

# 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) with a '25' value and a 'Делать' (do) block.
- Block 2:** 'когда счет красный equals синий' (when score red equals blue) with a 'Делать' block containing 'сказать' (say).
- Block 3:** 'когда счет красный > синий' (when score red > blue) with a 'Делать' block containing 'сказать' (say).
- Block 4:** 'когда счет синий > красный' (when score blue > red) with a 'Делать' block containing 'сказать' (say).
- Block 5:** 'когда вижу мяч' (when I see ball) 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 the object 'Мяч' (Ball). At the top left, there are navigation and control buttons: 'Добавить/изменить карточку' (Add/change card), 'Удалить карточку' (Remove card), 'Добавить/изменить карточку' (Add/change card), 'След. страница' (Next page), 'Пред. страница' (Previous page), 'Удалить карточку' (Remove card), 'Возврат' (Return), and 'Печать кода' (Print code). At the top right, there is a soccer ball icon and the text 'МЯЧ'. The main area shows four levels of a puzzle, each with a numbered circle on the left and a 'Когда' (When) label. Level 1: 'Когда' (When) is 'ЗЕМЛЯ' (EARTH), 'тип' (type) is 'тип' (type), 'Делать' (Do) is 'ОЧКИ' (POINTS), 'Синий' (Blue), 'Очко' (Point) is '01', and 'один раз' (once). Level 2: 'Когда' (When) is 'ЗЕМЛЯ' (EARTH), 'тип' (type) is 'тип' (type), 'Делать' (Do) is 'ОЧКИ' (POINTS), 'красный' (red), 'Очко' (Point) is '01', and 'один раз' (once). Level 3: 'Когда' (When) is 'счет' (score), 'красный' (red), 'equals', 'Очки' (Points) is '05', 'Делать' (Do) is 'победа' (victory), and 'синий' (blue). Level 4: 'Когда' (When) is 'счет' (score), 'синий' (blue), 'equals', 'Очки' (Points) is '05', 'Делать' (Do) is 'победа' (victory), and 'красный' (red). A yellow pencil icon is pointing to the 'один раз' button in level 2.

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