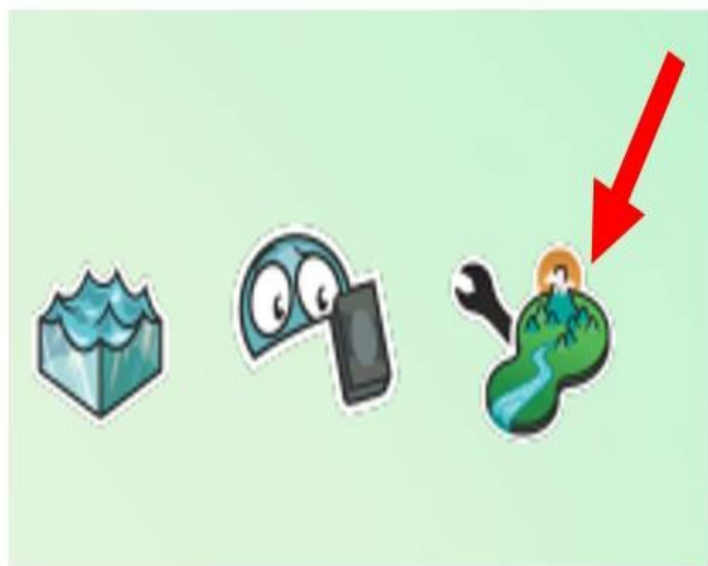
3 **Когда** касание + монета **Делать** съесть + это

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

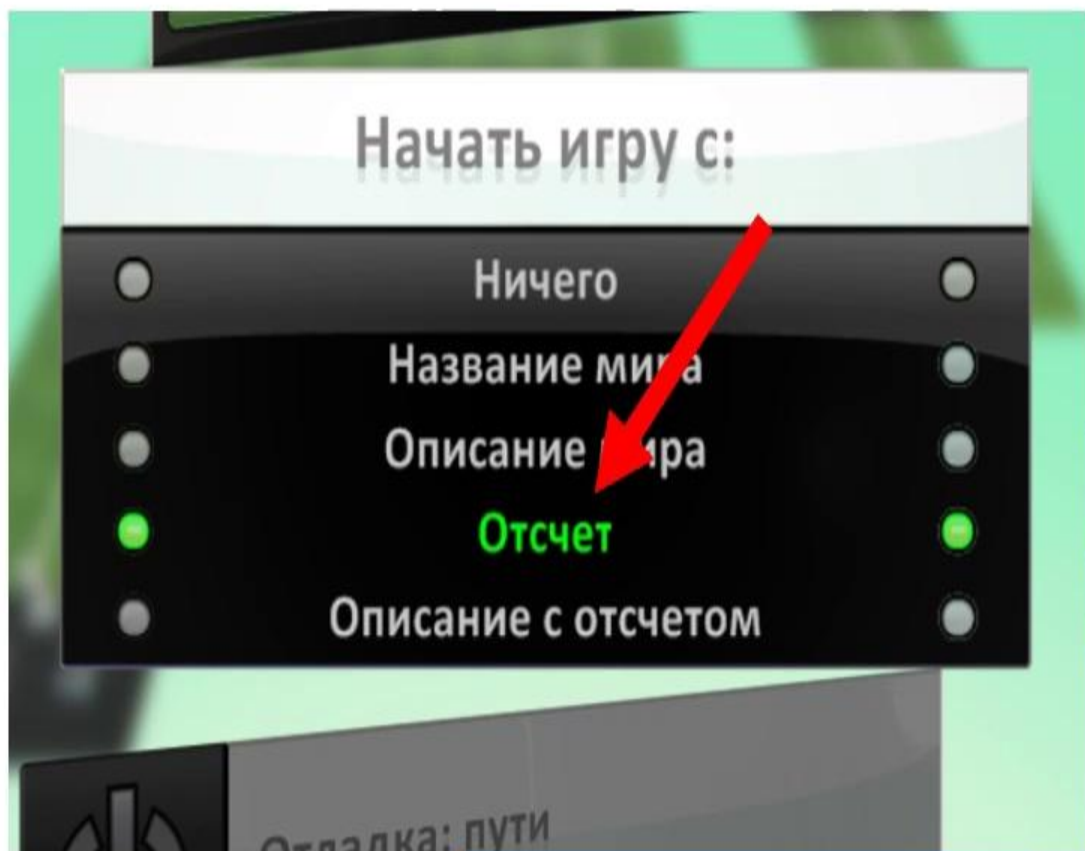
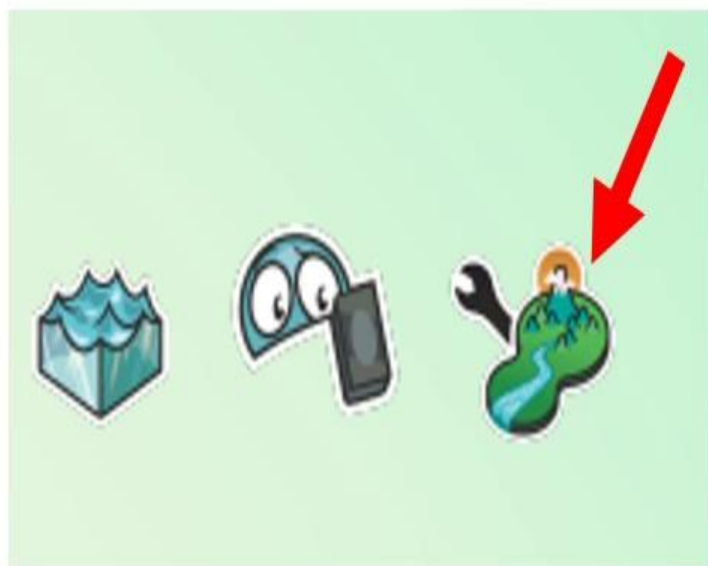
5 **Когда** касание + черепаха **Делать** конец

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

Изменяем установки мира



Изменяем установки мира



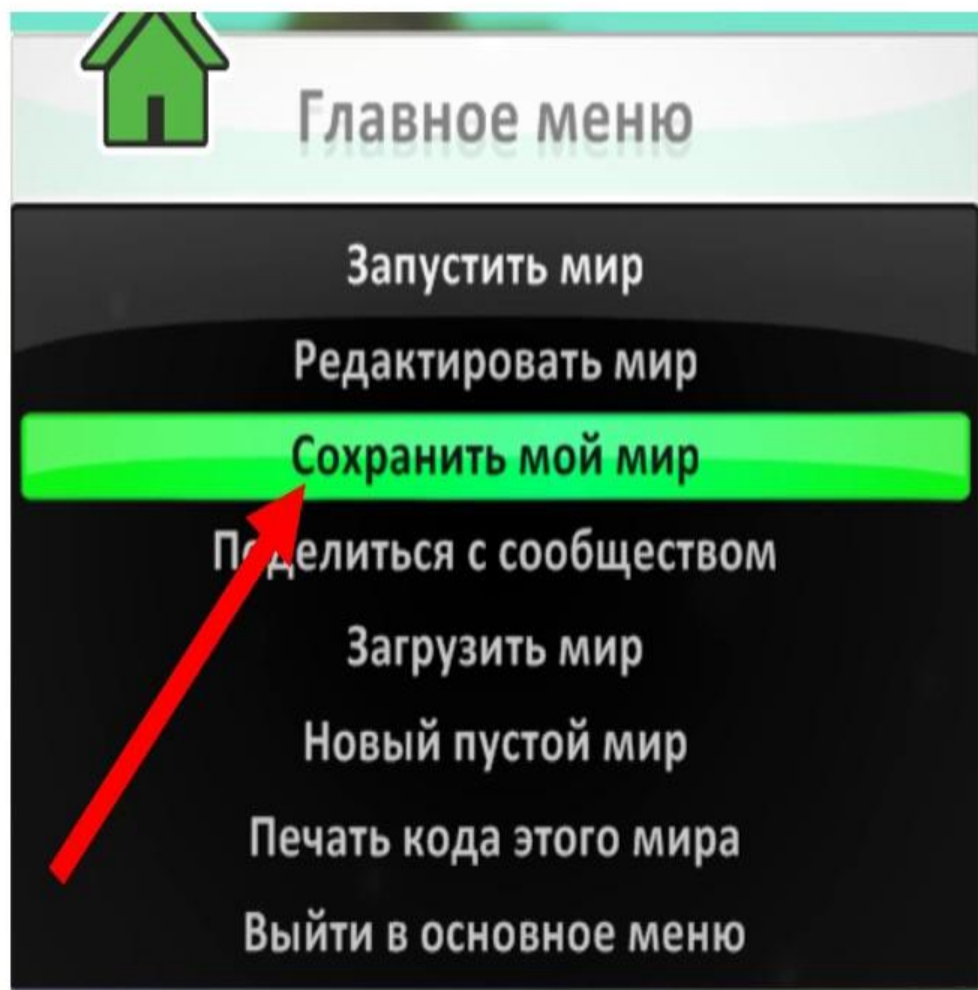
Тестируем нашу игру



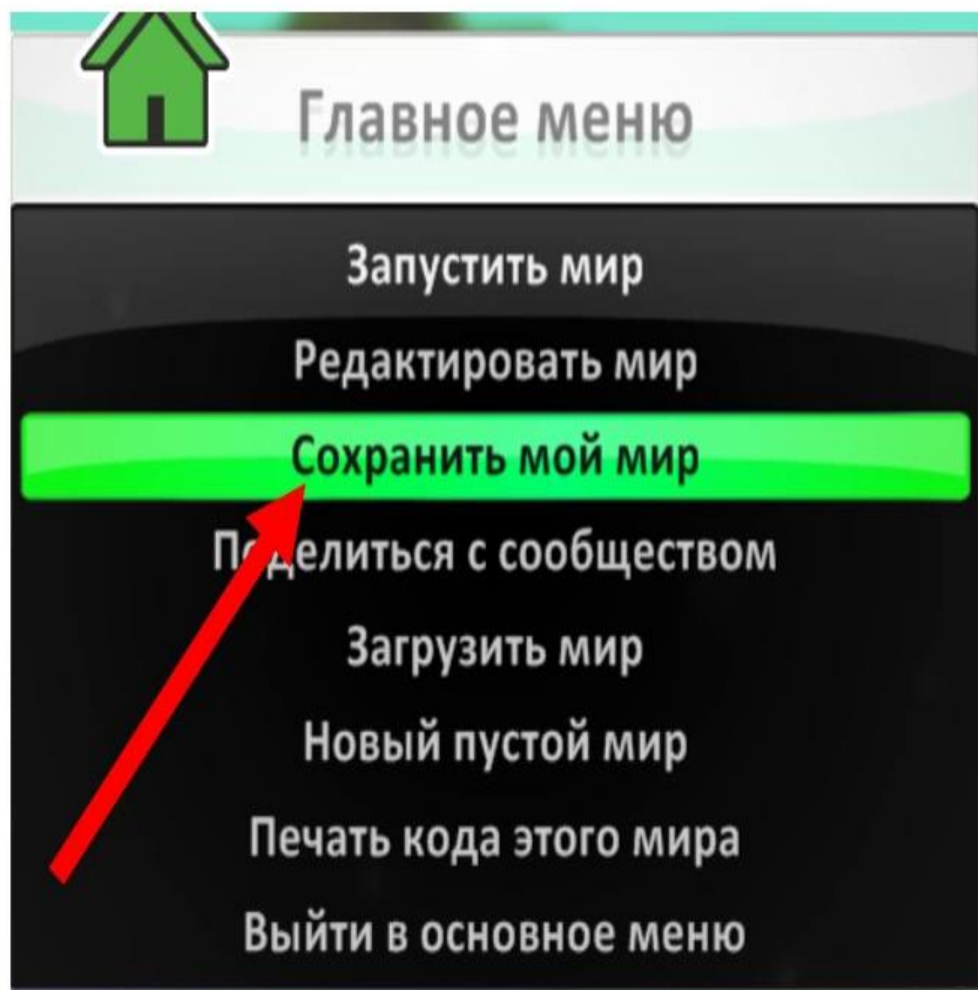
Тестируем нашу игру



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!

