

Визуально е программирование



KODU
* GAME LAB *



Объект Байкер



#Logic



Игра ФУТБОЛ



Интерфейс



Лимит времени



Сравнение количества
очков 2 игроков



Вывод результата
сообщением



Выбор объекта



Движение



Скорость движения



Передача команды



Работа с объектом



Выбор поля



Обозначение результата



Выбор по цвету



Подсчёт очков



Количество набранных
очков



Количество повторений
выбранного действия

Конструирование игрового мира



создаем поле
разметка игрового поля
создание ворот

обозначение территории
создание игроков 1,2
создание судьи
создание объекта мяч

Код для объекта Судья

The image shows a Scratch script for a 'Судья' (Referee) object. The script consists of five numbered blocks:

- Block 1:** 'когда таймер сек' (when timer seconds) block with a '25' value and a 'Делать' (do) block.
- Block 2:** 'когда счет красный equals синий' (when score red equals blue) block with a 'Делать' block containing 'сказать' (say).
- Block 3:** 'когда счет красный > синий' (when score red > blue) block with a 'Делать' block containing 'сказать' (say).
- Block 4:** 'когда счет синий > красный' (when score blue > red) block with a 'Делать' block containing 'сказать' (say).
- Block 5:** 'когда вижу мяч' (when I see ball) block with a 'Делать' block containing 'двигаться к нему быстро' (move towards him quickly).

On the left side, there is a menu with options: 'Добавить/изменить карточку', 'Удалить карточку', 'След. страница', 'Пред. страница', 'Удалить карточку', 'Возврат', and 'Печать кода'. A 'шар' (ball) icon is in the top right corner.

время

подсчёт очков, выбор цвета объекта, обозначение результата

сравнение результата

движение игрока к объекта мяч

Код для объекта Мяч

The screenshot displays a game interface for 'Мяч' (Ball). At the top left, there are navigation and control buttons: 'Добавить/изменить карточку', 'Удалить карточку', 'Добавить/изменить карточку', 'След. страница', 'Пред. страница', 'Удалить карточку', 'Возврат', and 'Печать кода'. At the top right, there is a soccer ball icon and the text 'МЯЧ'. The main area shows four levels of play cards, numbered 1 to 4. Each card has a 'Когда' (When) section, a 'Делать' (Do) section, and a 'Делать' (Do) section. Level 1: 'Когда' (When) includes 'ЗЕМЛЯ' (EARTH) and 'тип' (type); 'Делать' (Do) includes 'очки' (points), 'синий' (blue), 'очко' (point), and 'один раз' (once). Level 2: 'Когда' (When) includes 'ЗЕМЛЯ' (EARTH) and 'тип' (type); 'Делать' (Do) includes 'очки' (points), 'красный' (red), 'очко' (point), and 'один раз' (once). Level 3: 'Когда' (When) includes 'счет' (score), 'красный' (red), and 'equals'; 'Делать' (Do) includes 'очки' (points), 'победа' (victory), and 'синий' (blue). Level 4: 'Когда' (When) includes 'счет' (score), 'синий' (blue), and 'equals'; 'Делать' (Do) includes 'очки' (points), 'победа' (victory), and 'красный' (red). A yellow pencil icon is pointing to the 'один раз' (once) button in level 2. At the bottom left, there is a button labeled 'Отменить [9]'.

выбор территории по цвету
подсчёт очков каждого игрока
количество повторений
выбор количества очков в большую сторону
обозначение победителя

Код для объекта Игрок 1,2



движение с помощью клавиатуры
движение