

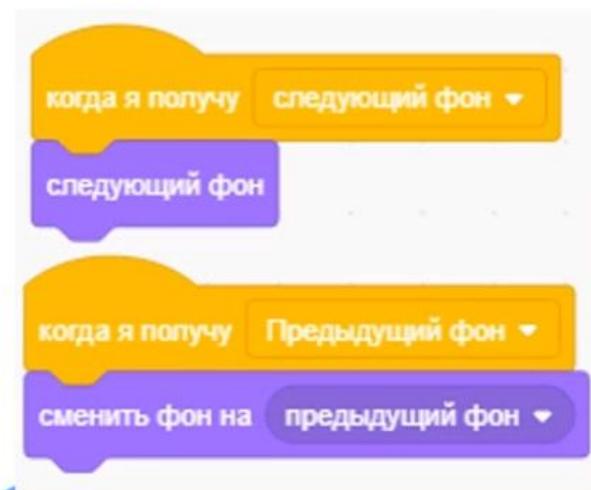
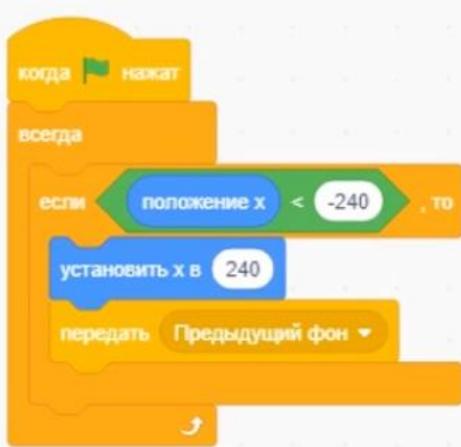
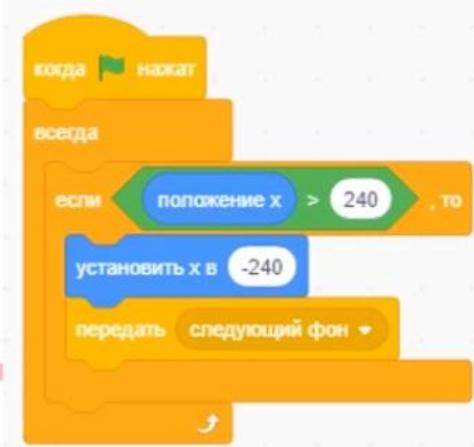
SCRATCH

Scratch Middle

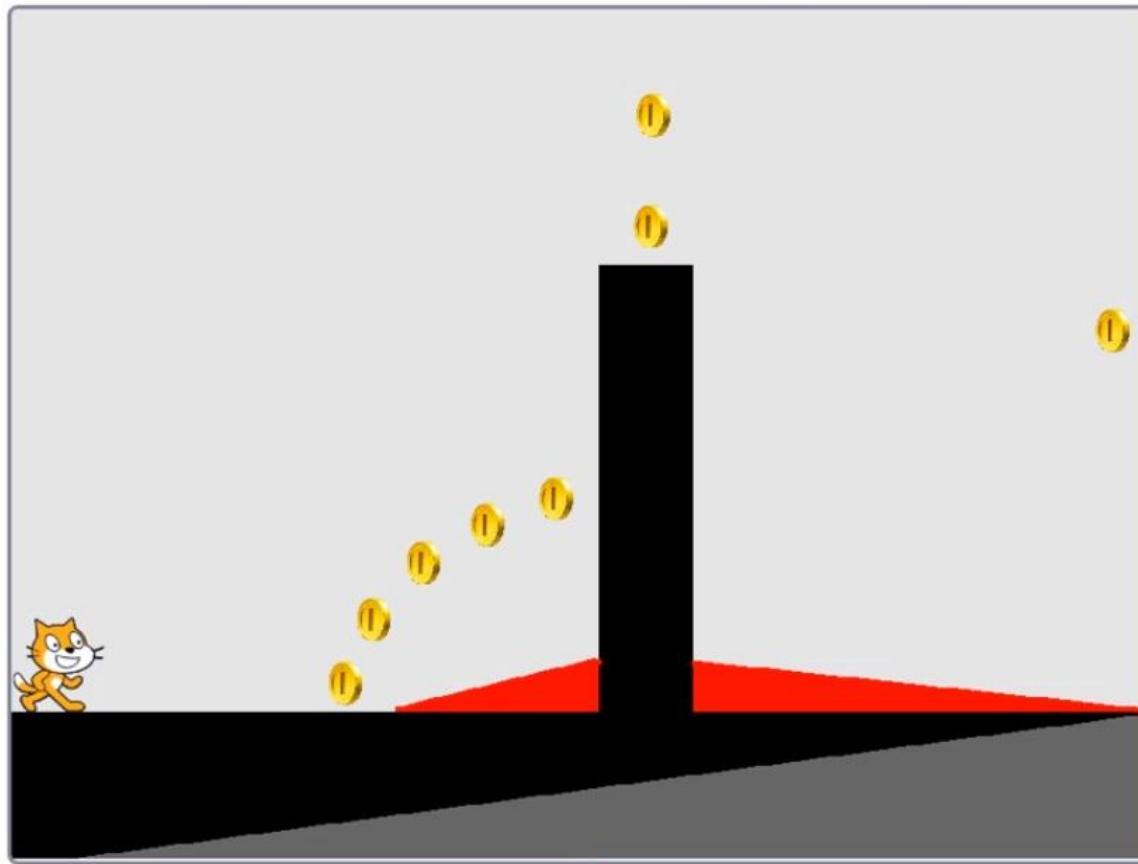
2D платформер
Урок 8

Решение домашнего задания

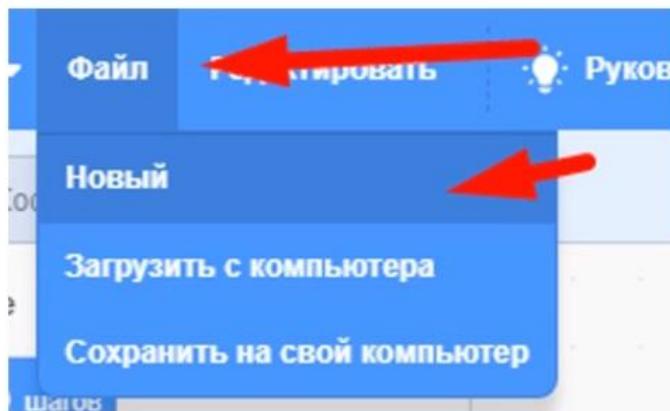
Подумайте, как изменить скрипт программы, чтобы Пико мог
переходить между фонами последовательно.



Игра «2D-платформер»



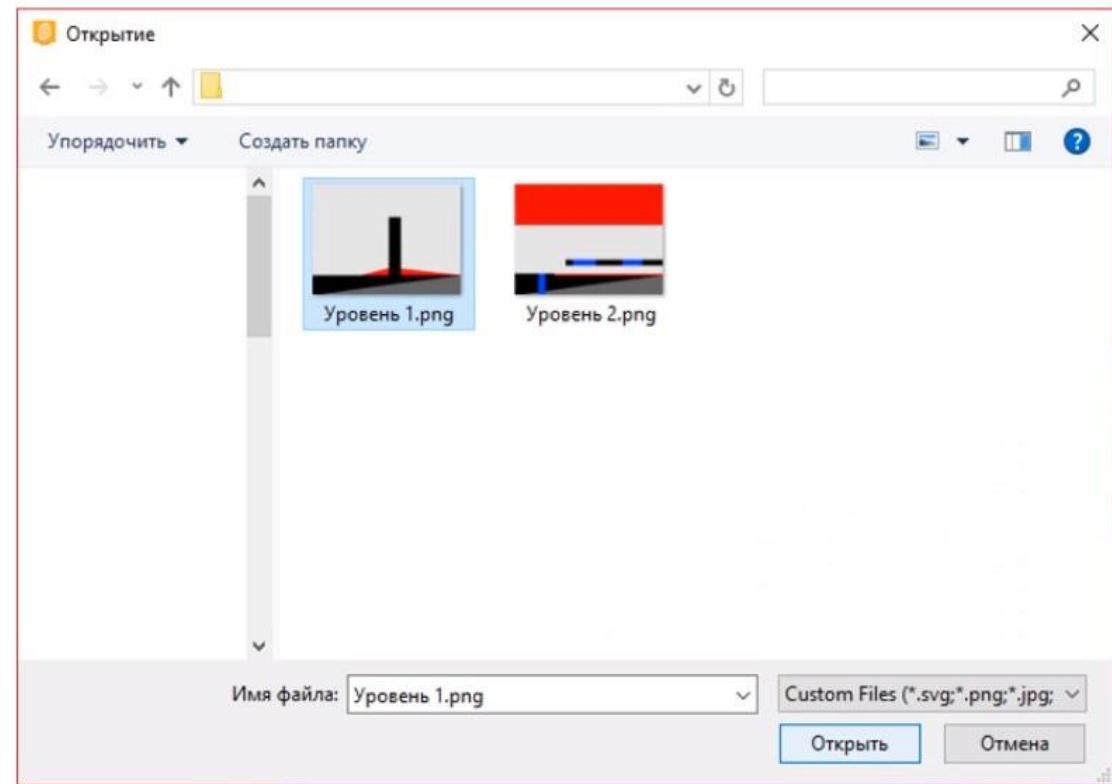
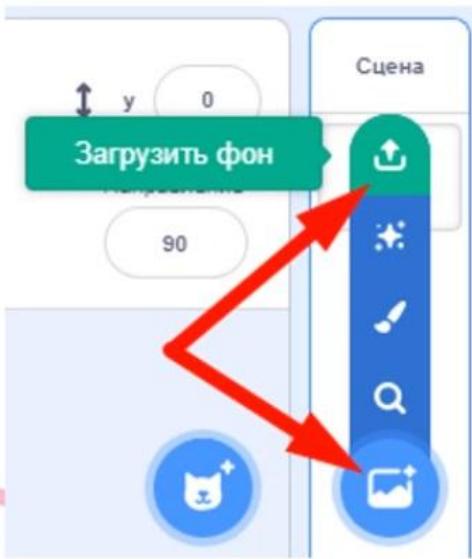
Новая игра



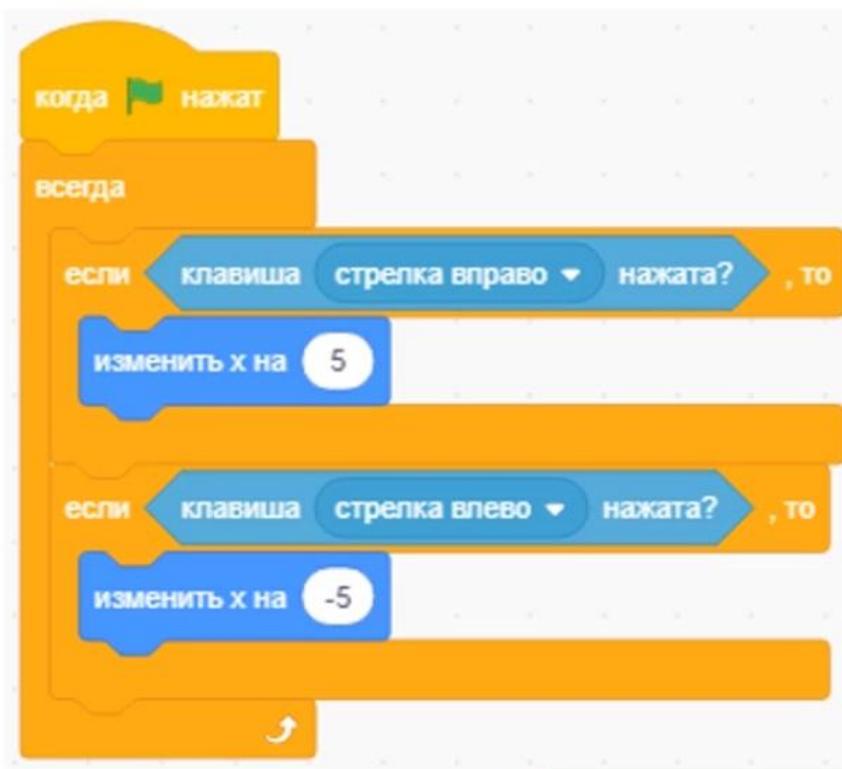
Размер

40

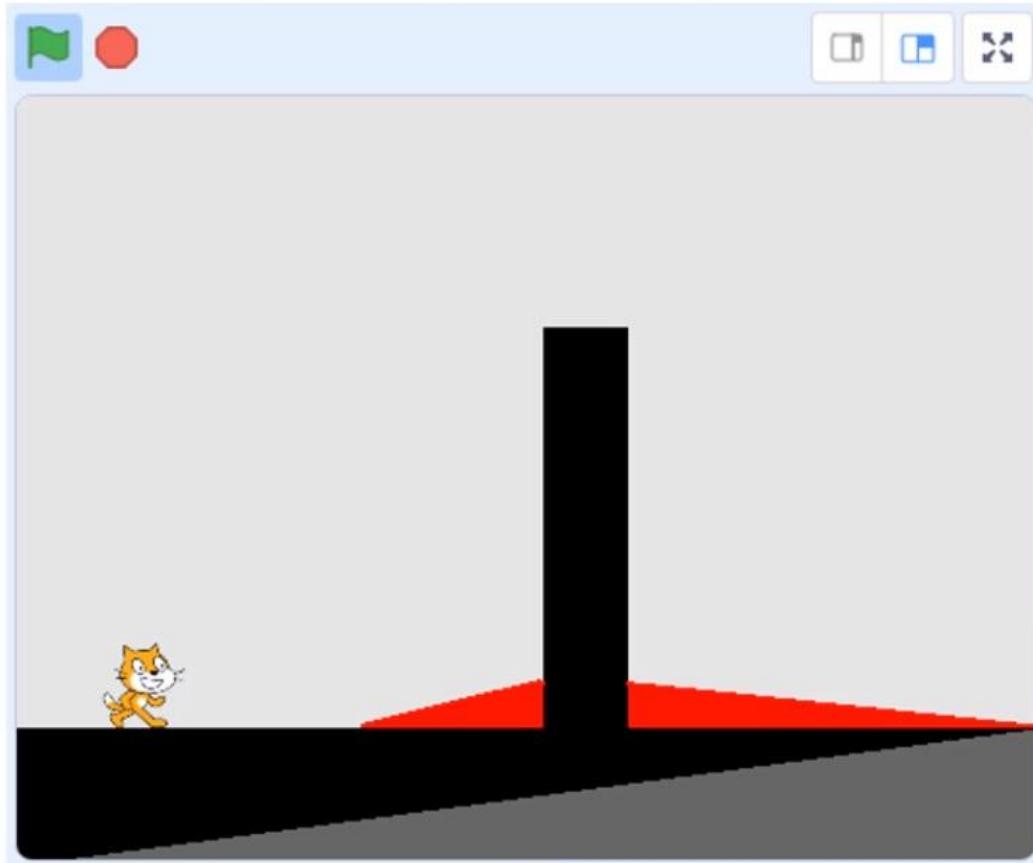
Добавим фон



Составим скрипт движения



Проверим скрипт

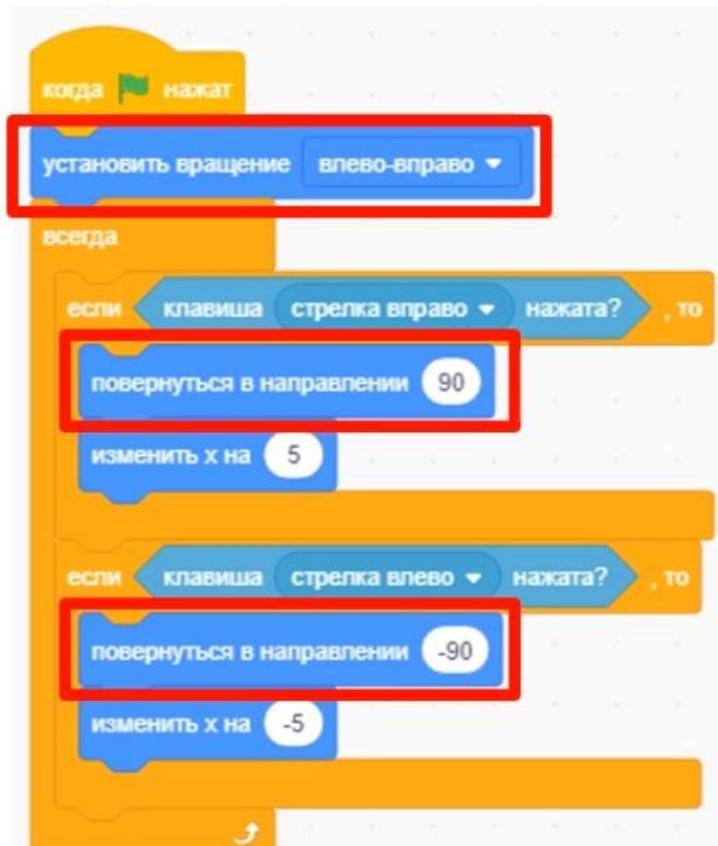


Задание:

Добавьте поворот кота в сторону куда он идет

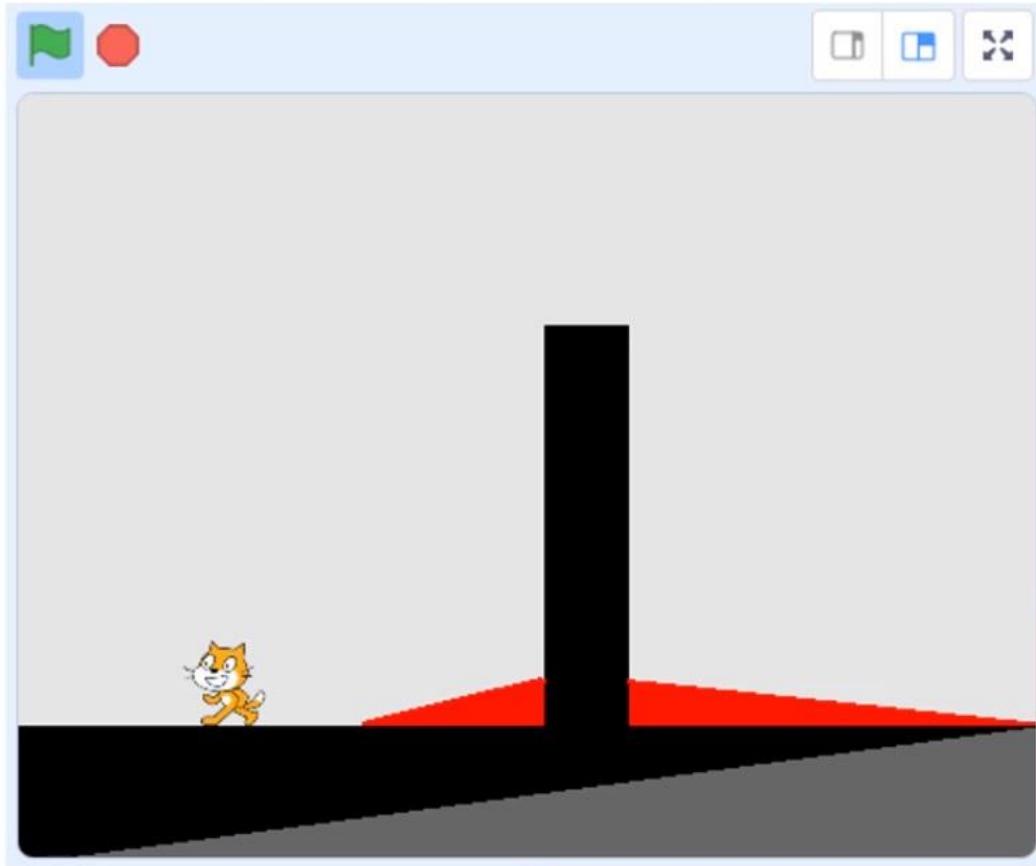


Проверим скрипт

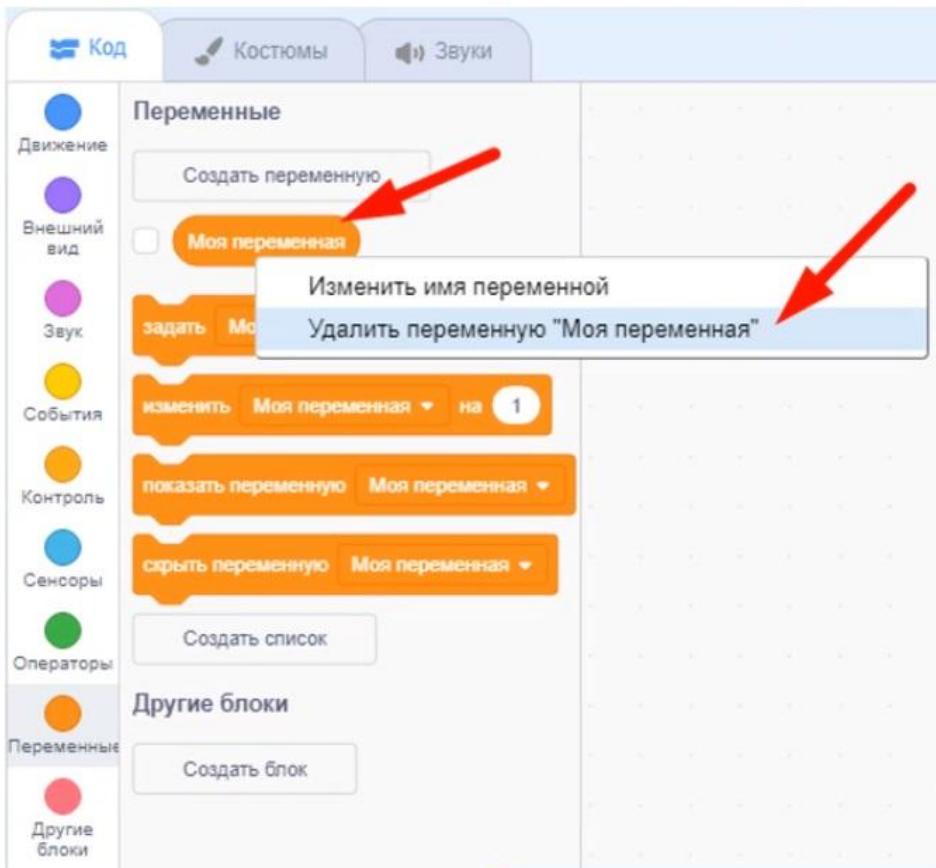


10

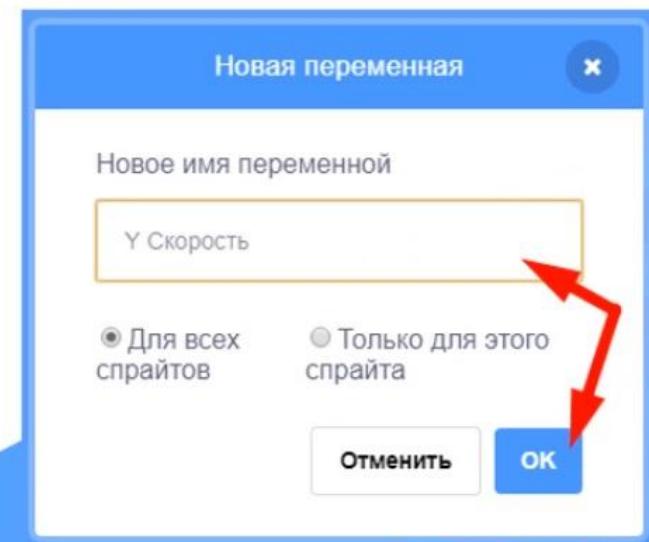
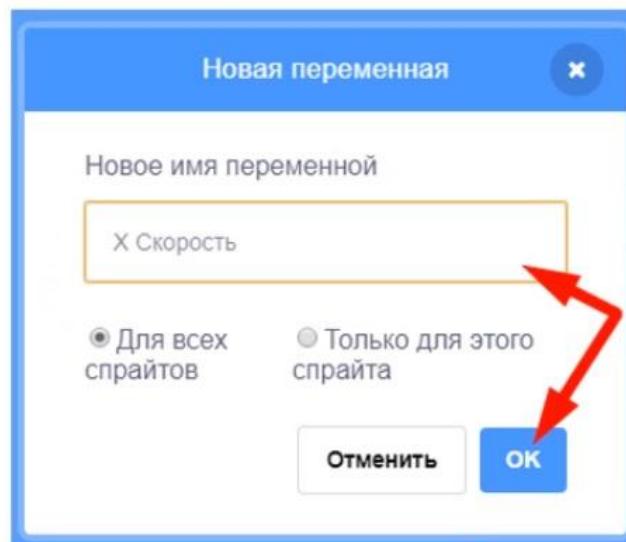
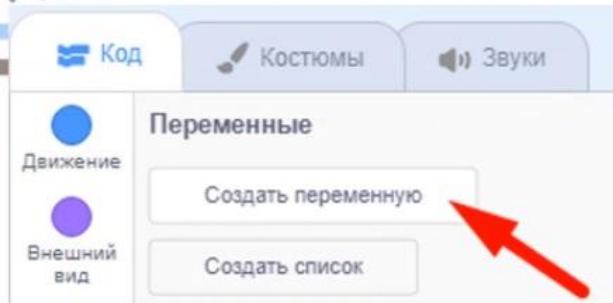
Проверим скрипт



Удалим переменную



Добавим новые переменные



Изменим скрипт движения

The image shows the Scratch script editor interface. On the left, the script palette is open, displaying categories: Движение, Внешний вид, Звук, События, Контроль, Сенсоры, Операторы, and Переменные. A red arrow points from the 'Переменные' section to the 'Х Скорость' variable creation block. Another red arrow points from the 'Переменные' section to the 'Другие блоки' section, specifically highlighting the 'Создать переменную' block.

Код

Переменные

Движение
Внешний вид
Звук
События
Контроль
Сенсоры
Операторы
Переменные

Создать переменную

Х Скорость

У Скорость

задать **Х Скорость** значение **0**

изменить **Х Скорость** на **1**

показать переменную **Х Скорость**

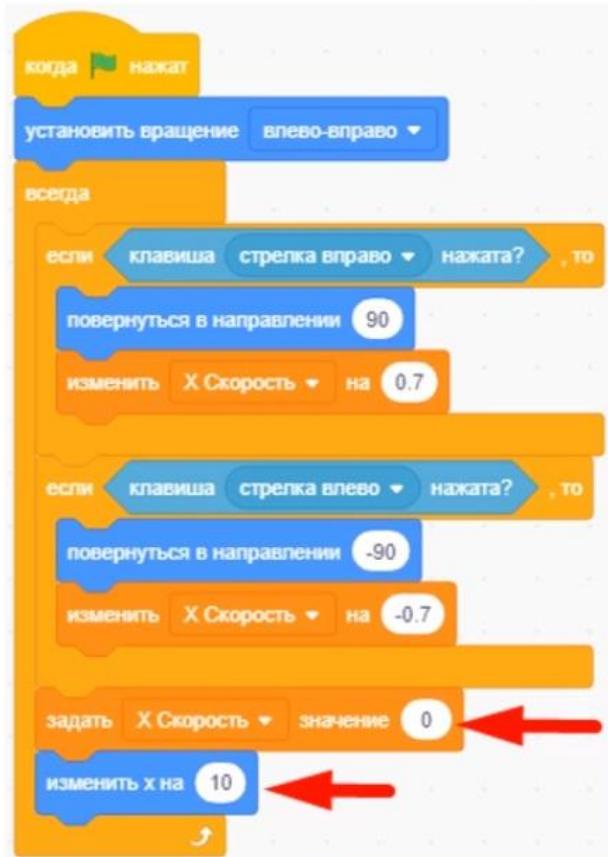
скрыть переменную **Х Скорость**

Создать список

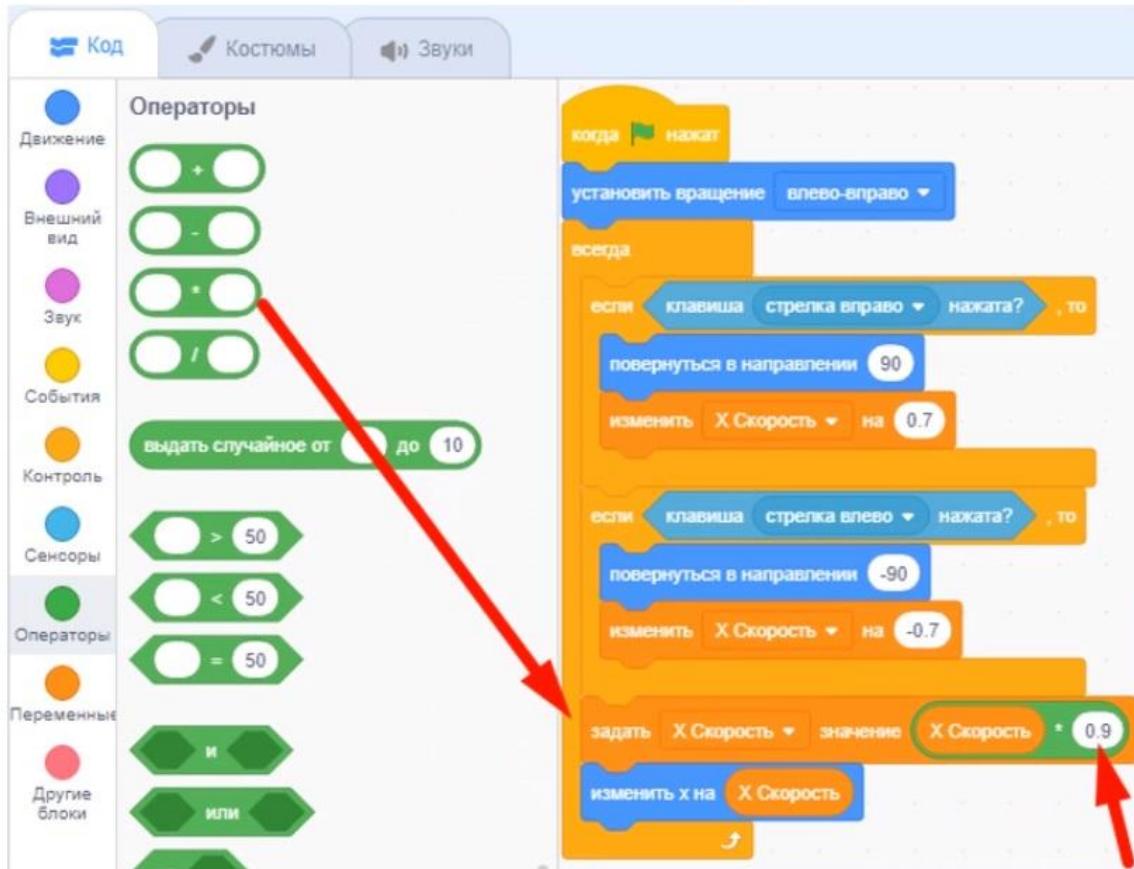
Другие блоки

когда **нажат**
установить вращение **влево-вправо**
всегда
если **клавиша стрелка вправо нажата?**, то
поворнуться в направлении **90**
изменить **Х Скорость** на **0.7**
если **клавиша стрелка влево нажата?**, то
поворнуться в направлении **-90**
изменить **Х Скорость** на **-0.7**

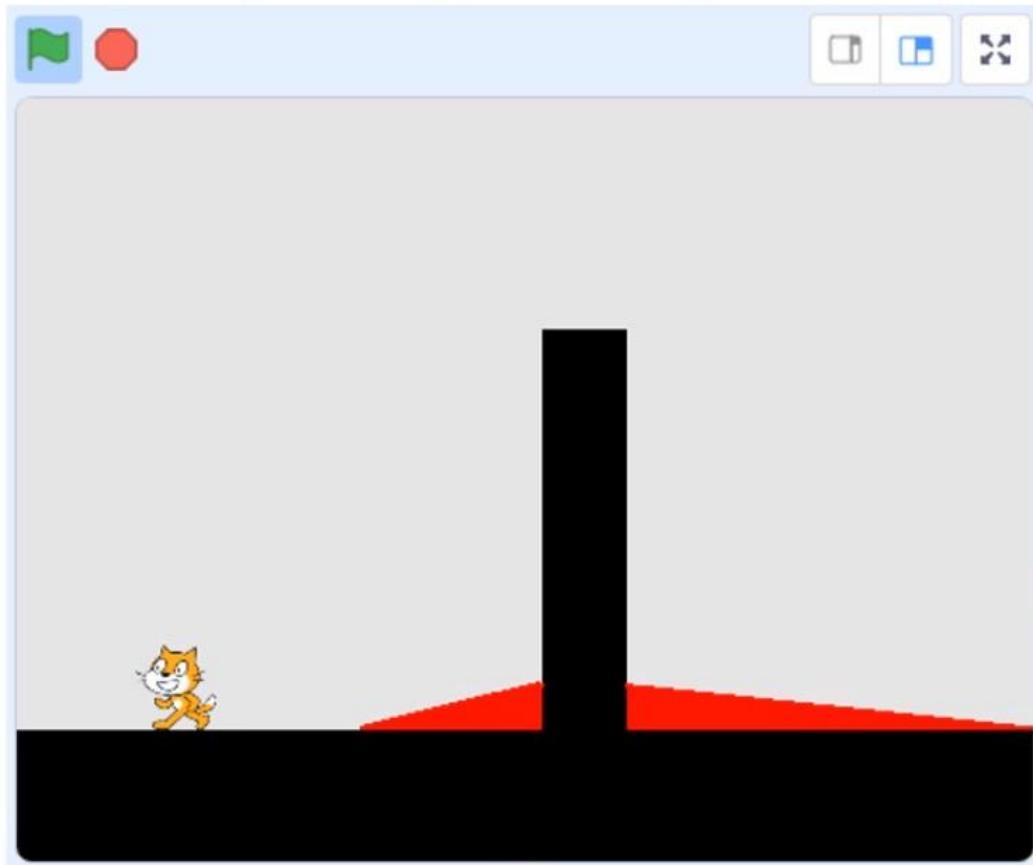
Дорабатываем скрипт



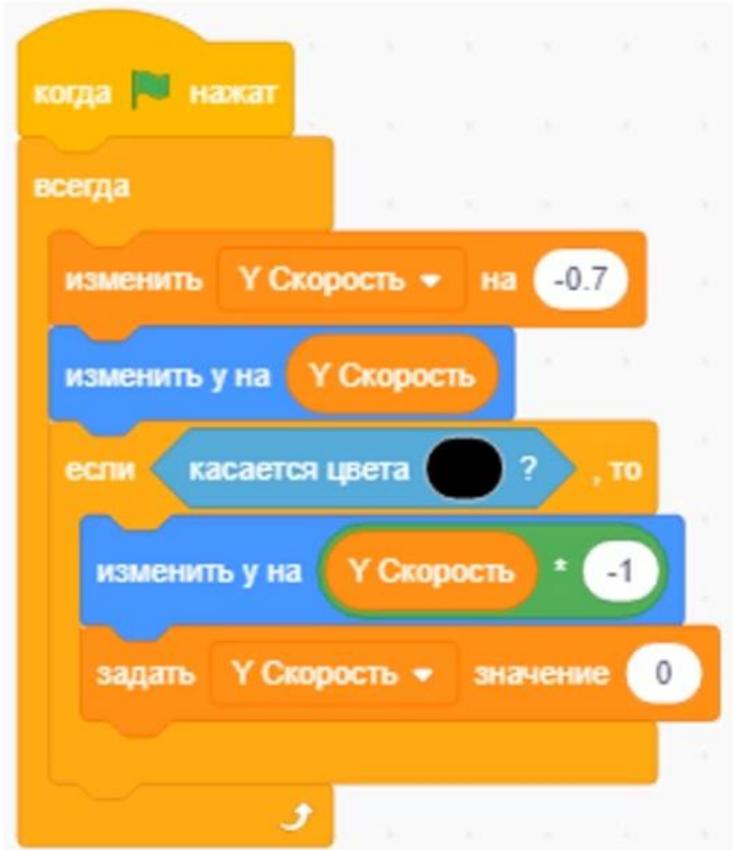
Изменим скорость



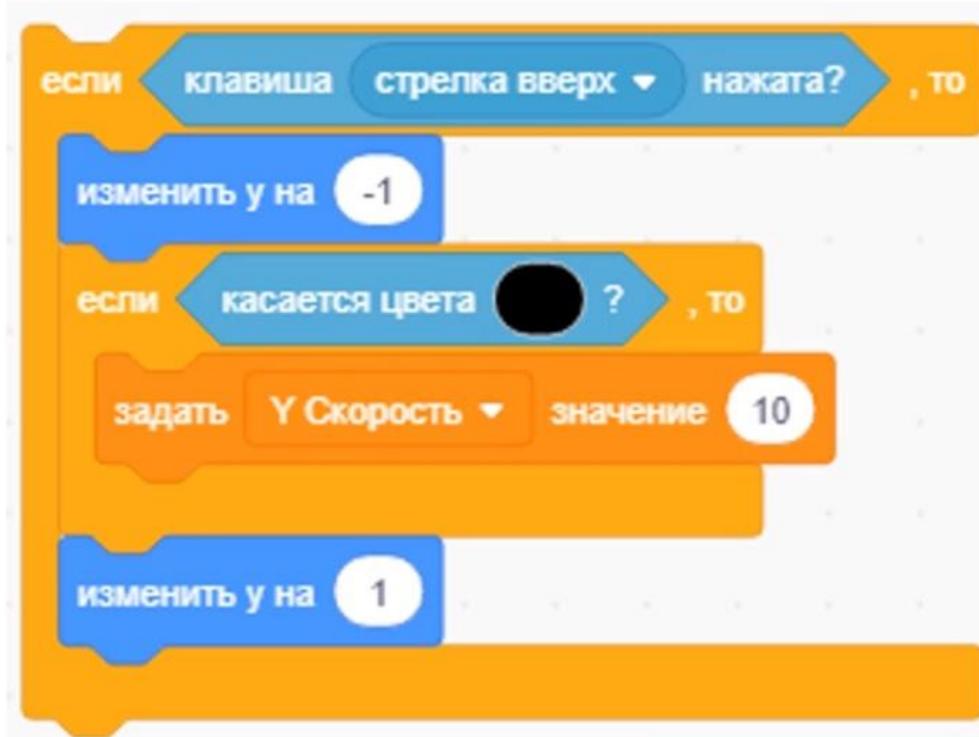
Проверим скрипт



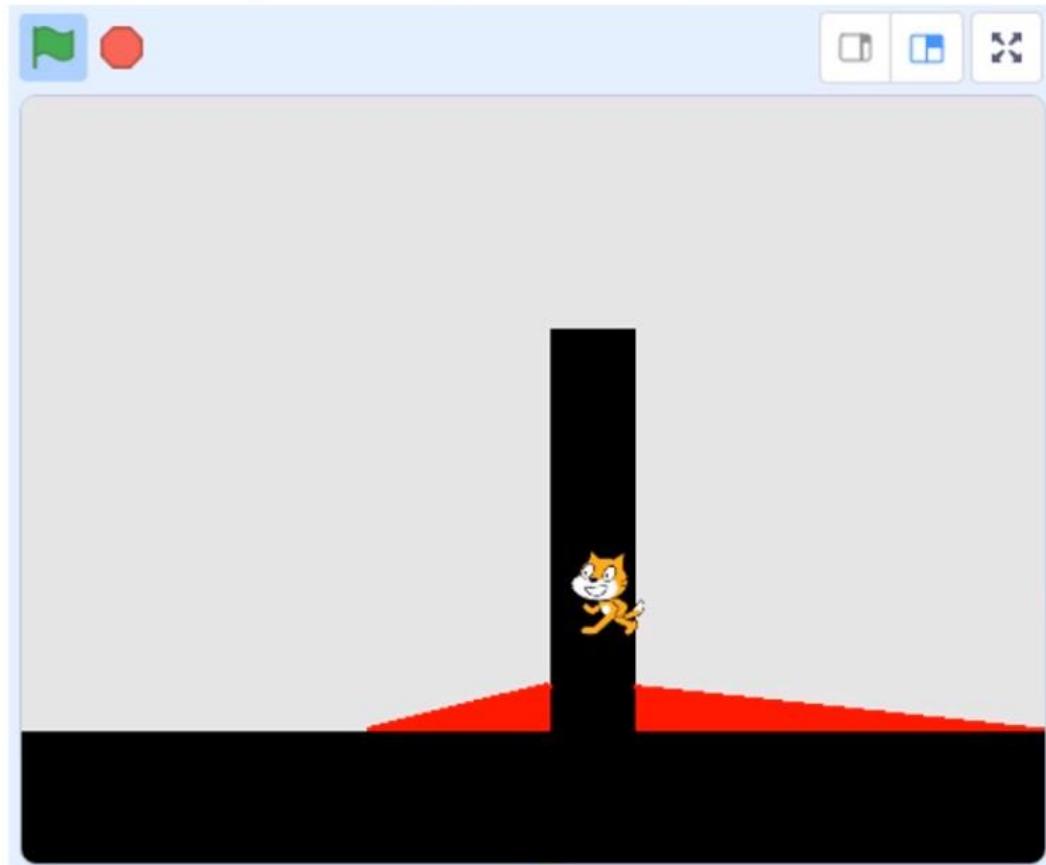
Добавим скрипт прыжка



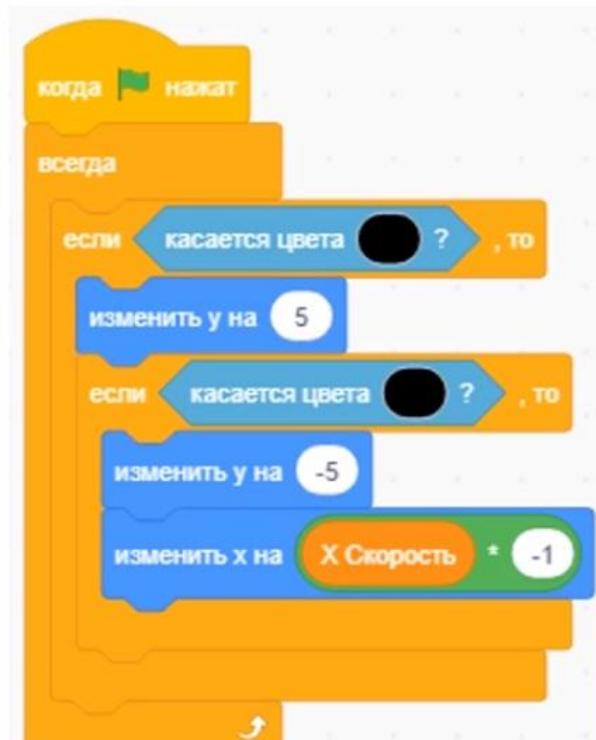
Добавим скрипт прыжка



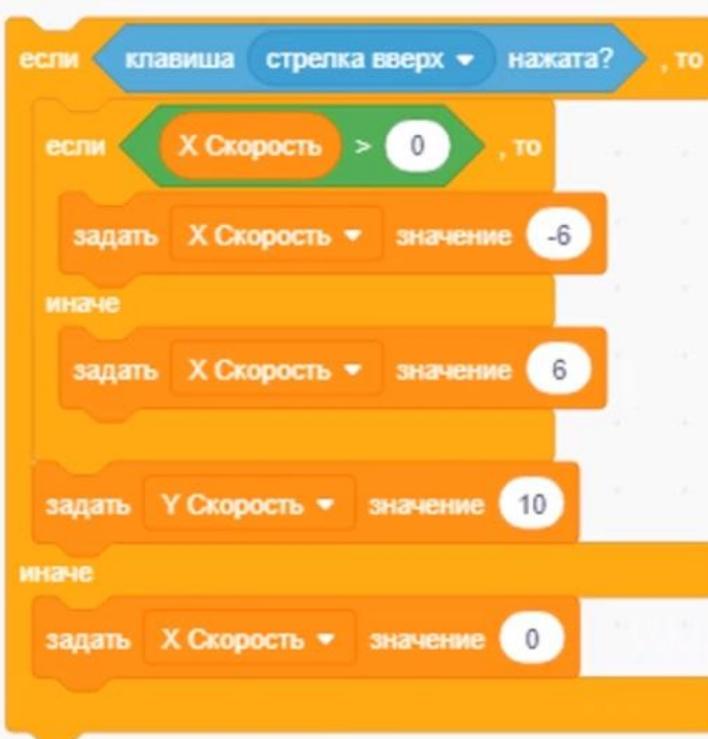
Проверим скрипт



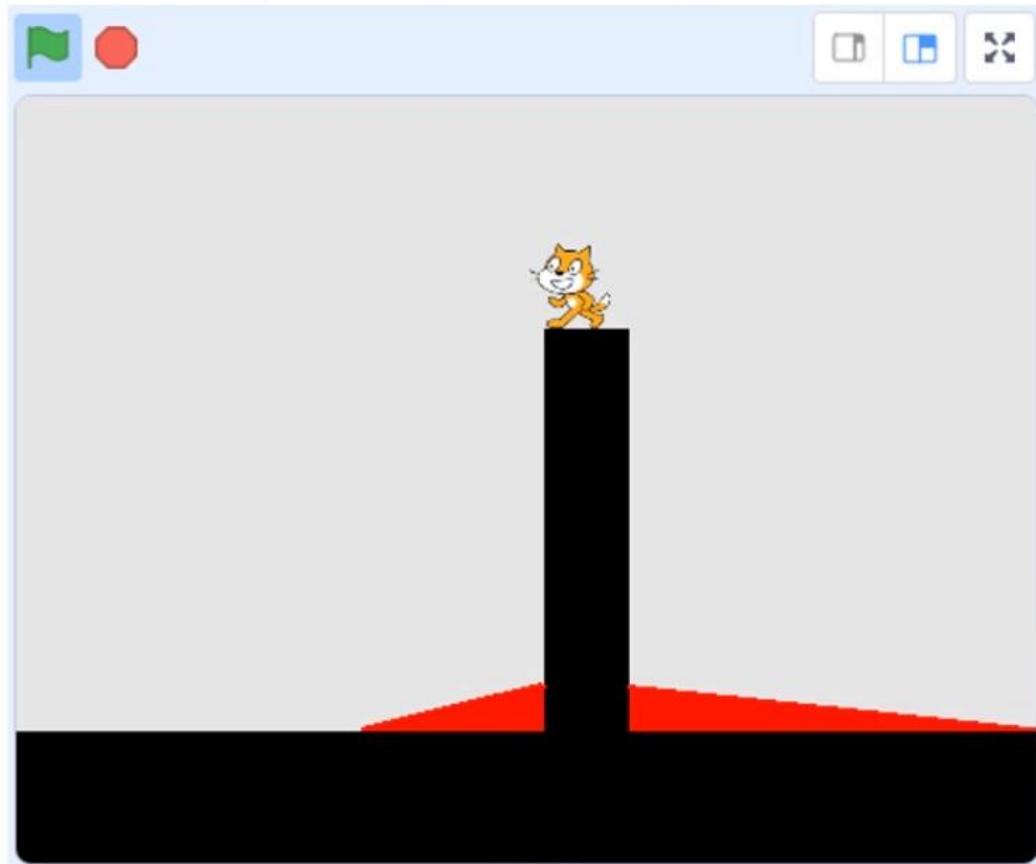
Добавим условие касания с черным цветом



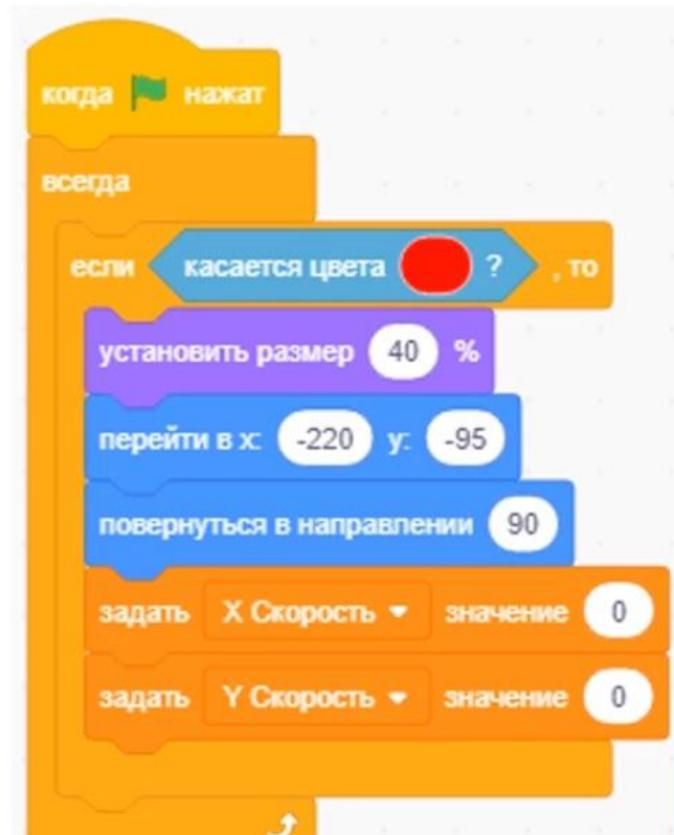
Добавим отталкивания от препятствия



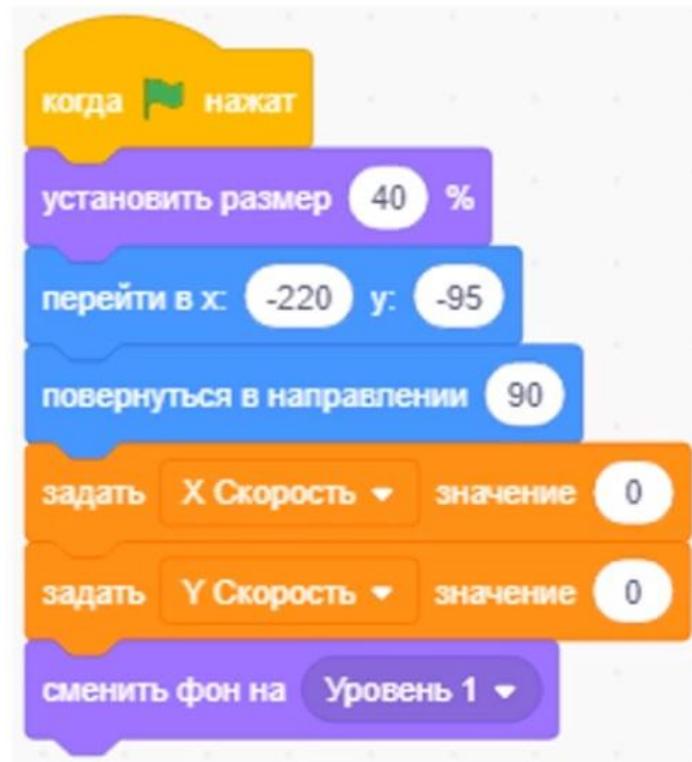
Проверим скрипт



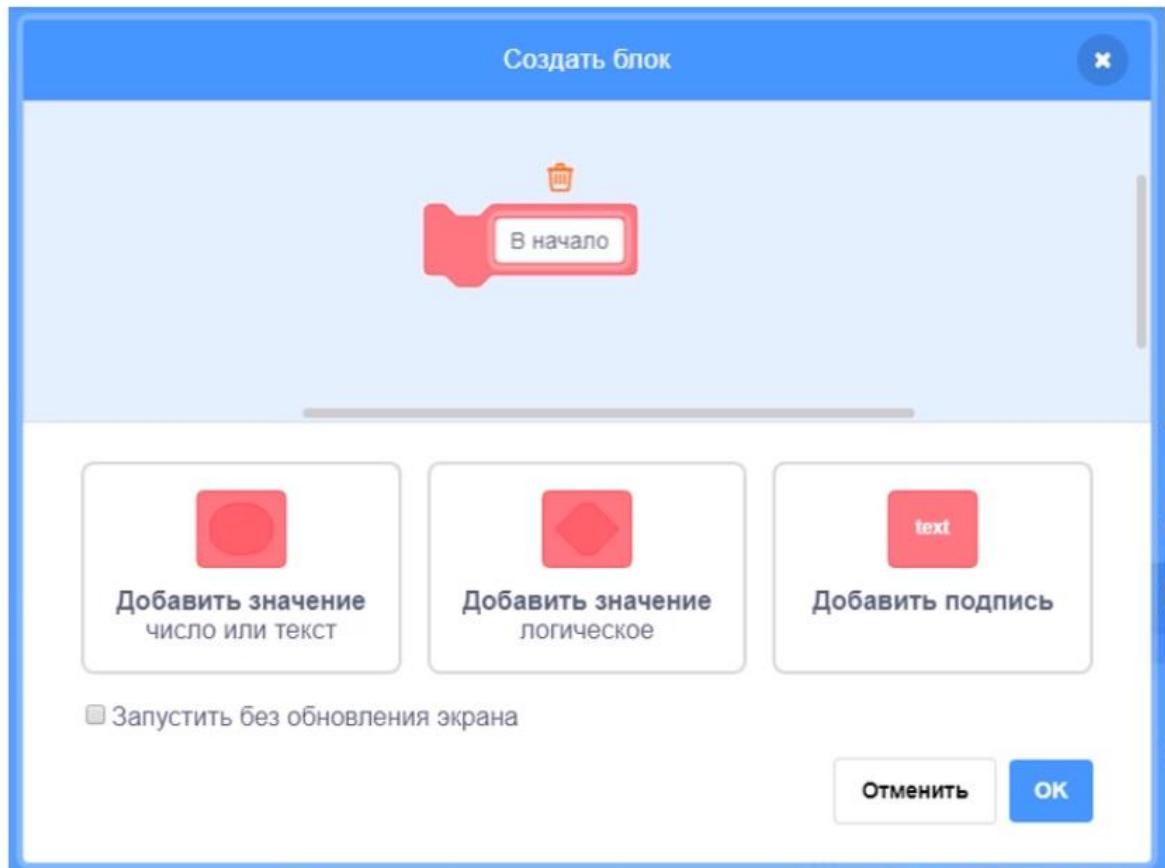
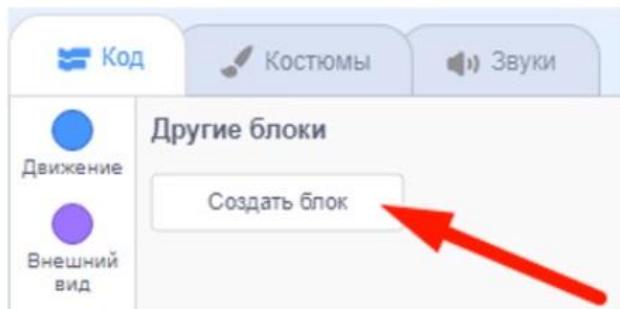
Условие касания с лавой



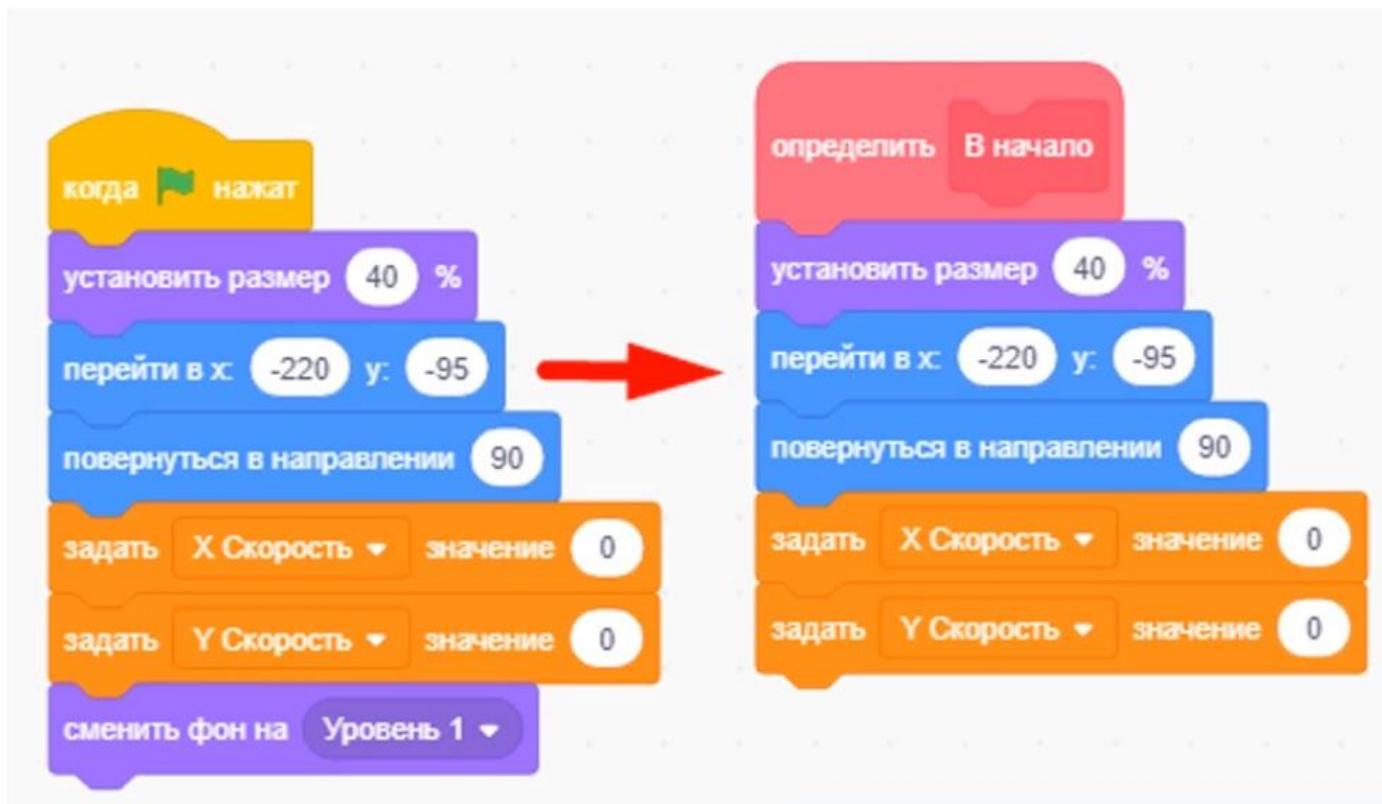
Добавим скрипт начала



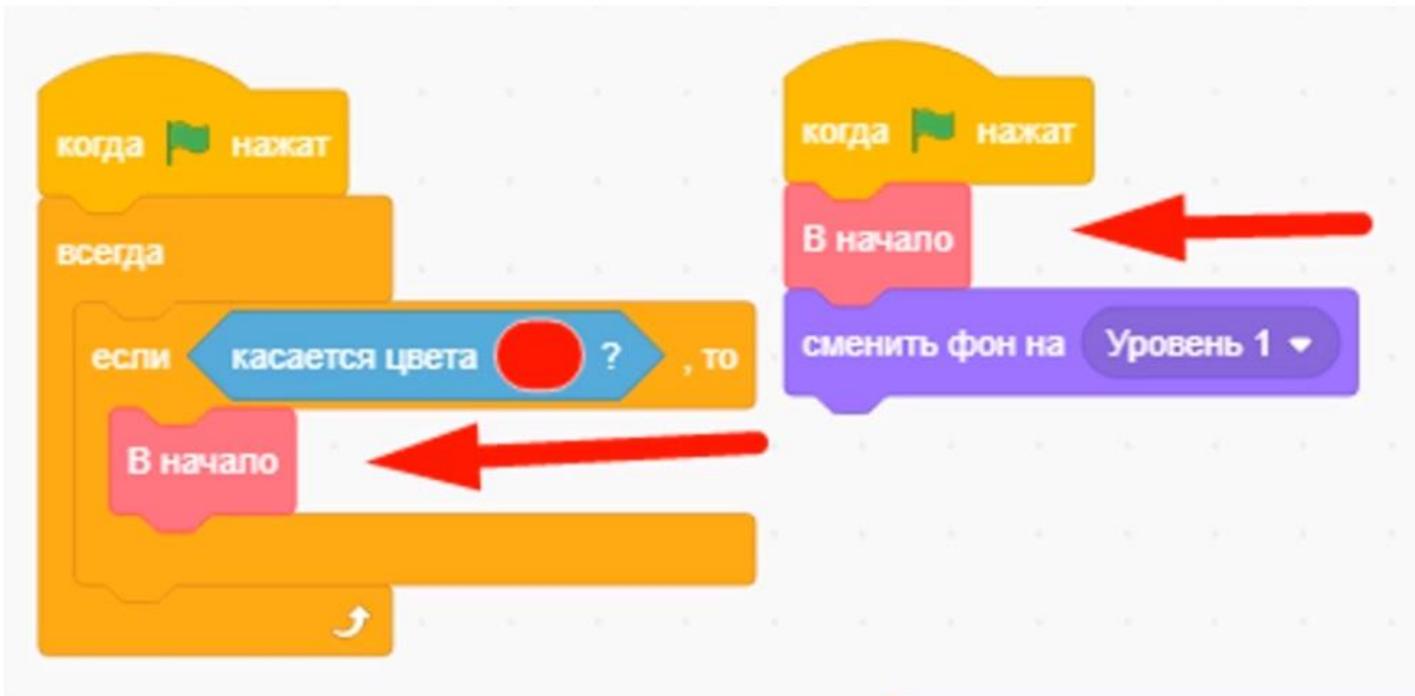
Добавим новый блок



Составим скрипт нового блока



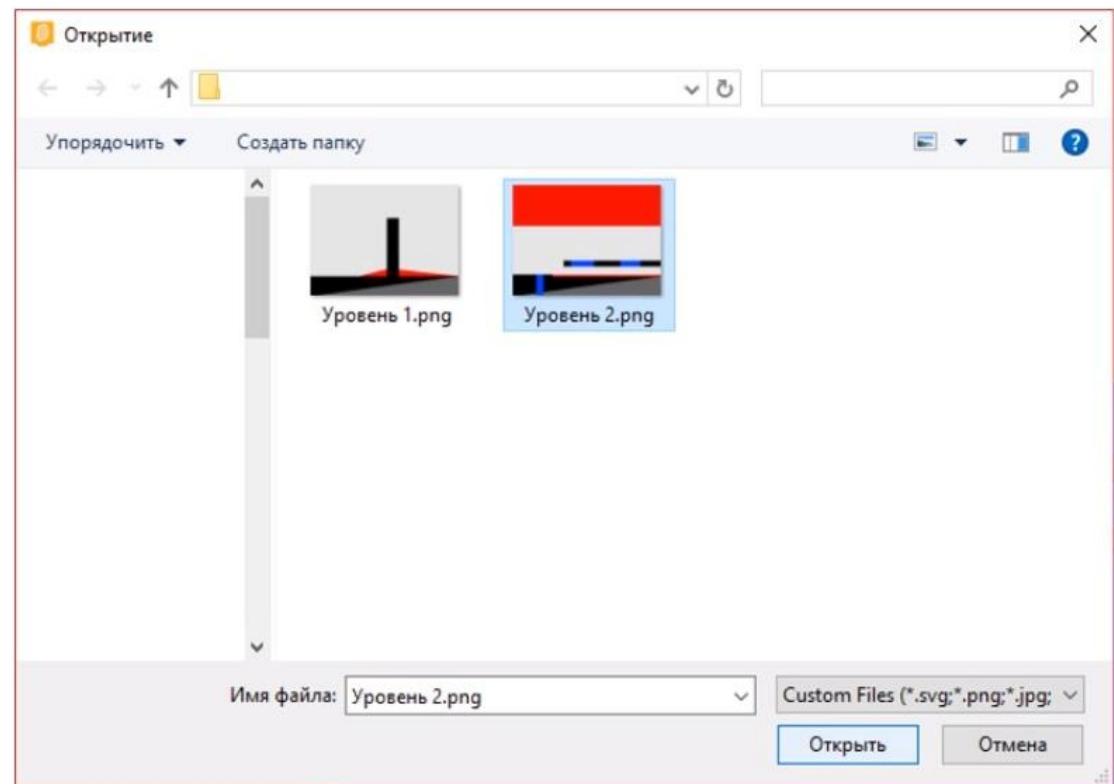
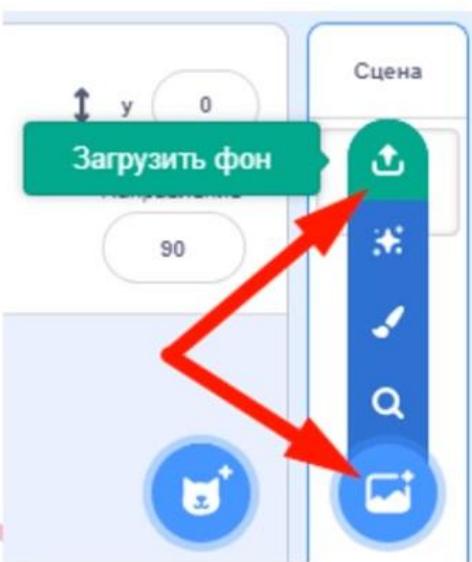
Добавим новый блок в скрипты



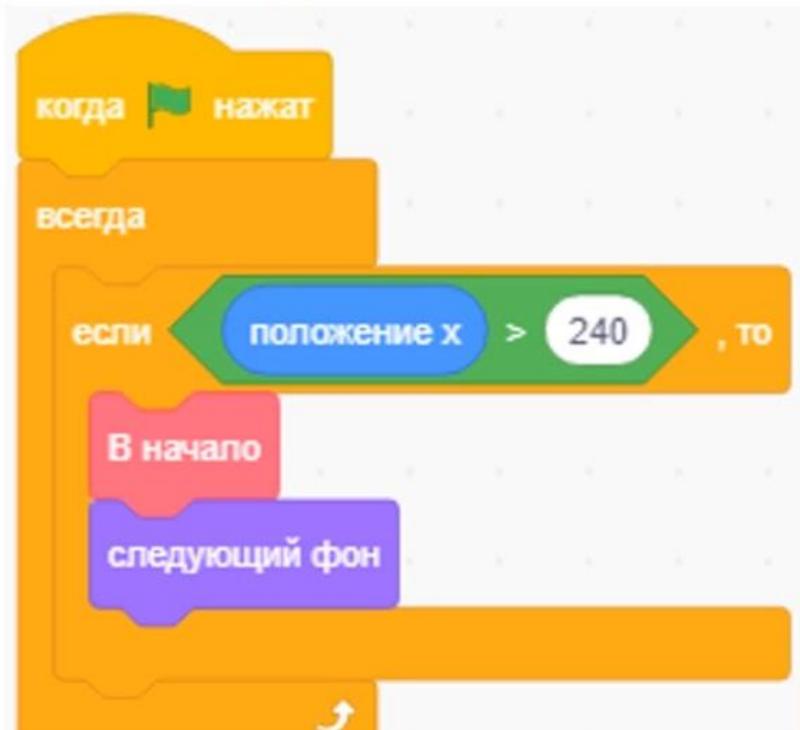
Задание:
Добавьте новый уровень



Решение



Добавим переход на следующий уровень



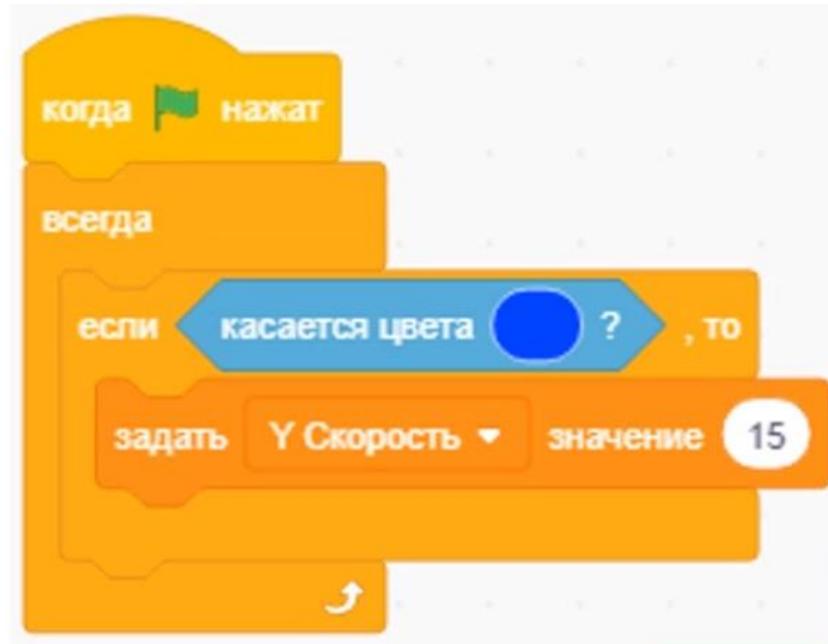
Задание:

Добавьте касание с водой (синим цветом).

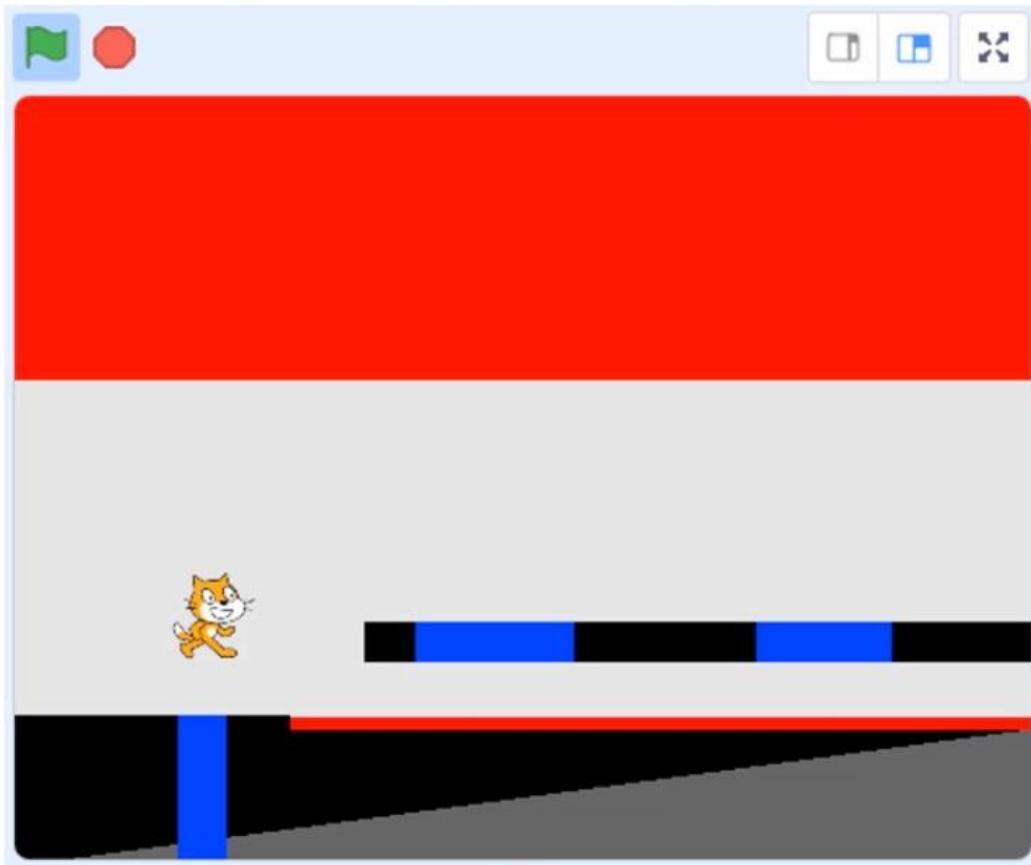
Вода будет отталкивать игрока.



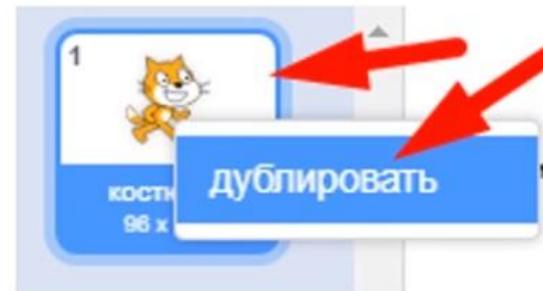
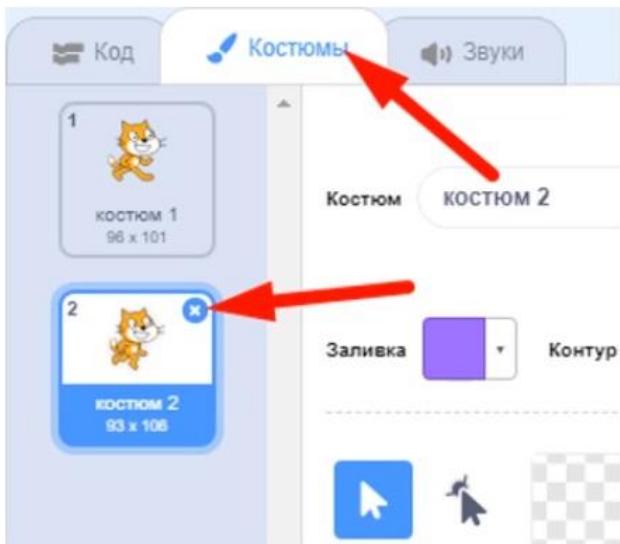
Решение



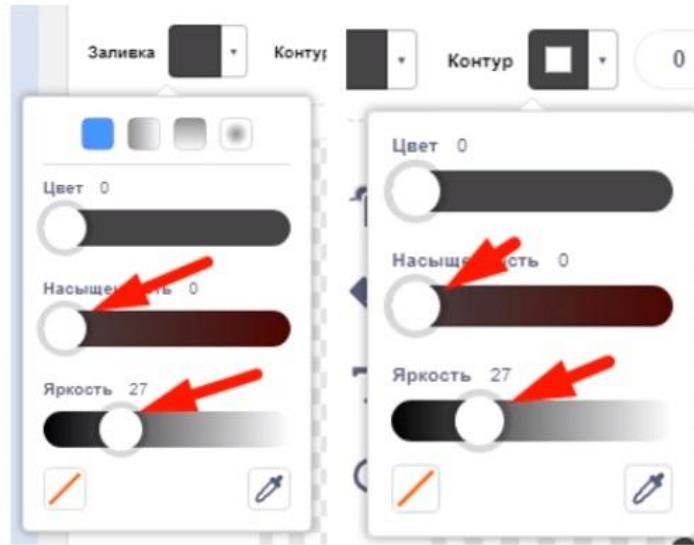
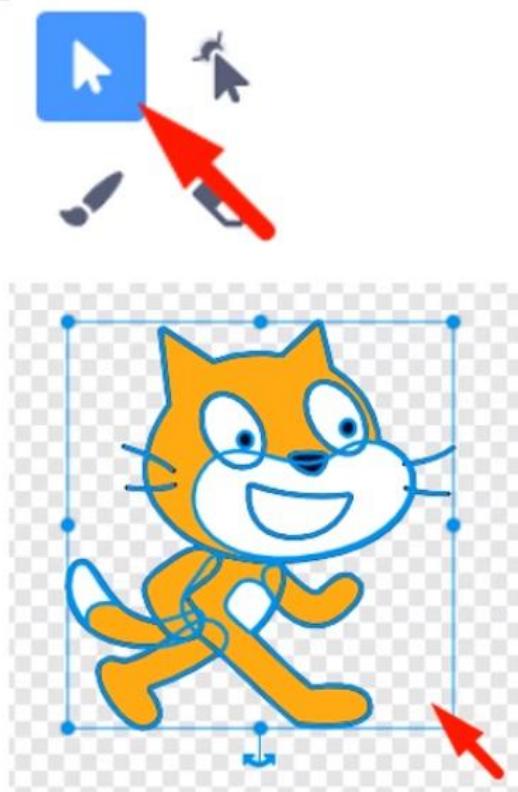
Проверим скрипт



Добавим тень кота

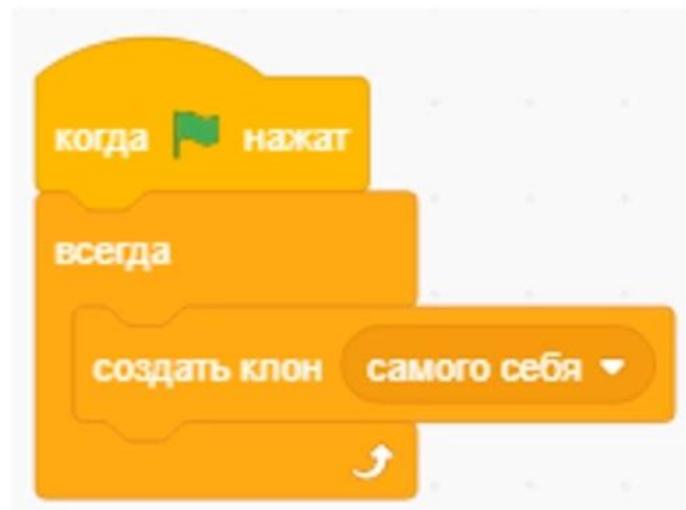


Добавим тень кота

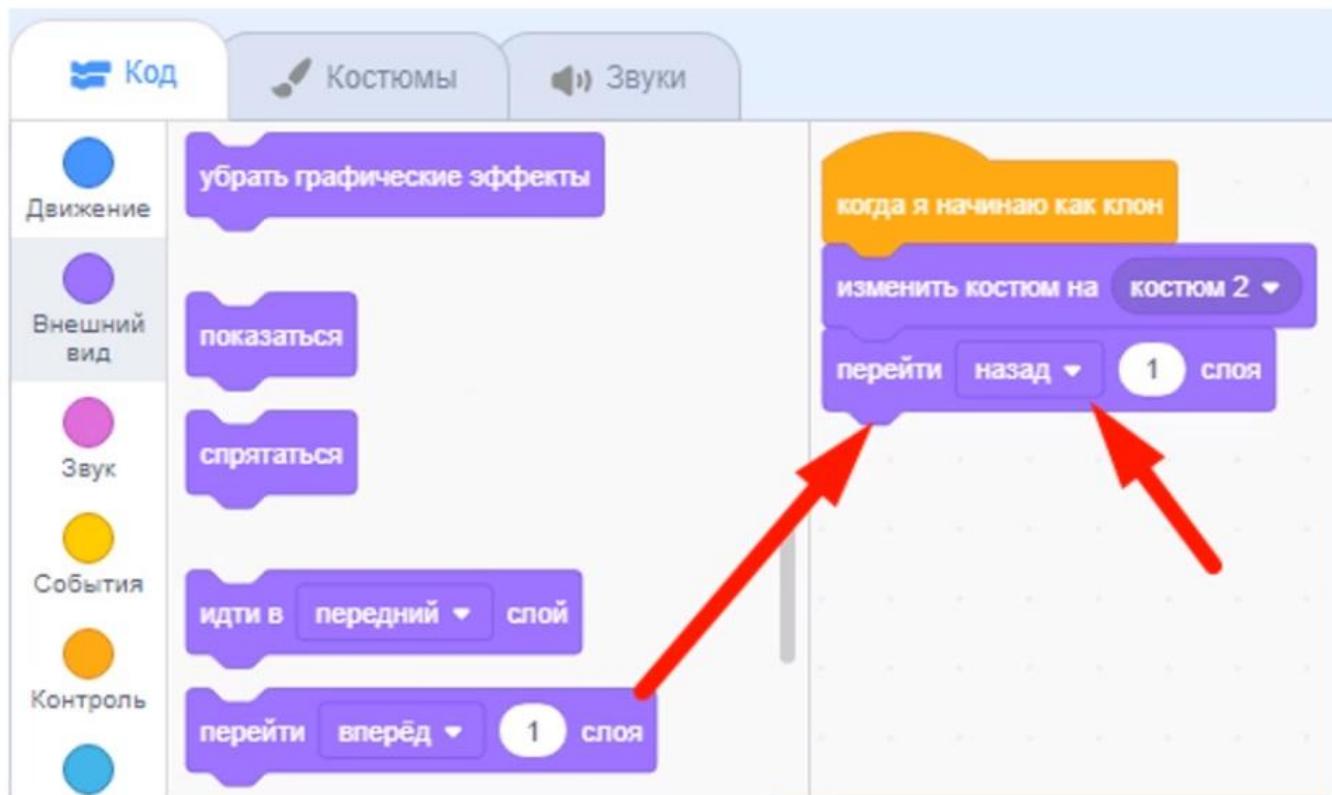


CODOLOGIA

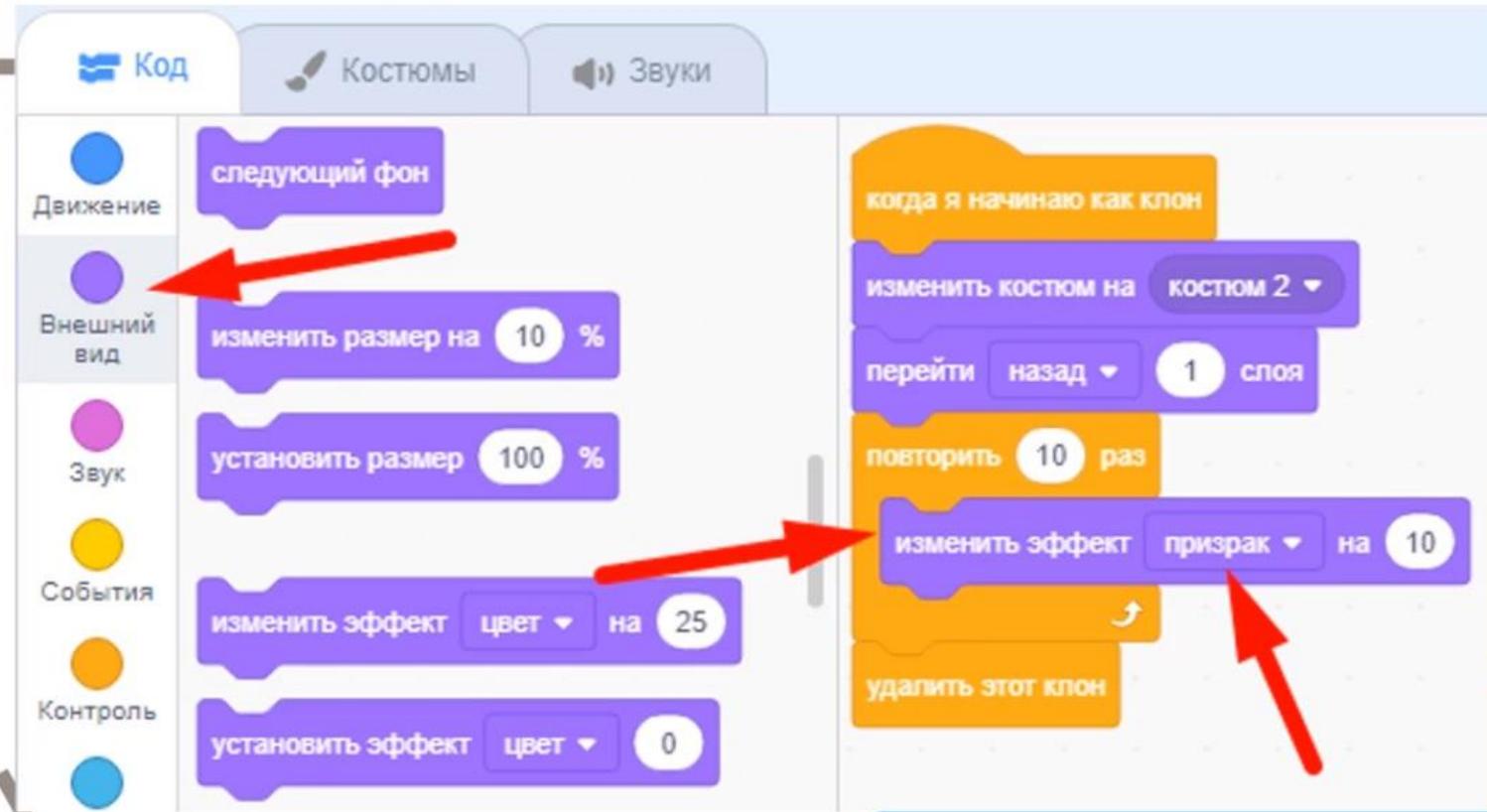
Добавим тень кота



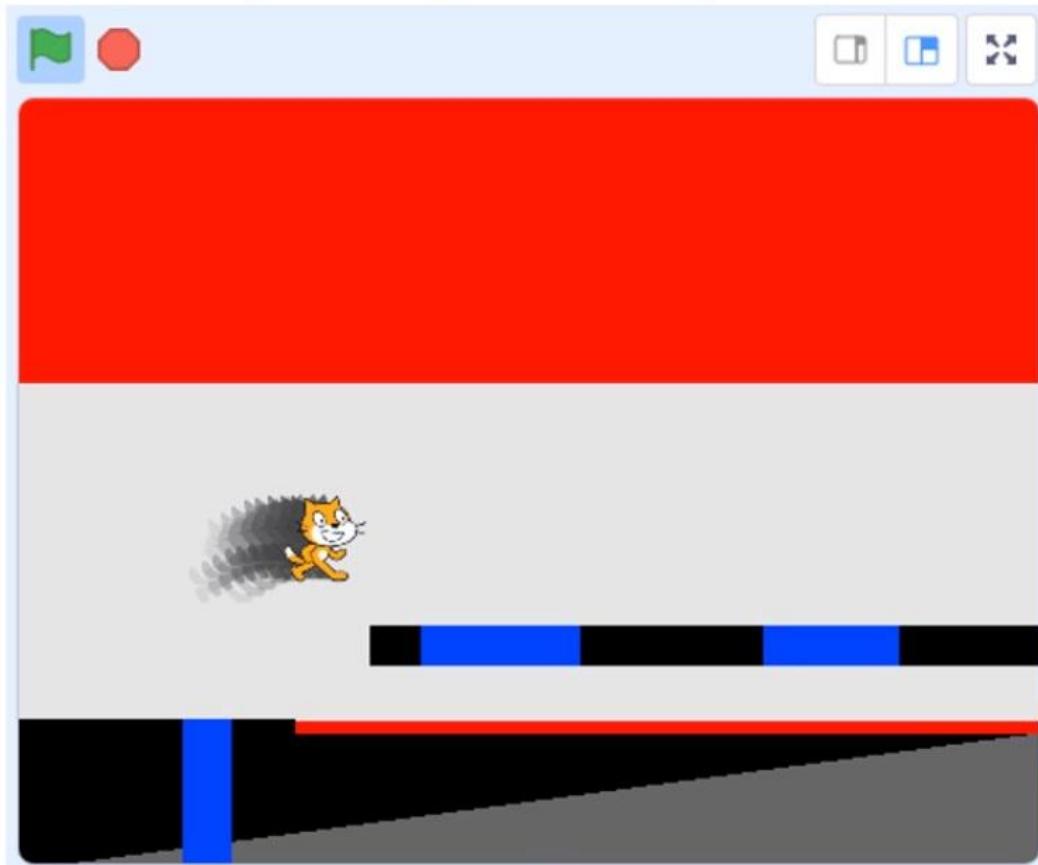
Добавим тень кота



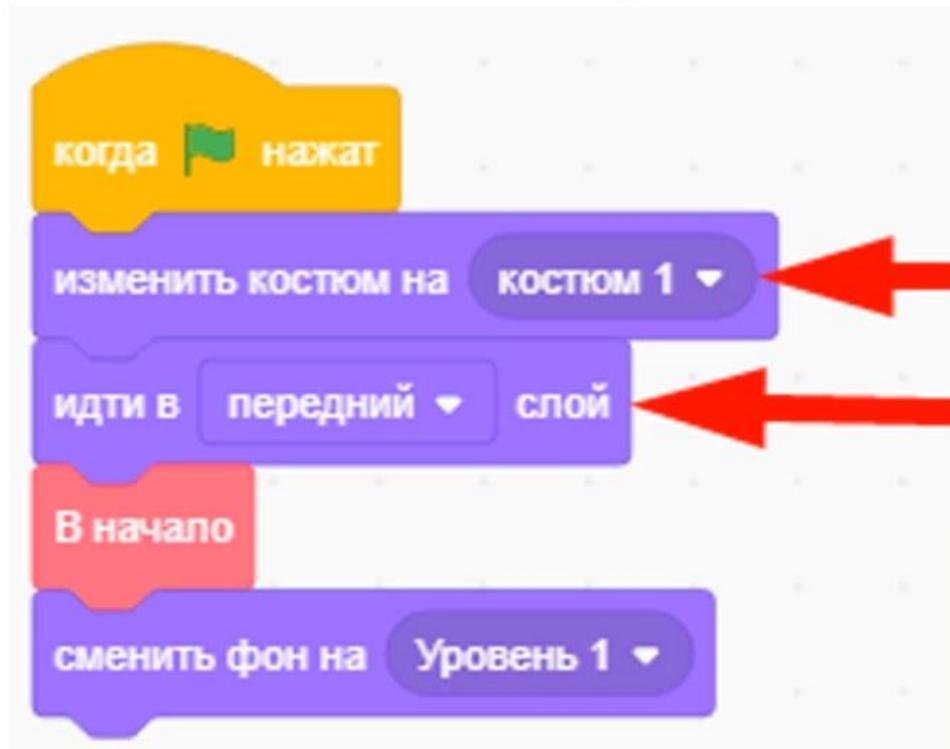
Добавим тень кота



Проверим скрипт



Добавим смену костюма на начало игры

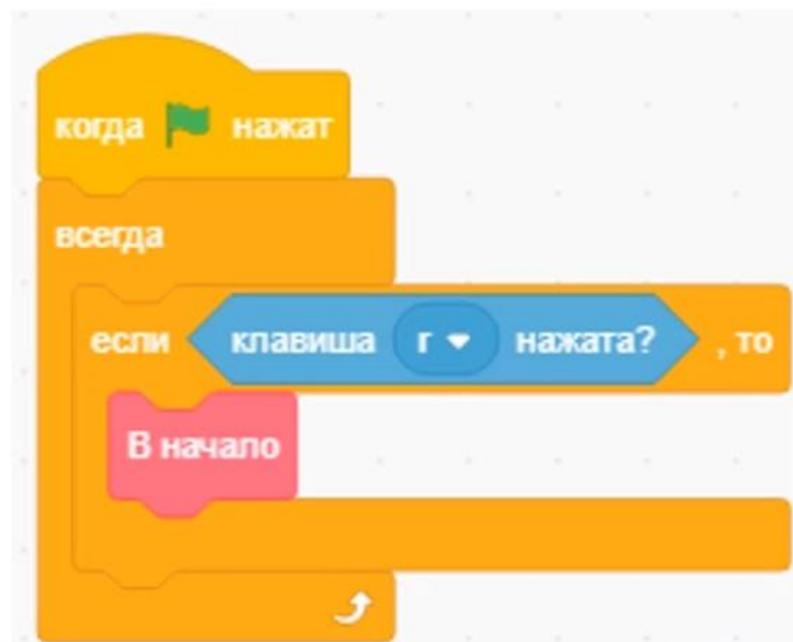


Задание:

Сделайте кнопку рестарта уровня.



Решение



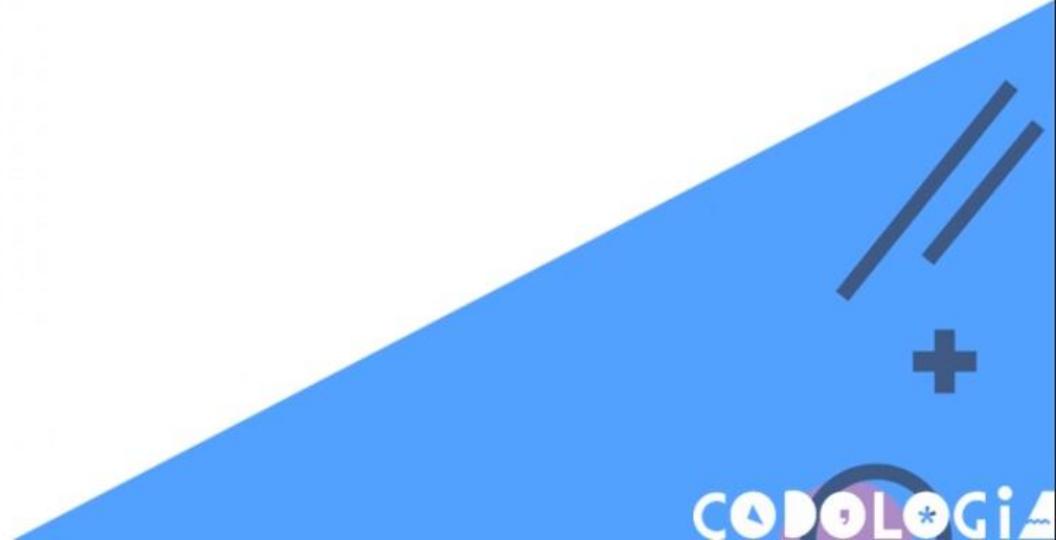
Задание:

Нарисуйте много новых уровней.

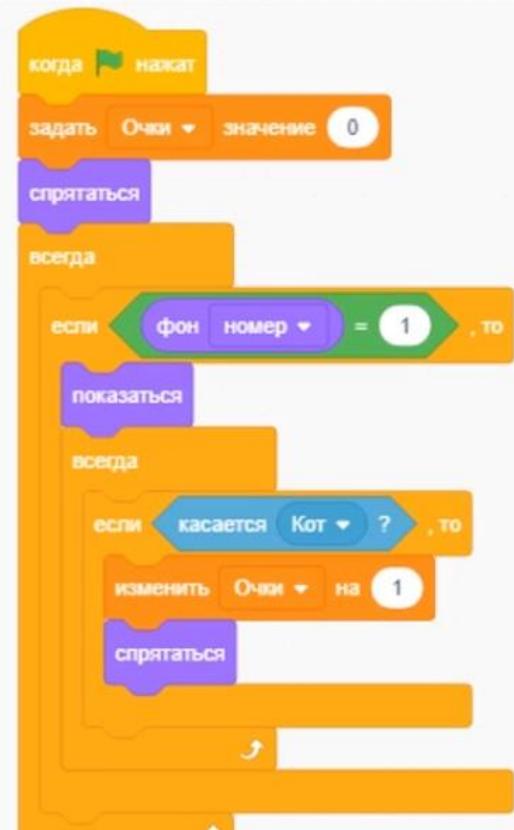


Домашнее задание:

Добавьте монеты и счет в игру, так же в конце игры
вывод счета на экран.



Решение

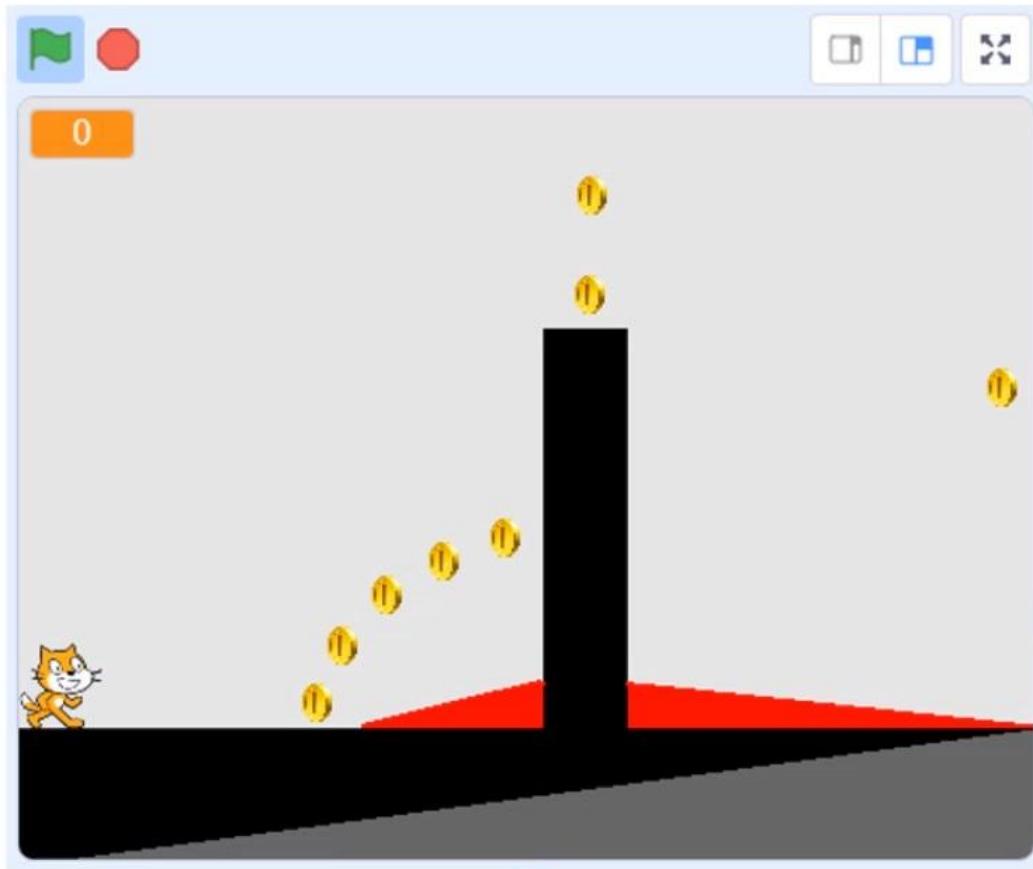


Размер

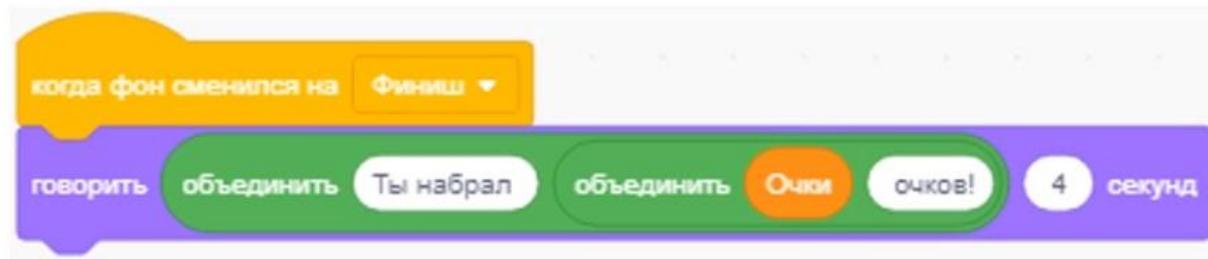
5



Решение



Решение



Переходим к итоговому тесту!



Молодцы!

