



# Kodu

Создаем игру Crossy Road  
Урок 3



# Kodu

Создаем игру Crossy Road

Урок 3

# Проверка домашнего задания



# Проверка домашнего задания





# Crossy Road



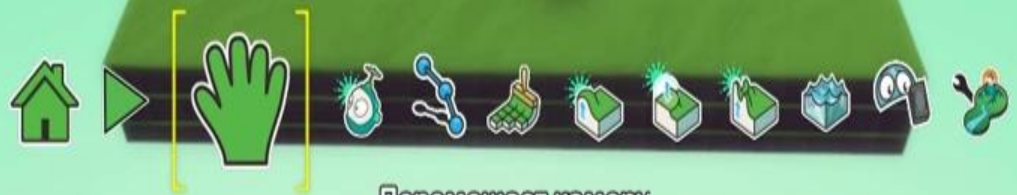
# Crossy Road



# Создаем игру Crossy Road

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

🔙 Откатить (10)



Перемещает камеру





# Выбираем кисть

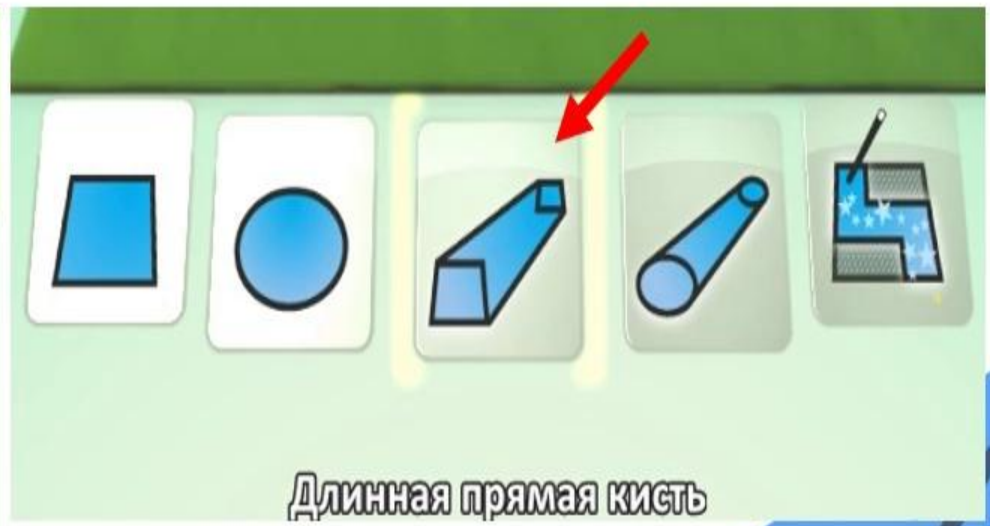
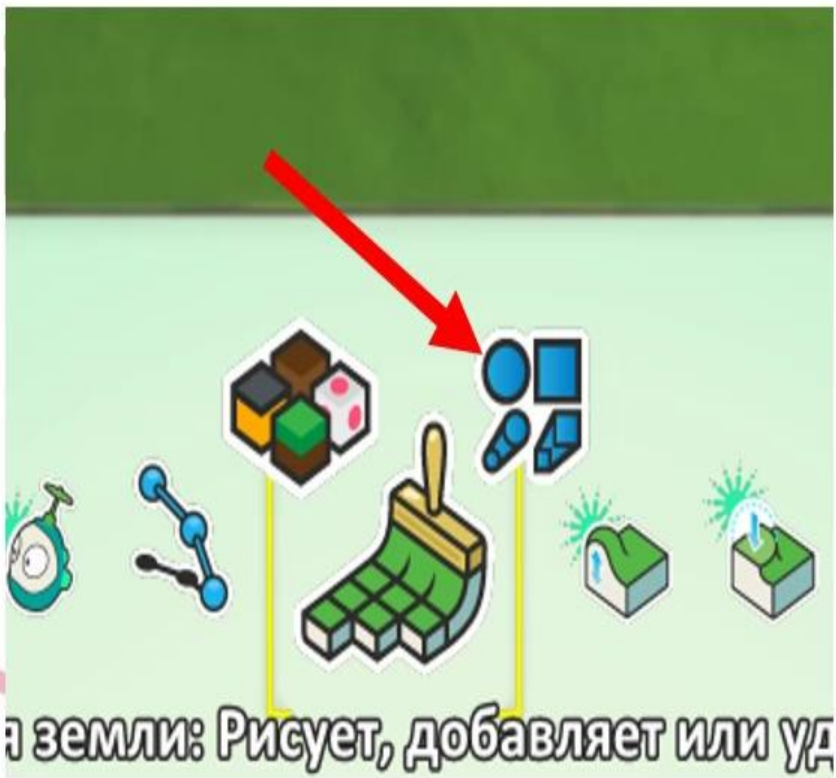
Перемещает камеру

# Выбираем кисть

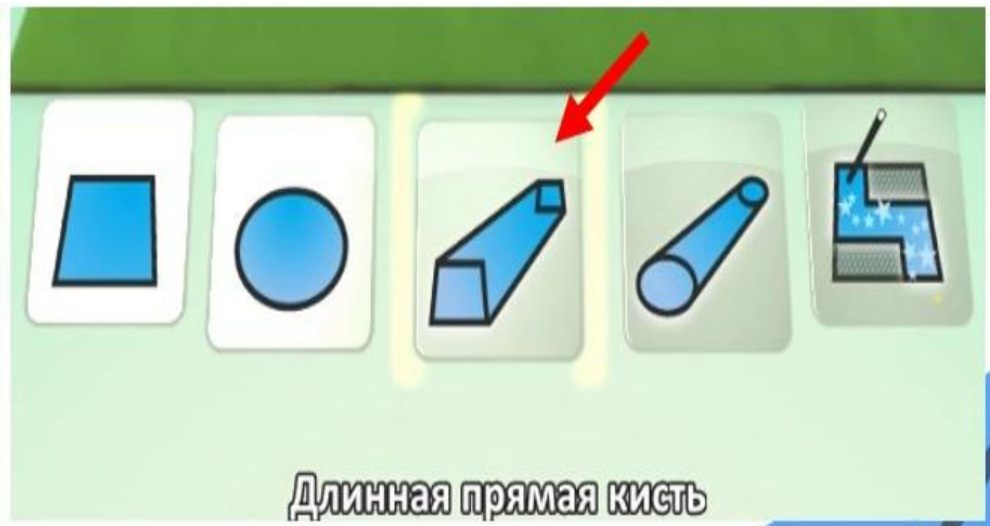
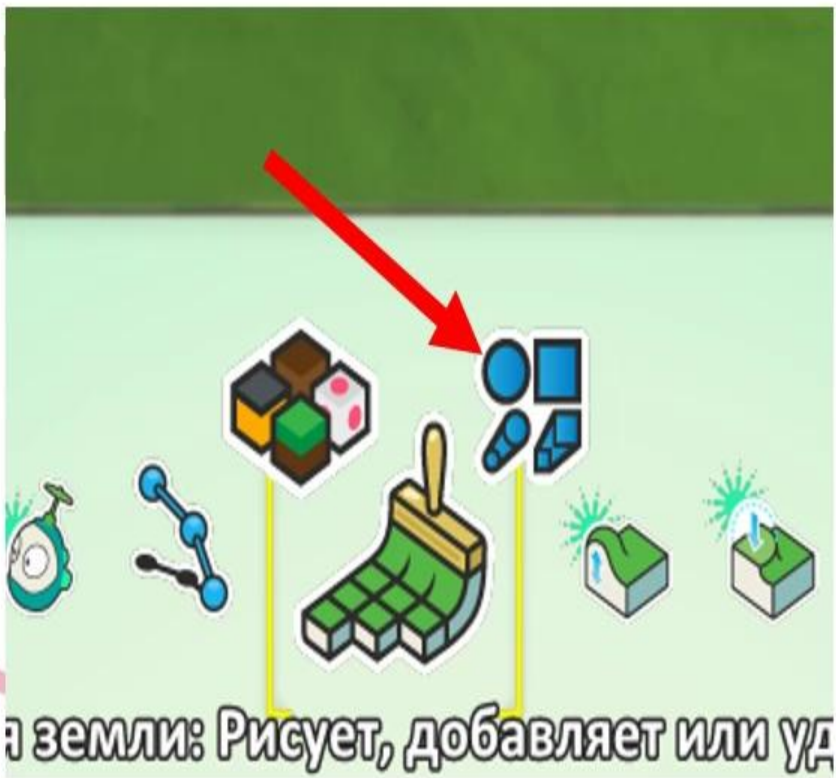
Перемещает камеру




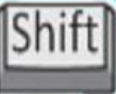

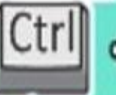







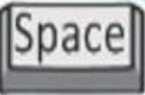
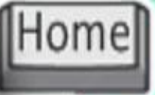

# Выбираем кисть



# Выбираем кисть




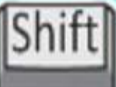

# Создаем площадку для игры

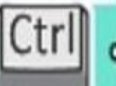

-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-    Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить



# Создаем площадку для игры

 Красит и добавляет материал

 +  Красит по земле

 +  Добавляет землю


 Удалить


   Изменить размер кисти

 Выбрать материал из территории

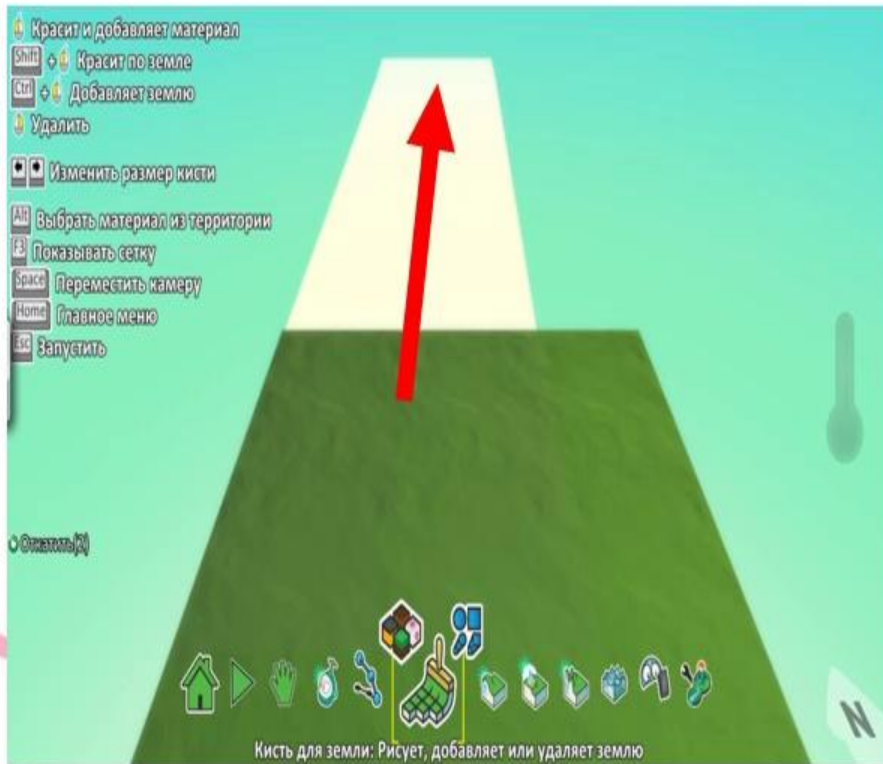
 Показывать сетку

 Переместить камеру

 Главное меню

 Запустить

# Создаем площадку для игры



# Создаем площадку для игры





# Создаем площадку для игры

Переместить поверхность  
Перемещать камеру  
Крутить, чтобы приблизить  
Ищет следующий персонаж

Откатить (1)



# Создаем площадку для игры

Переместить поверхность  
Перемещать камеру  
Крутить, чтобы приблизить  
Ищет следующий персонаж

Откатить (1)



# Добавляем слои

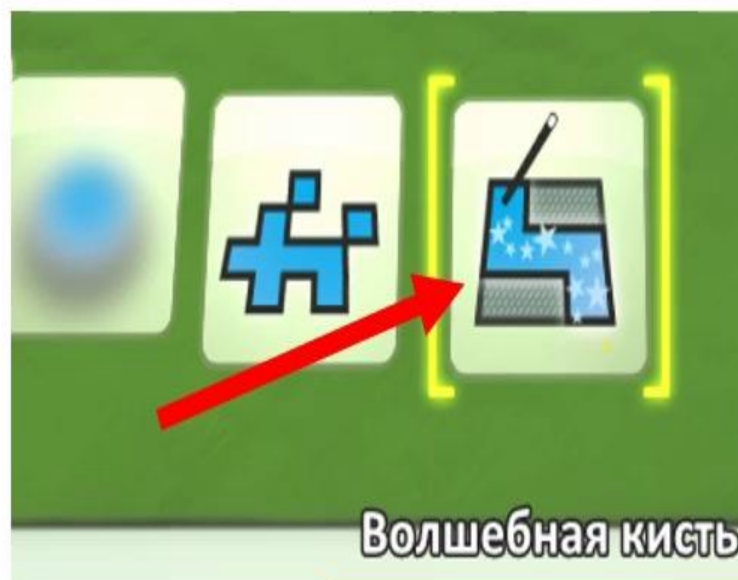
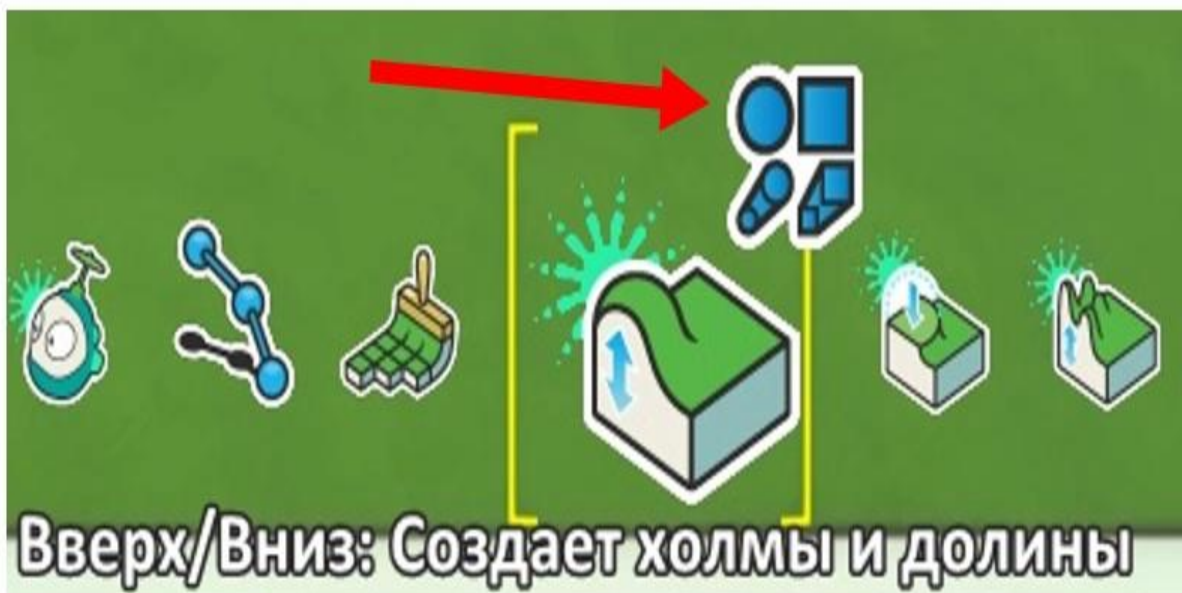


# Добавляем слои

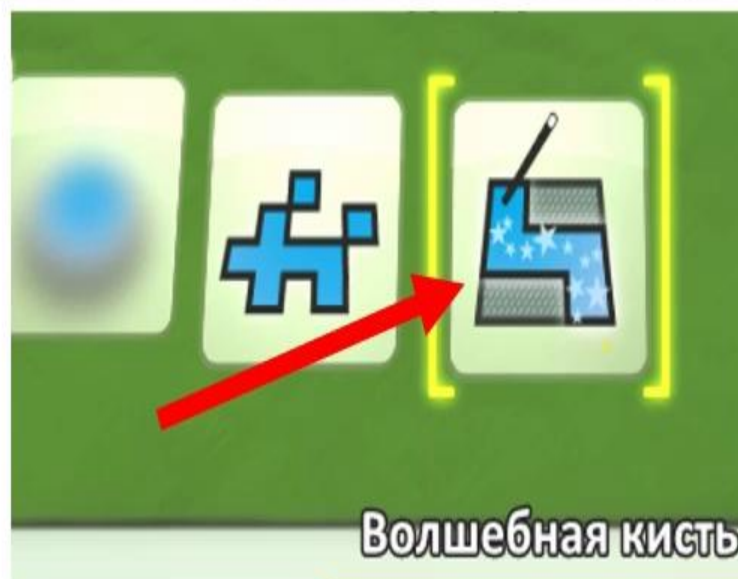
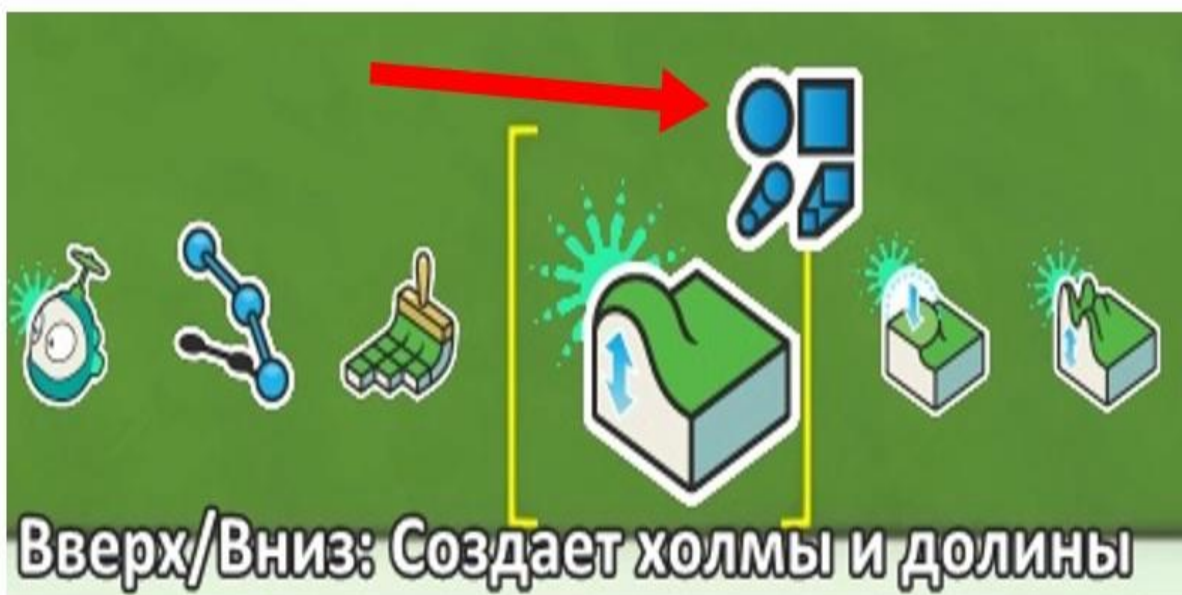




# Добавляем слои



# Добавляем слои





# Добавляем слои

Поднять территорию  
Сгладить территорию  
Понизить территорию

Изменить размер кисти

F3 Показывать сетку  
Space Переместить камеру  
Home Главное меню  
Esc Запустить

Откатить(1)

Вверх/Вниз: Создает холмы и долины

The image shows a 3D terrain editor interface. A large, dark green, trapezoidal terrain is centered on a light green background. On the left side, there is a menu with several options, each accompanied by a small icon. At the bottom, there is a toolbar with various icons for editing the terrain. A yellow box highlights the 'Create hills and valleys' icon, which is a 3D terrain with a mountain and a valley. Below the toolbar, there is a text label: 'Вверх/Вниз: Создает холмы и долины'. On the right side, there is a vertical slider and a compass icon. The overall interface is colorful and user-friendly.

# Добавляем слои

Поднять территорию  
Сгладить территорию  
Понизить территорию

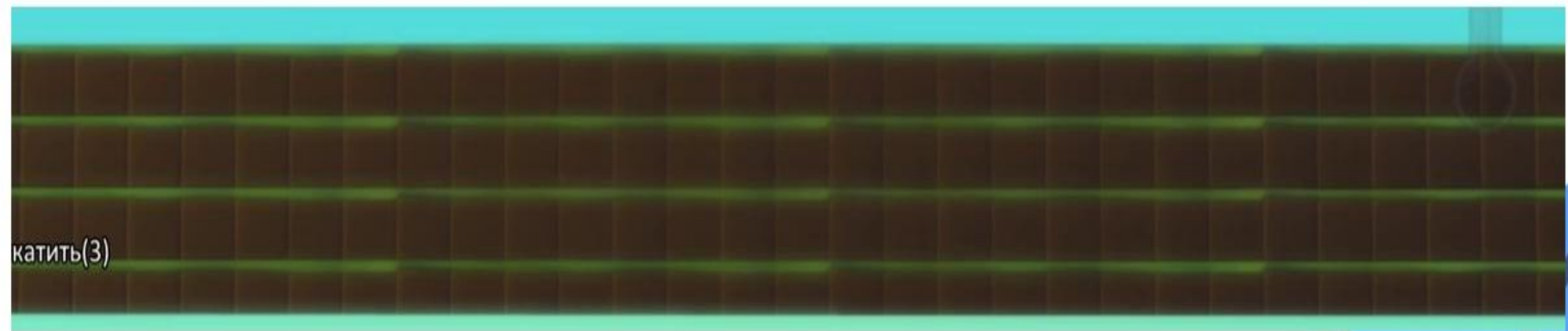
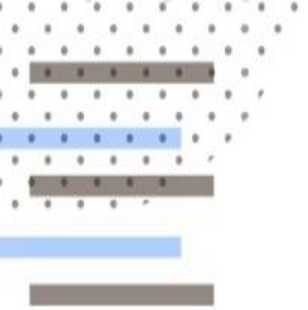
Изменить размер кисти

F3 Показывать сетку  
Space Переместить камеру  
Home Главное меню  
Esc Запустить

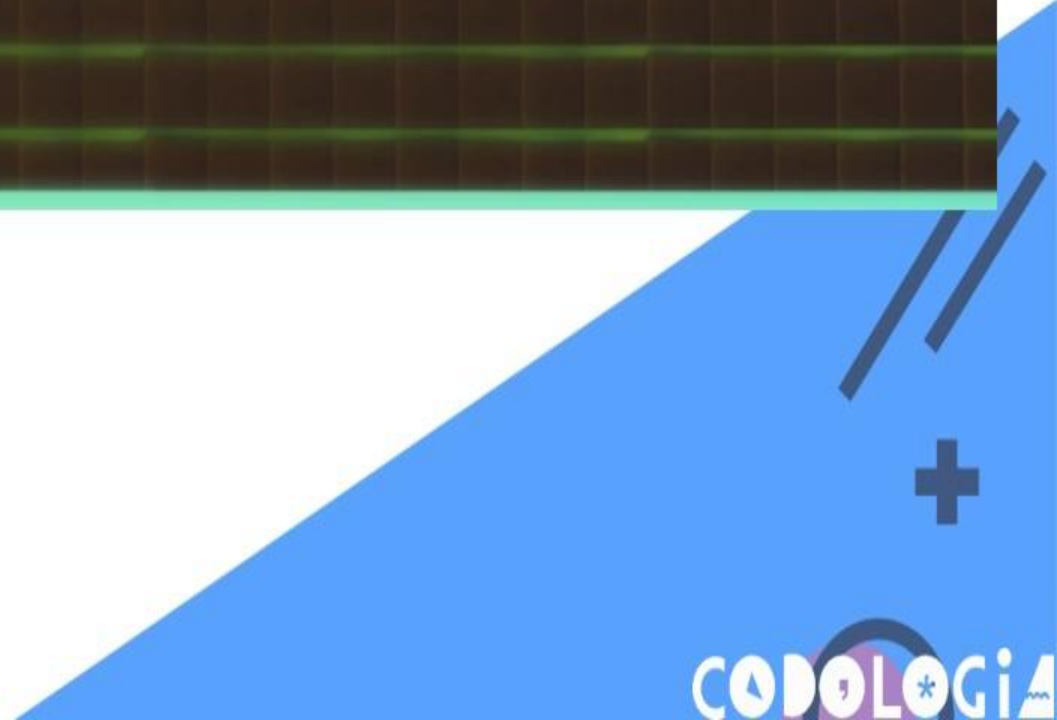
Откатить(1)

Вверх/Вниз: Создает холмы и долины

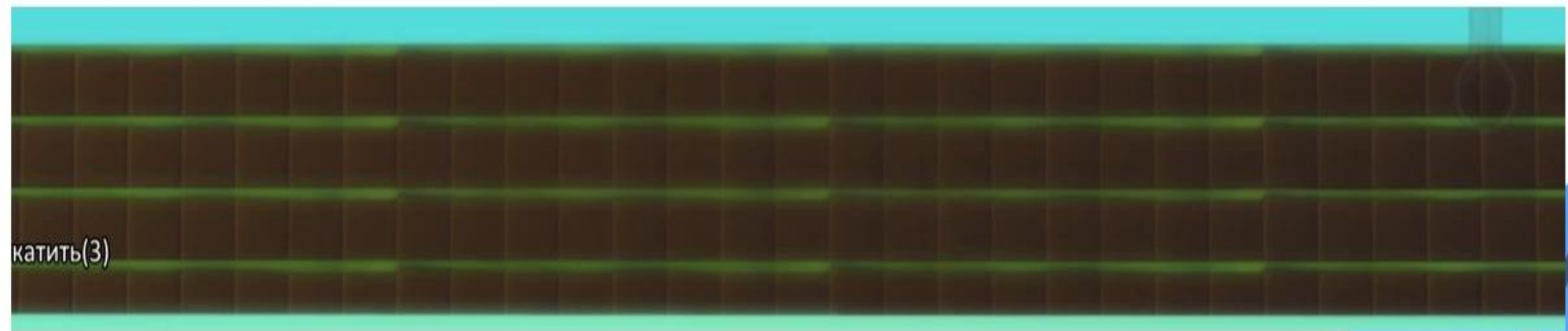
# Добавляем слои



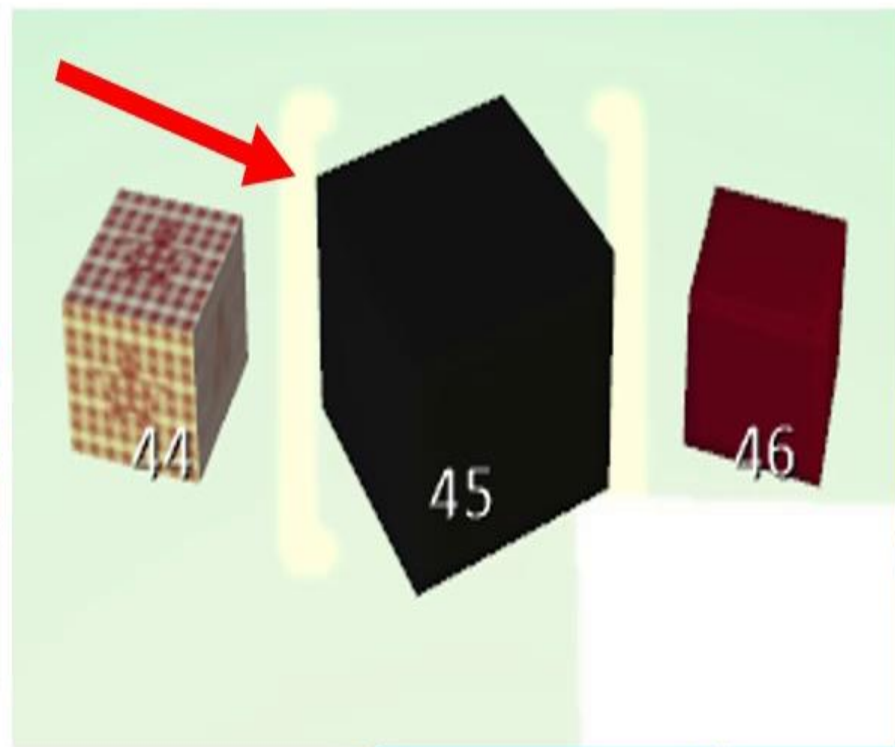
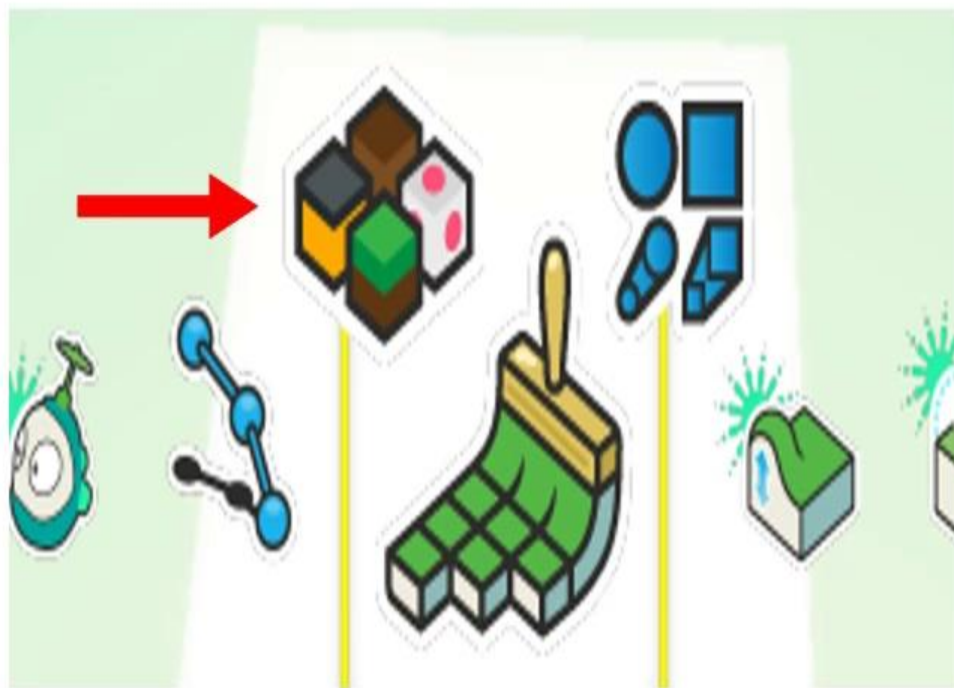
кратить(3)



# Добавляем слои

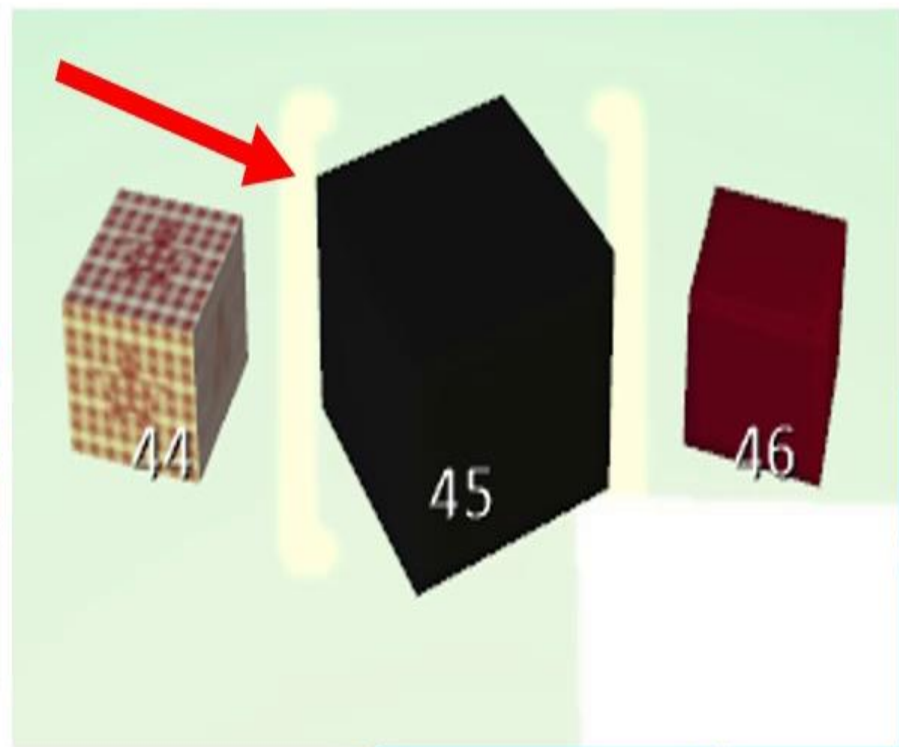
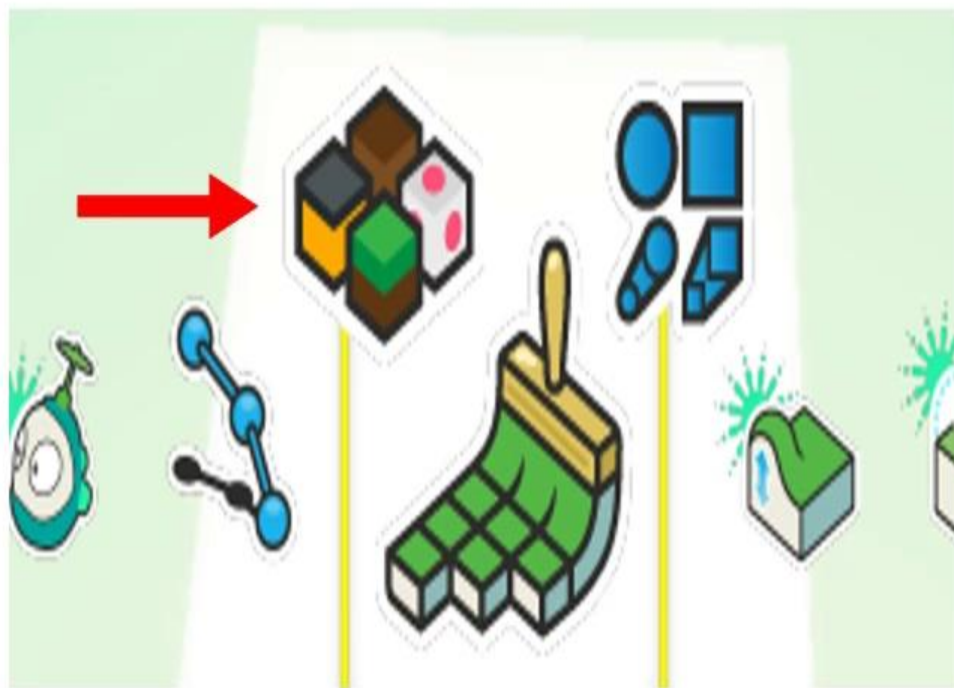


# Создаем дороги






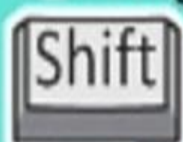

# Создаем дороги

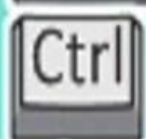








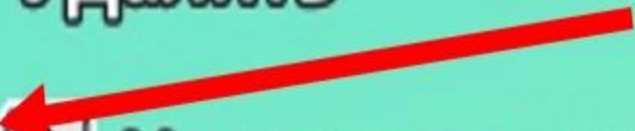
# Создаем дороги

 Красит и добавляет материал


 +  Красит по земле

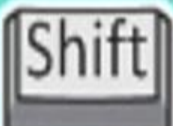

 +  Добавляет землю

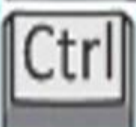

 Удалить


   Изменить размер кисти

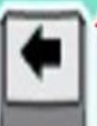

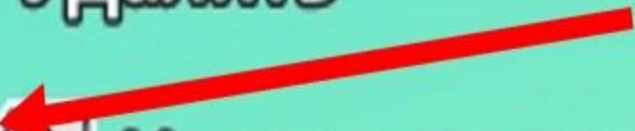
# Создаем дороги

 Красит и добавляет материал

 +  Красит по земле

 +  Добавляет землю

 Удалить

   Изменить размер кисти

# Создаем дороги

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



🔄 Откатить (8)



Перемещает камеру



# Создаем дороги

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



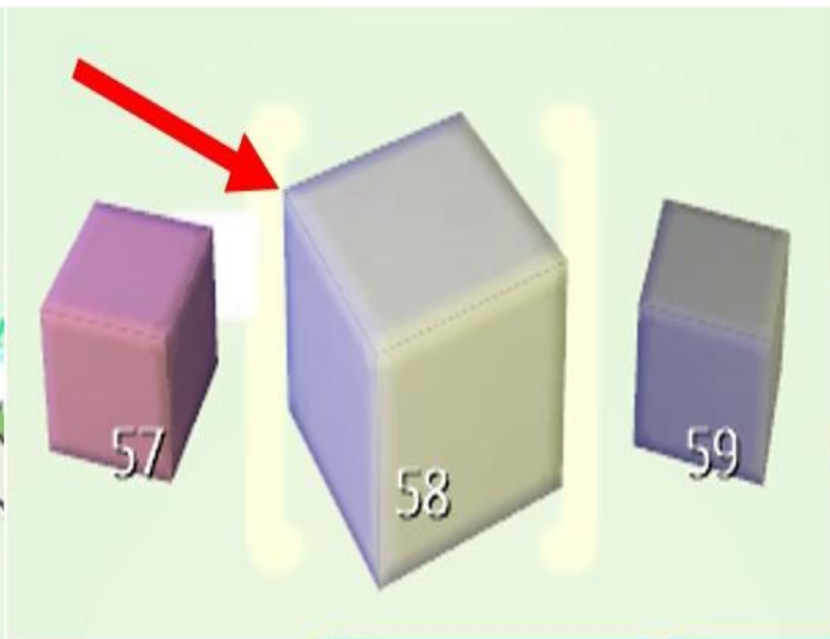
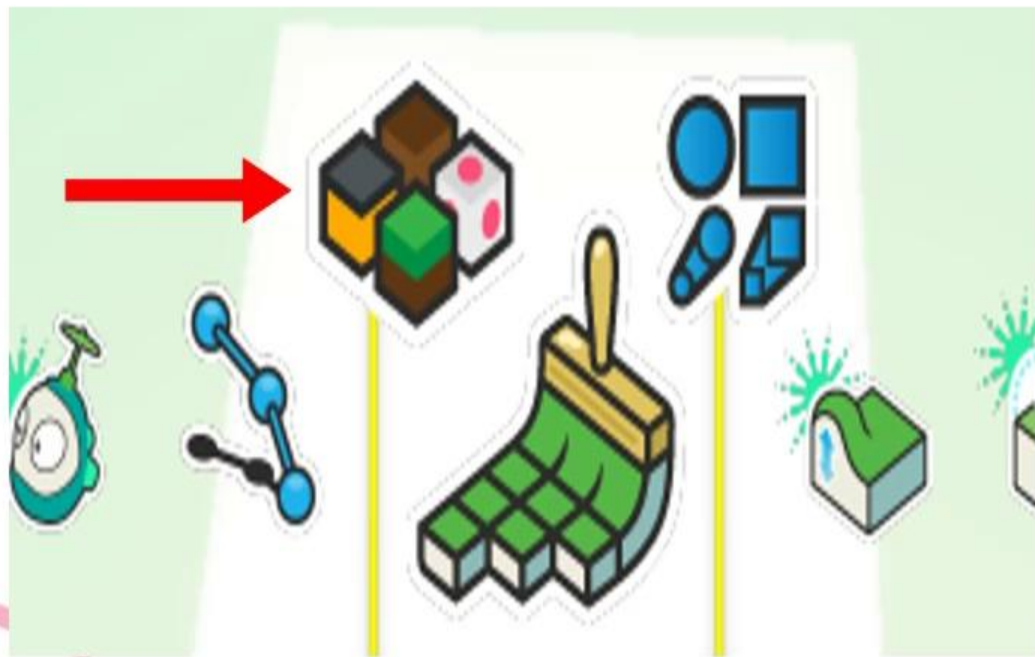
🔍 Откатить (8)



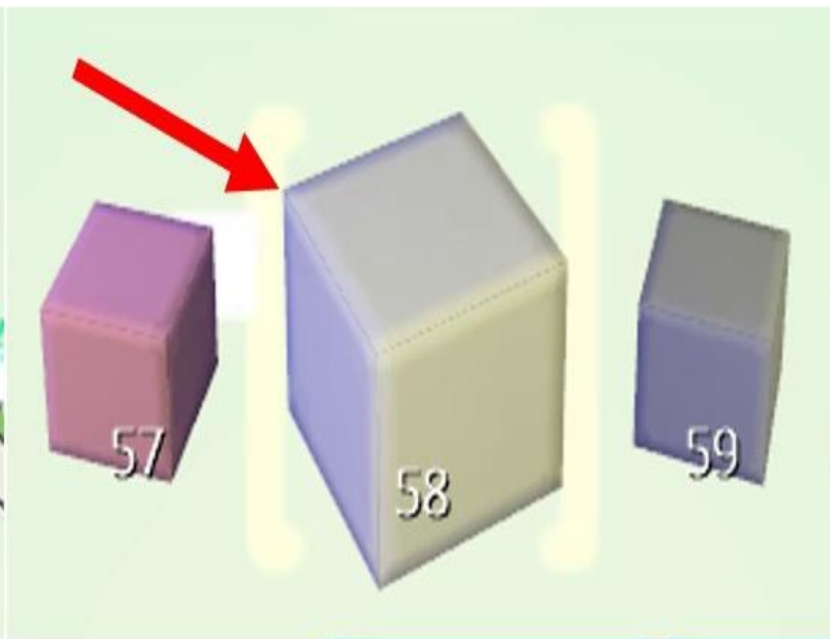
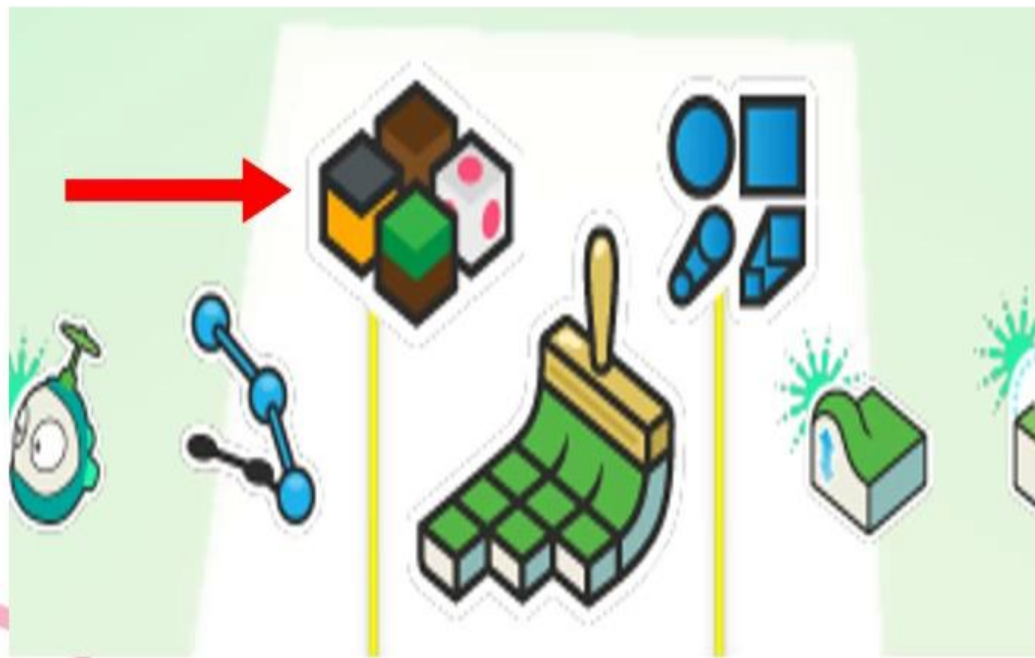
Перемещает камеру



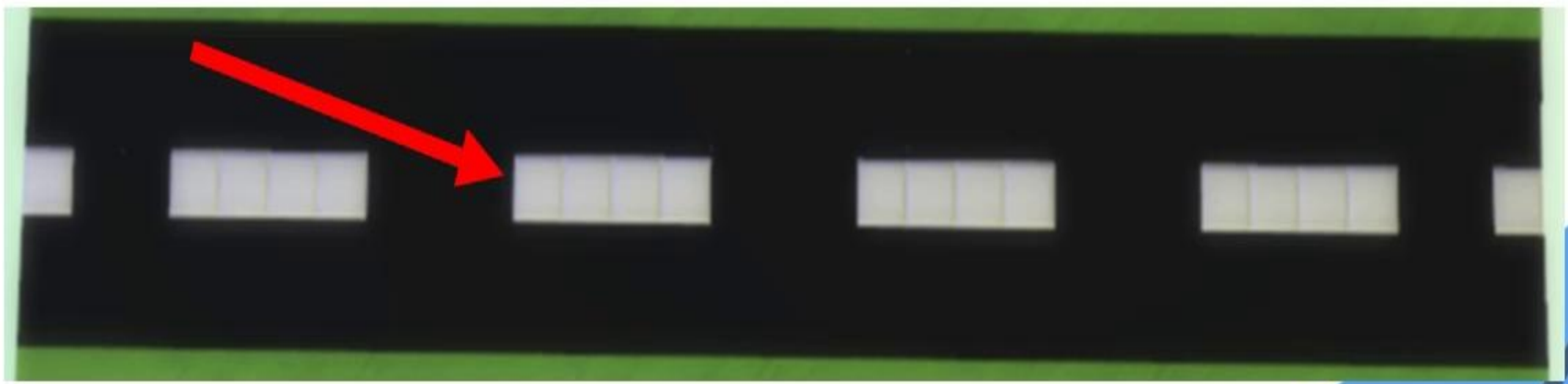
# Создаем дороги



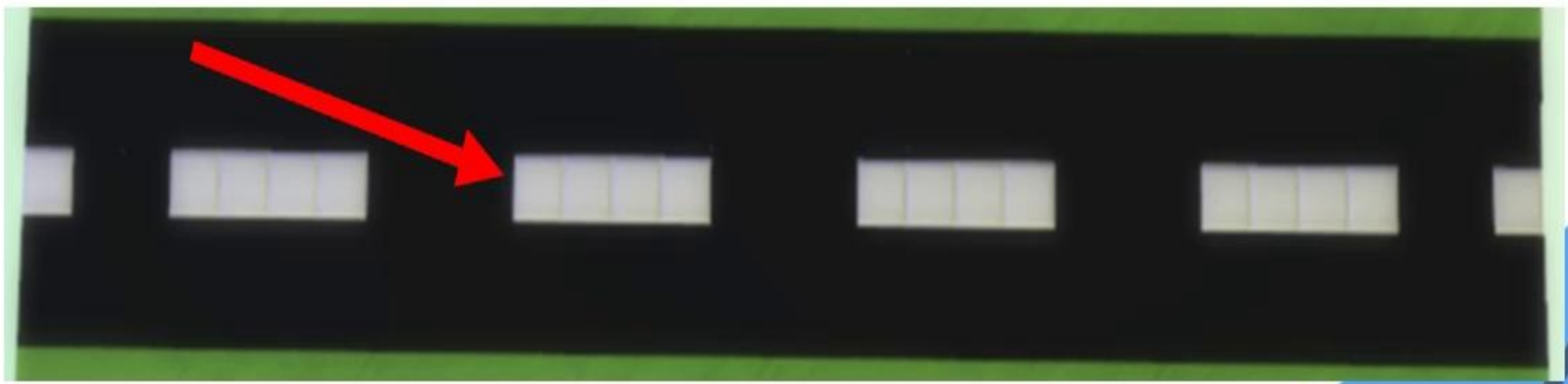
# Создаем дороги



# Создаем дороги



# Создаем дороги





# Создаем дороги

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

🔙 Откатить(10)



Перемещает камеру

# Создаем дороги

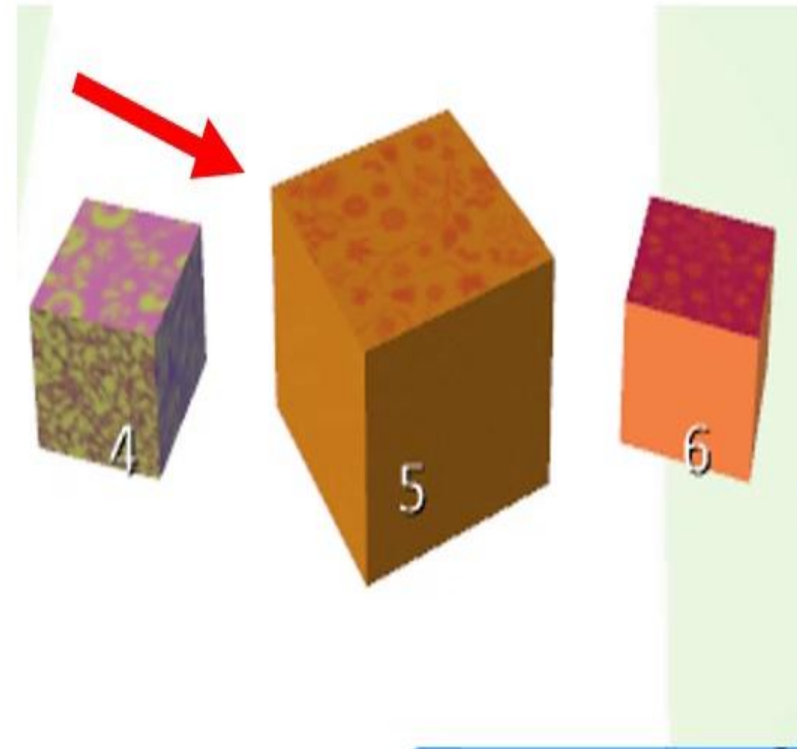
- 👤 Переместить поверхность
- 👤 Перемещать камеру
- 👤 Крутить, чтобы приблизить
- 🗂 Ищет следующий персонаж

🔙 Откатить(10)

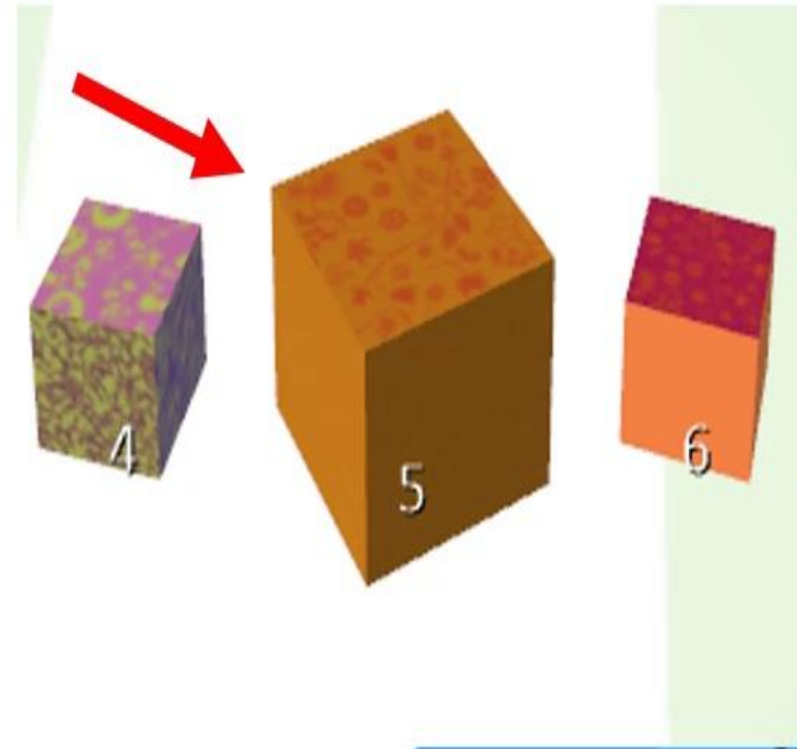


Перемещает камеру

# Создаем реки

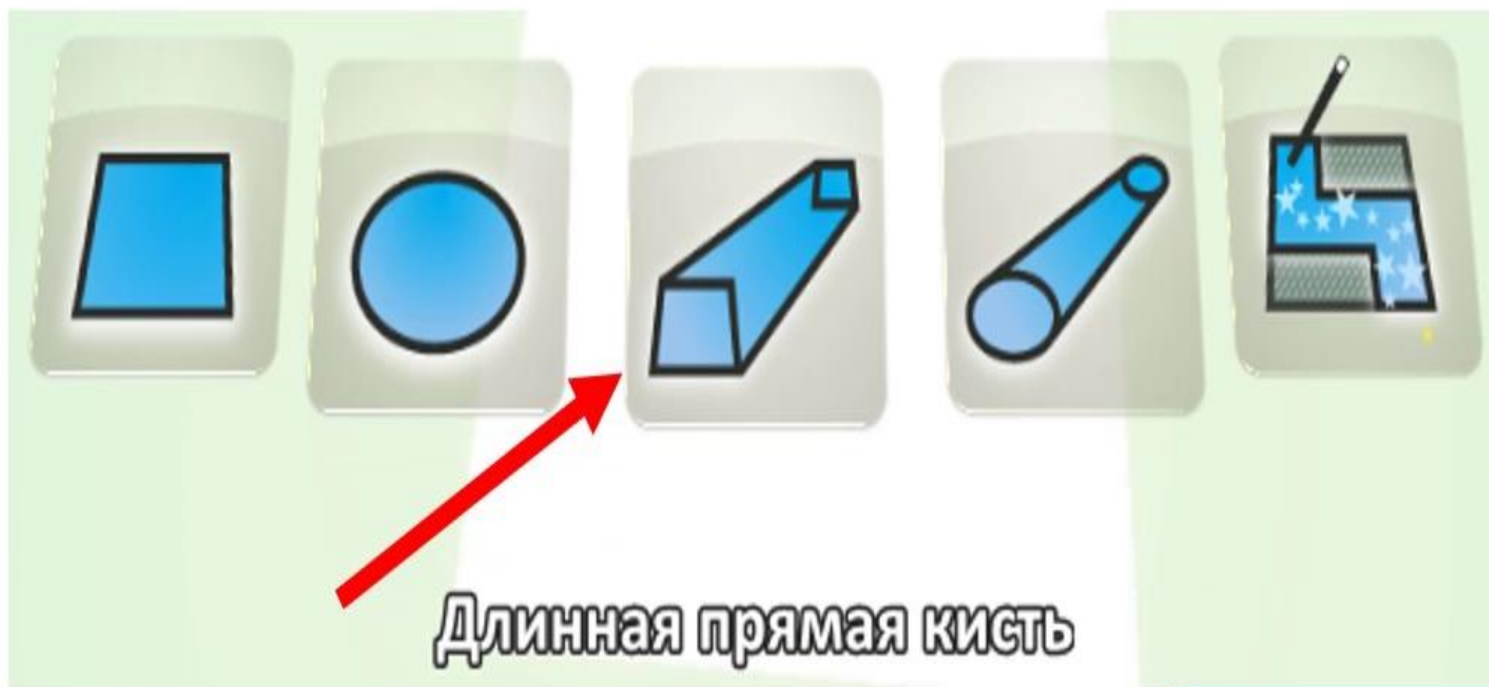


# Создаем реки

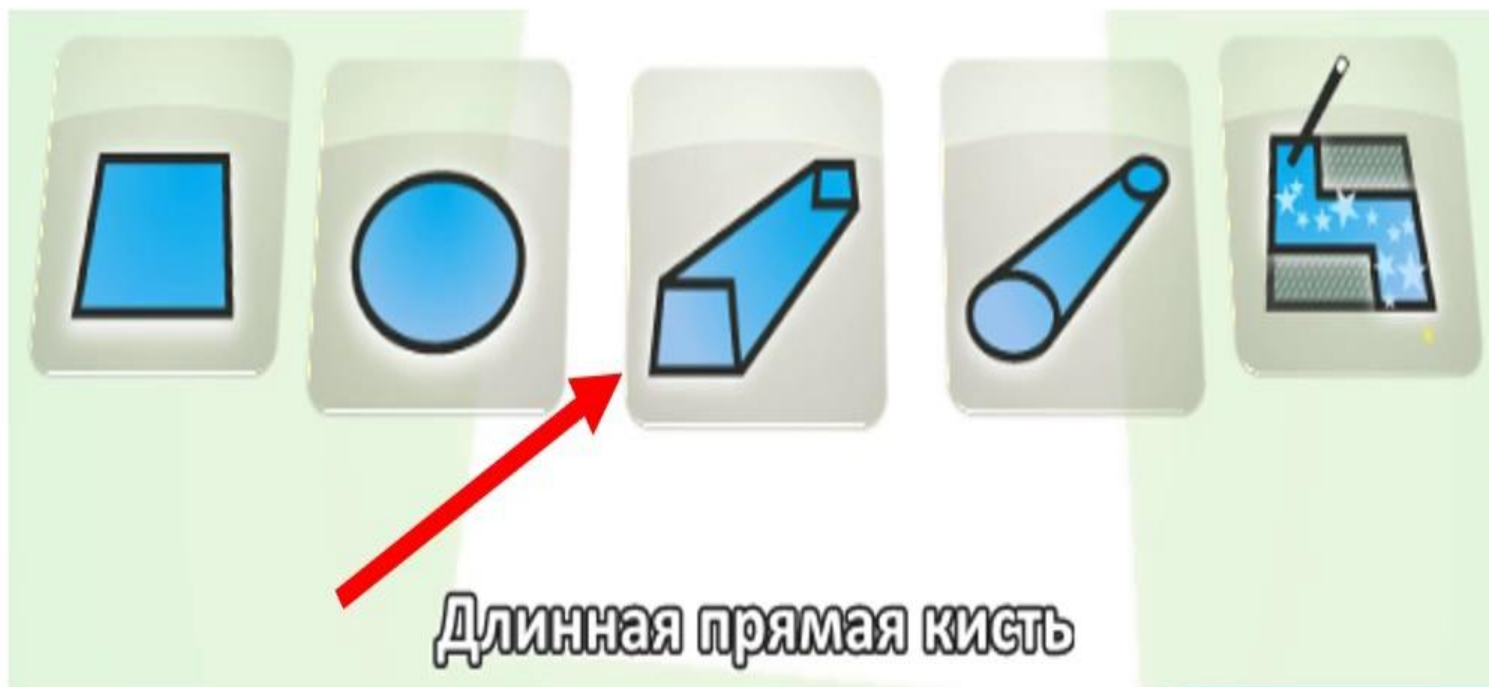




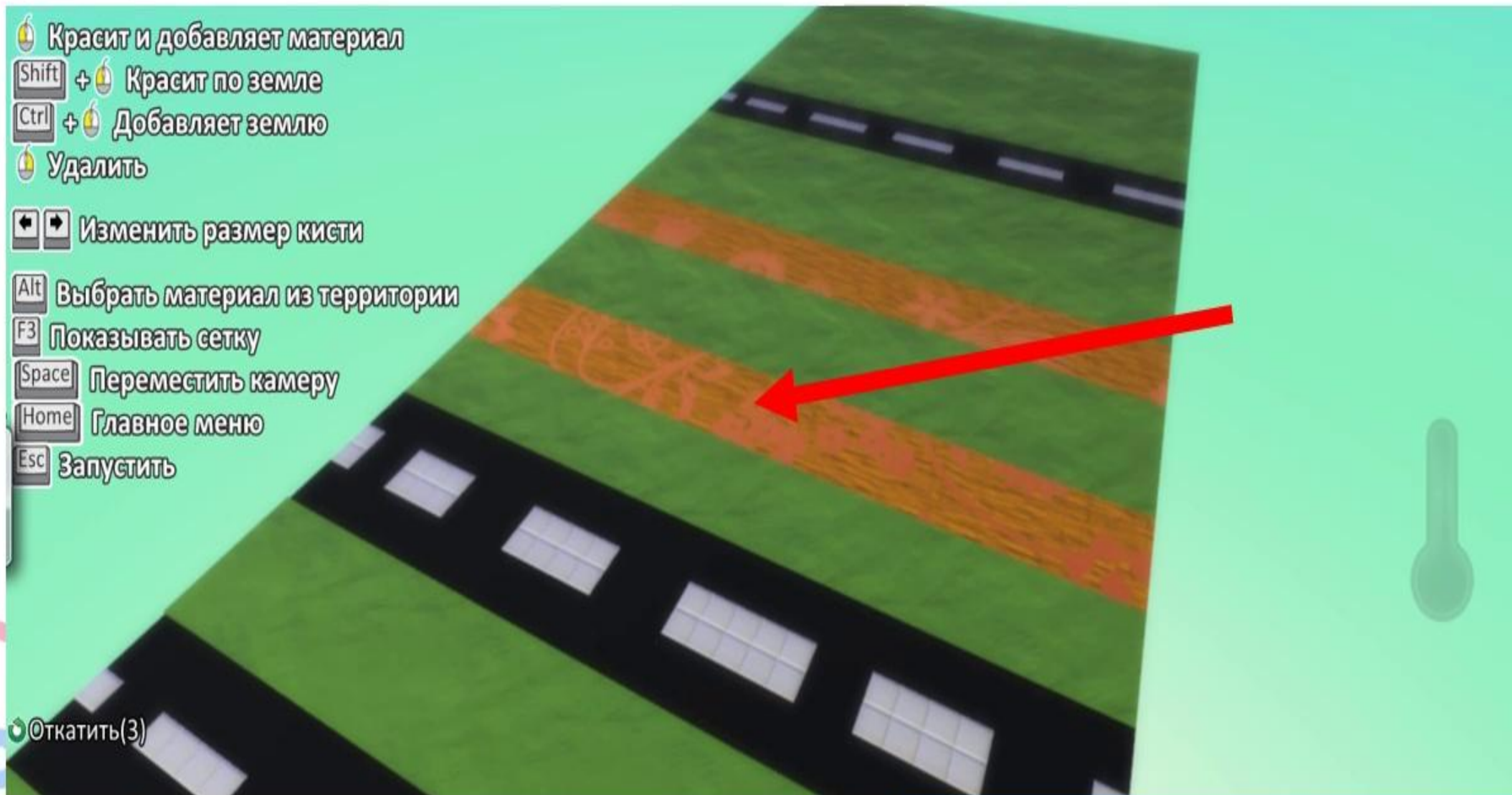
# Создаем реки



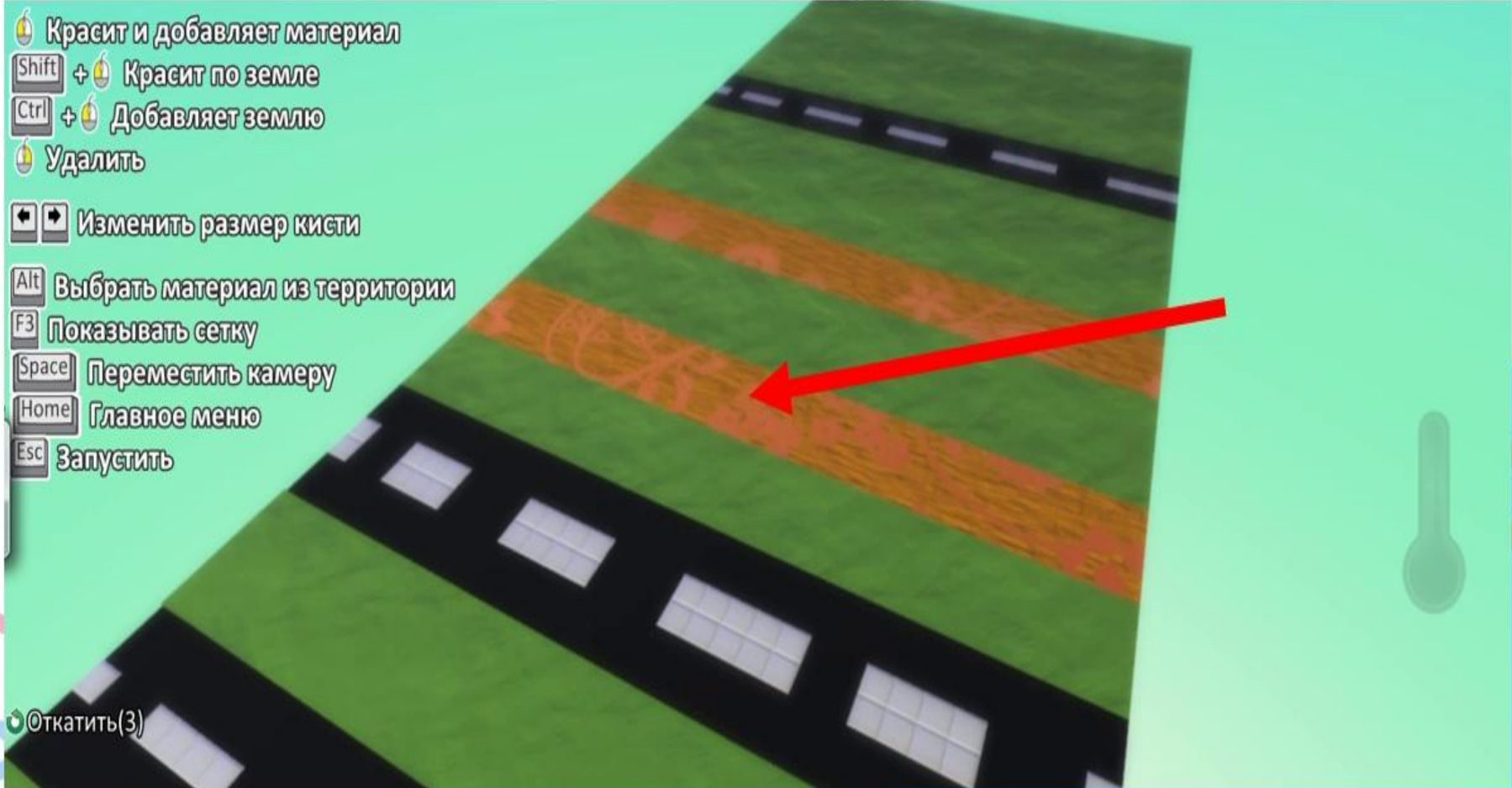
# Создаем реки



# Создаем реки

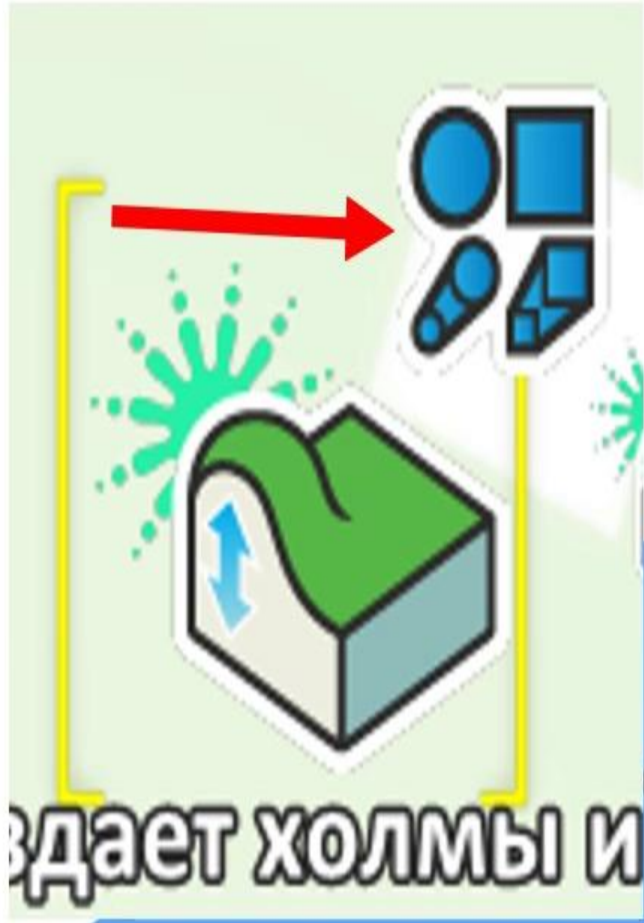
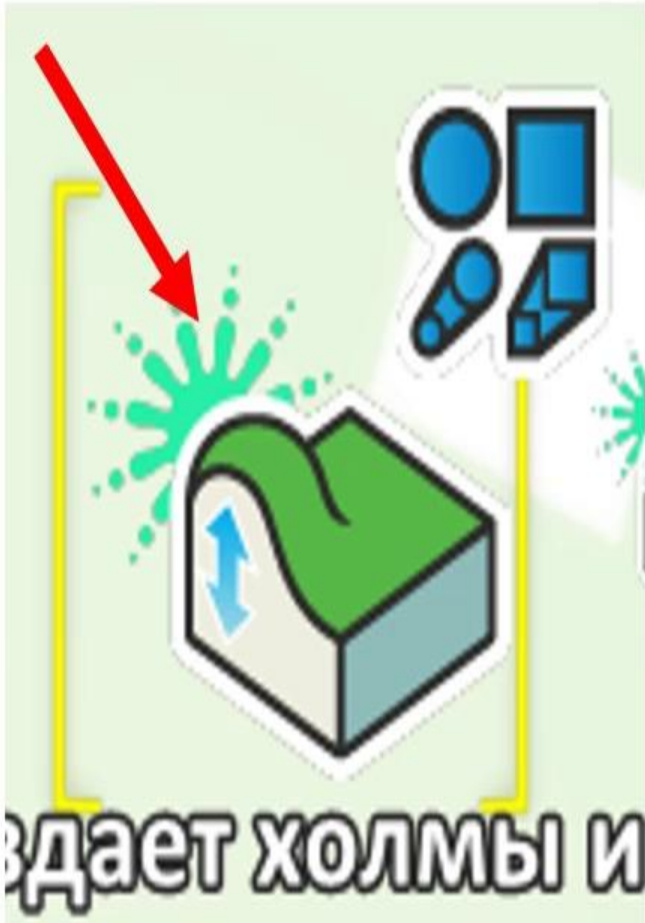


# Создаем реки

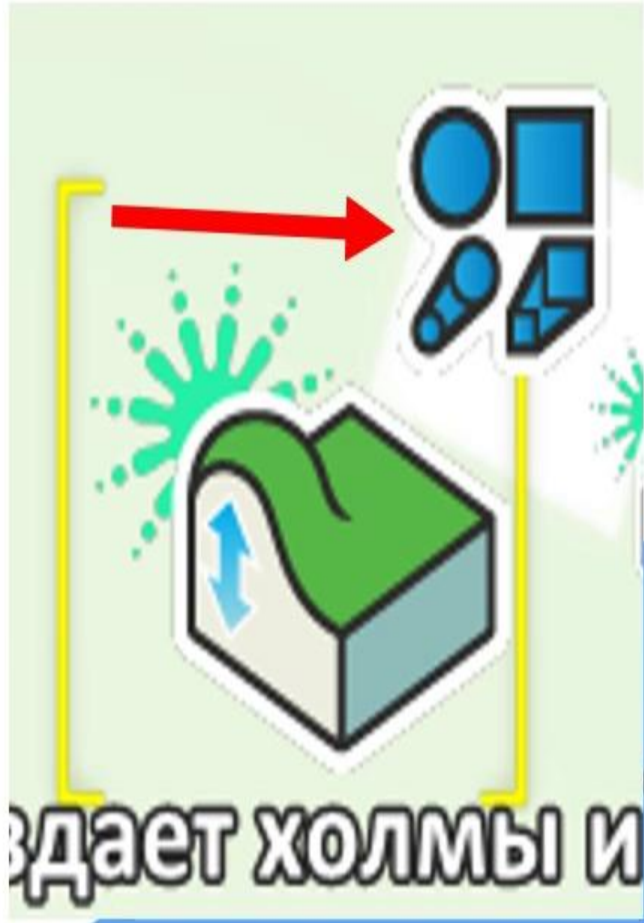




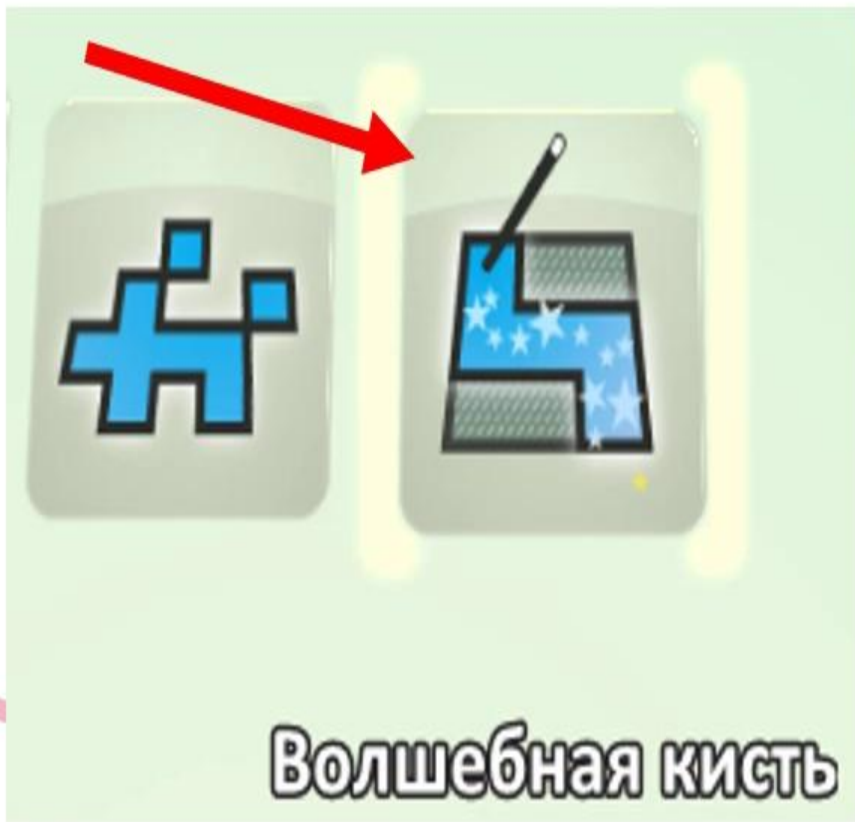
# Создаем реки



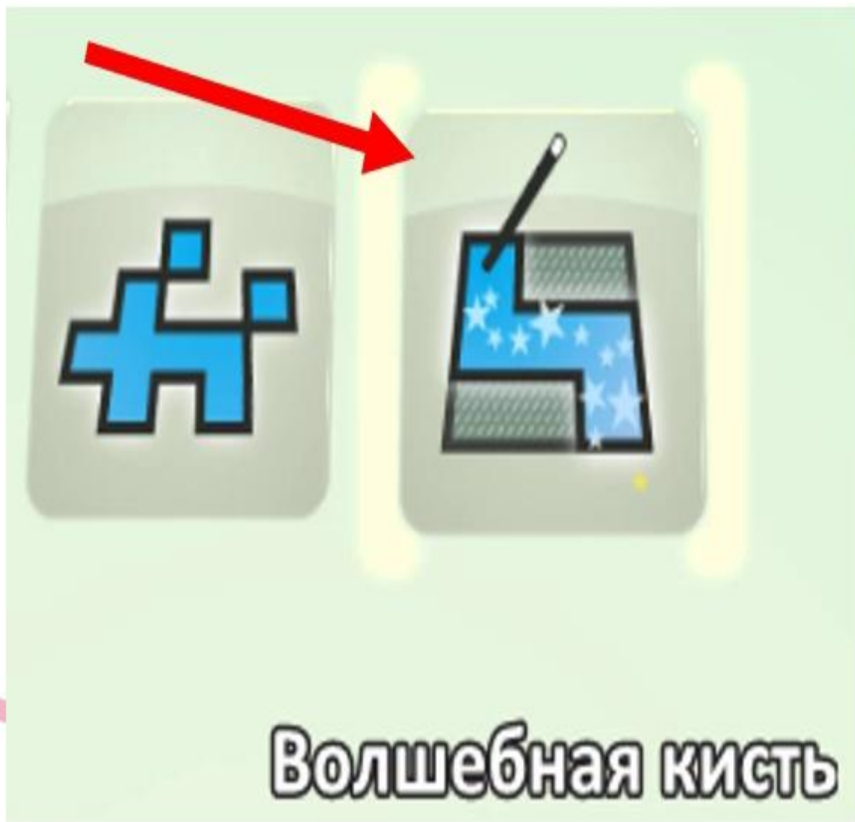
# Создаем реки



# Создаем реки

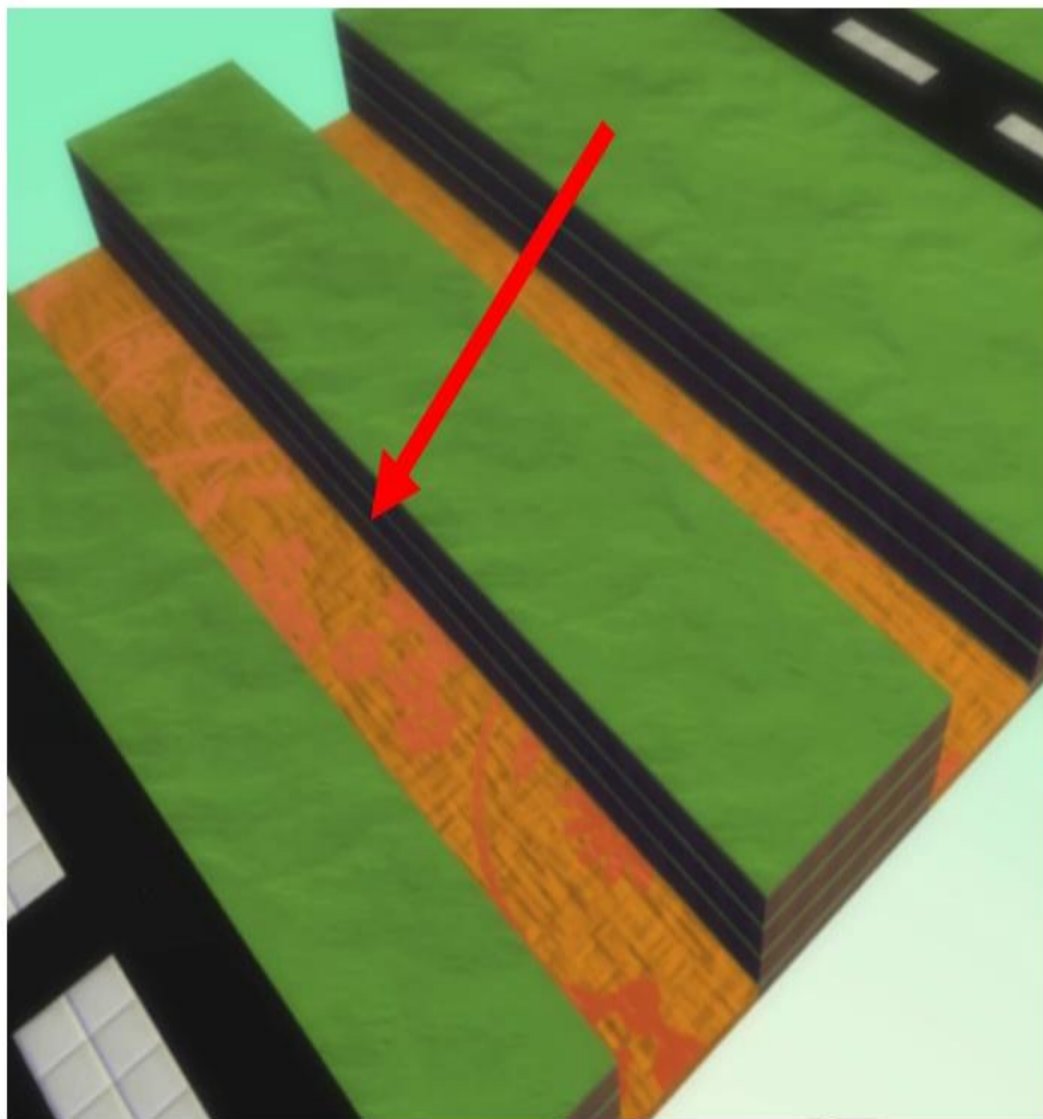


# Создаем реки

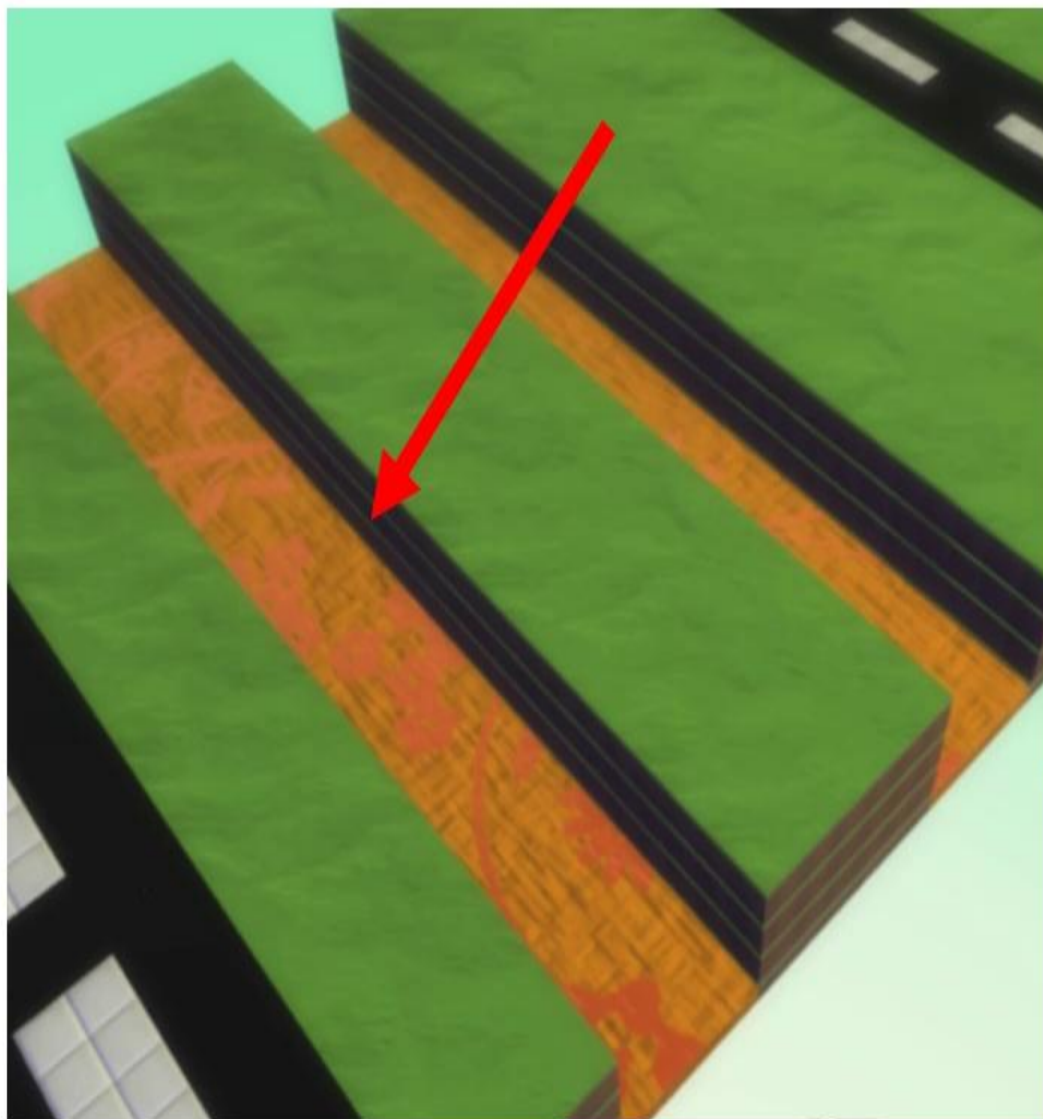




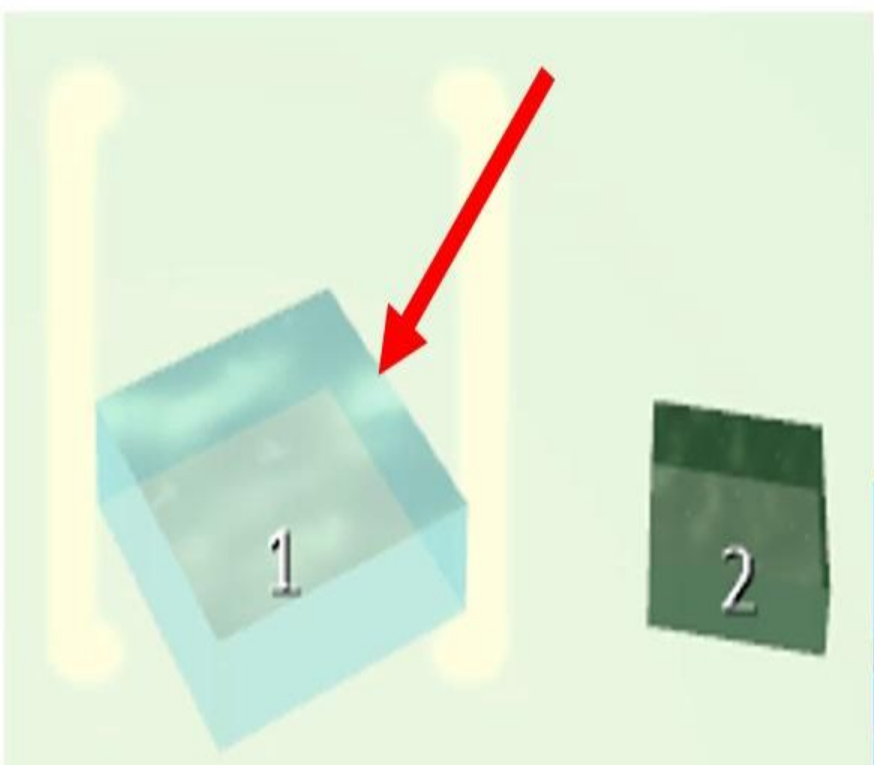
# Создаем реки



# Создаем реки

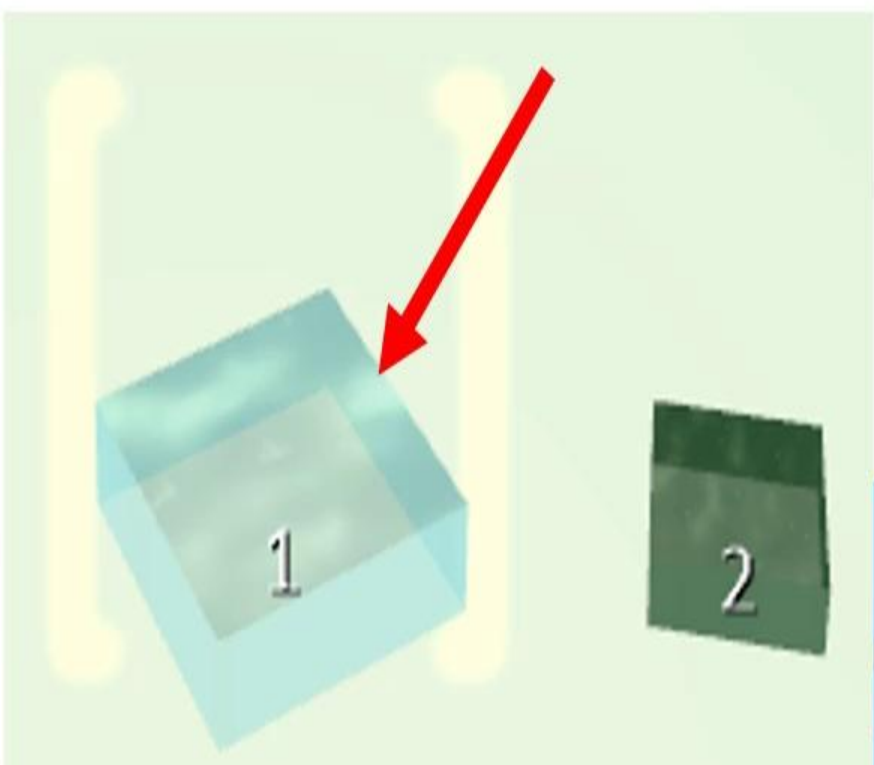


# Создаем реки



волнение на воде и волнение на воде, а также волнение

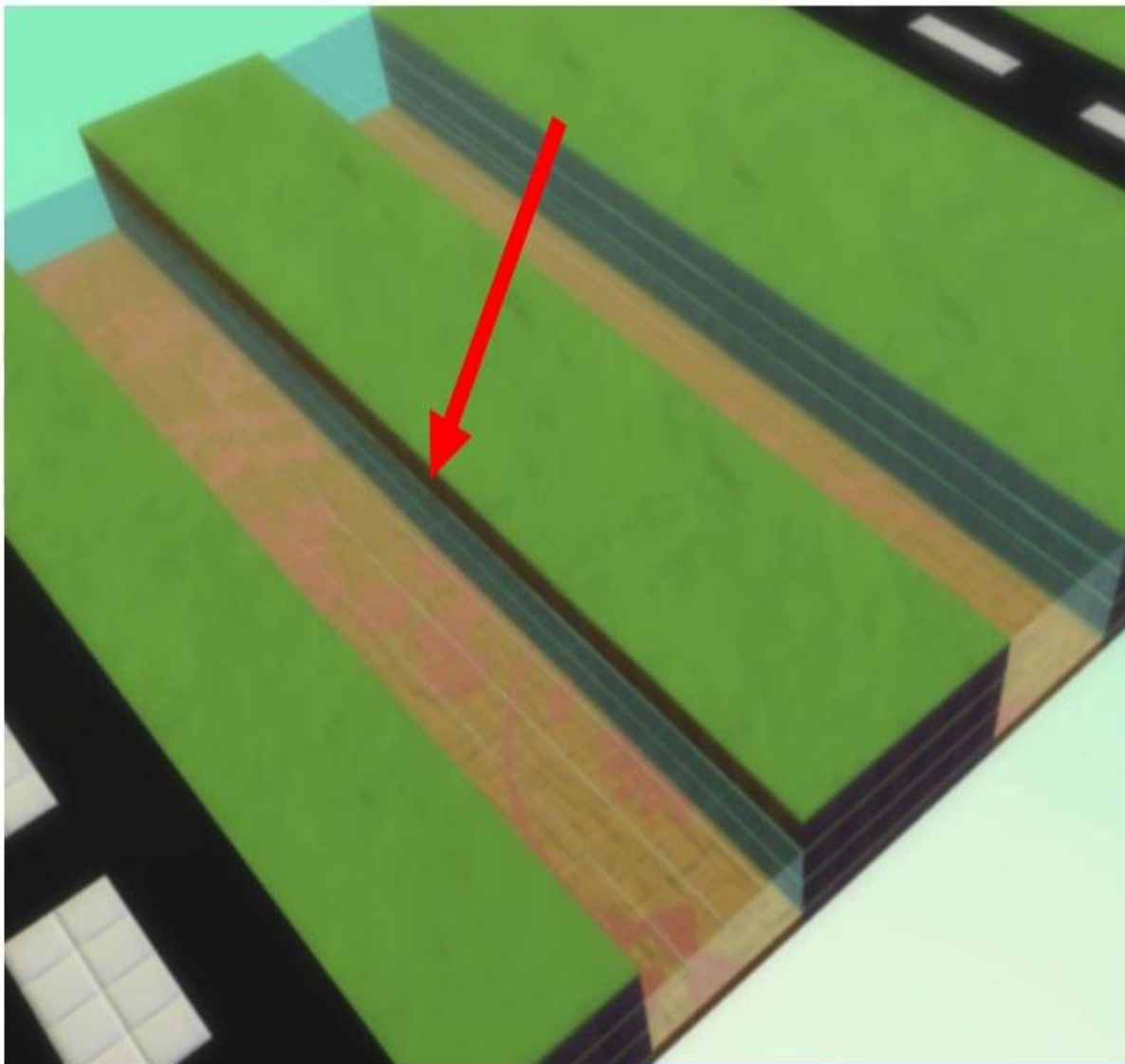
# Создаем реки



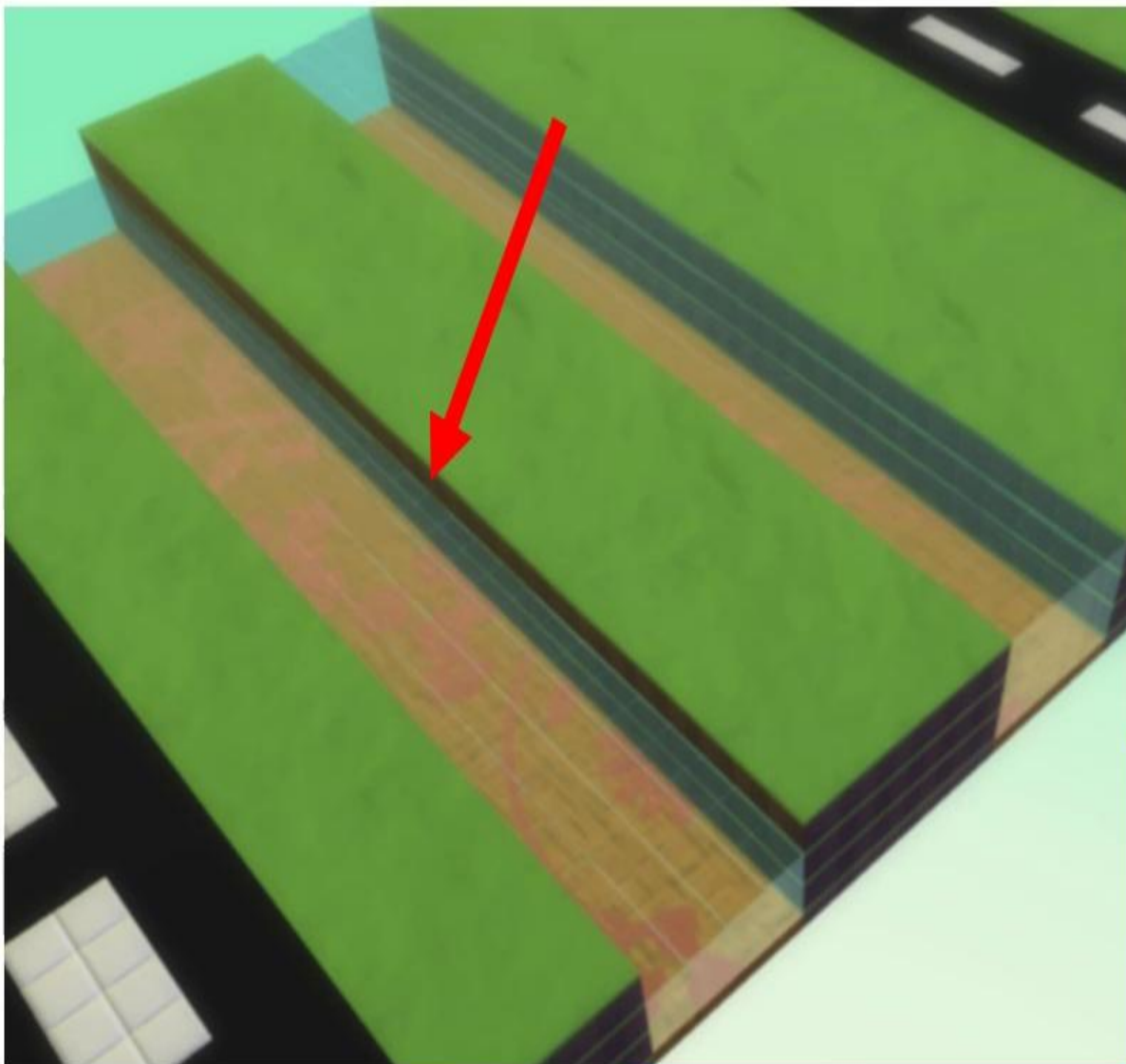
волнение на воде, а также волне



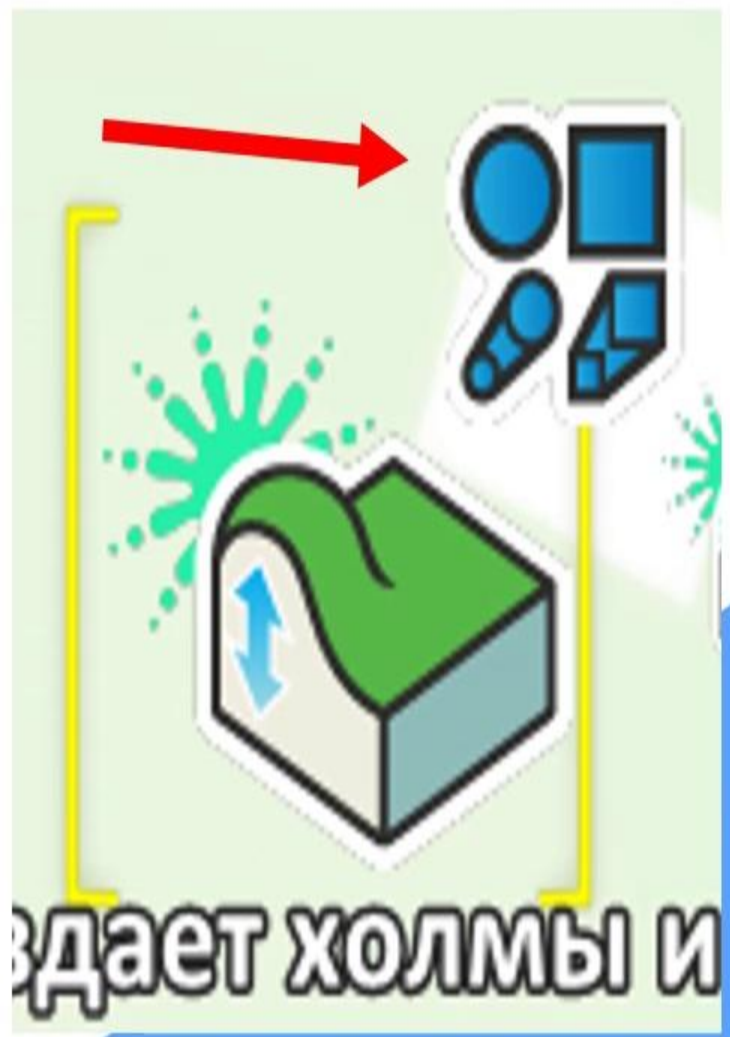
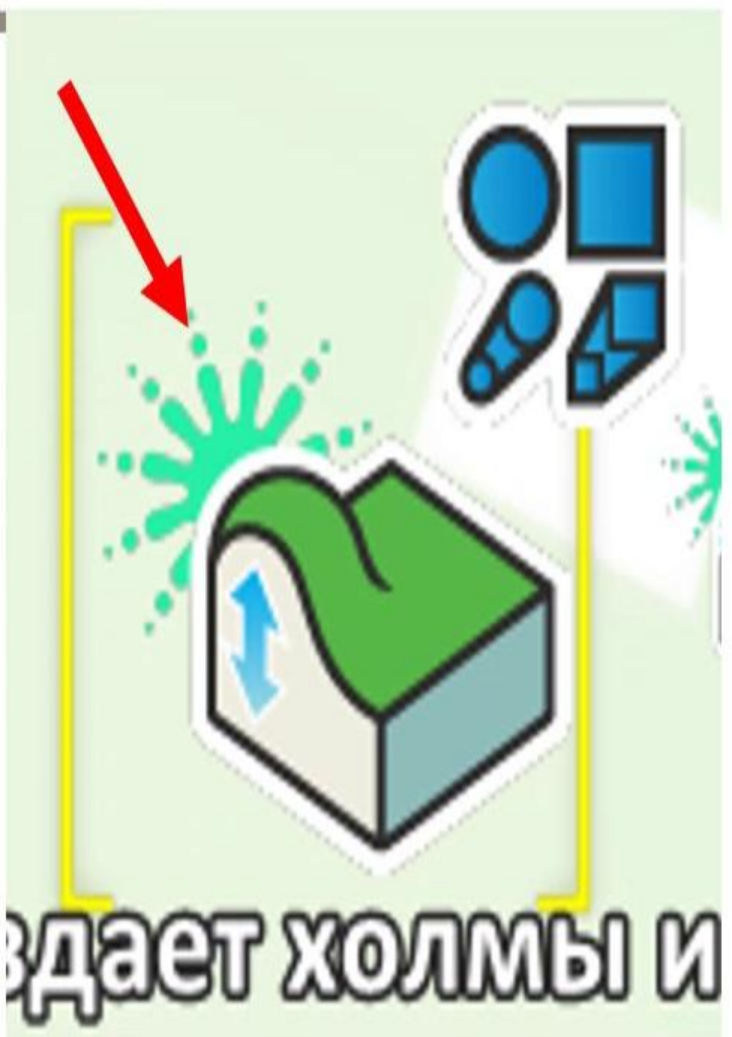
# Создаем реки



# Создаем реки

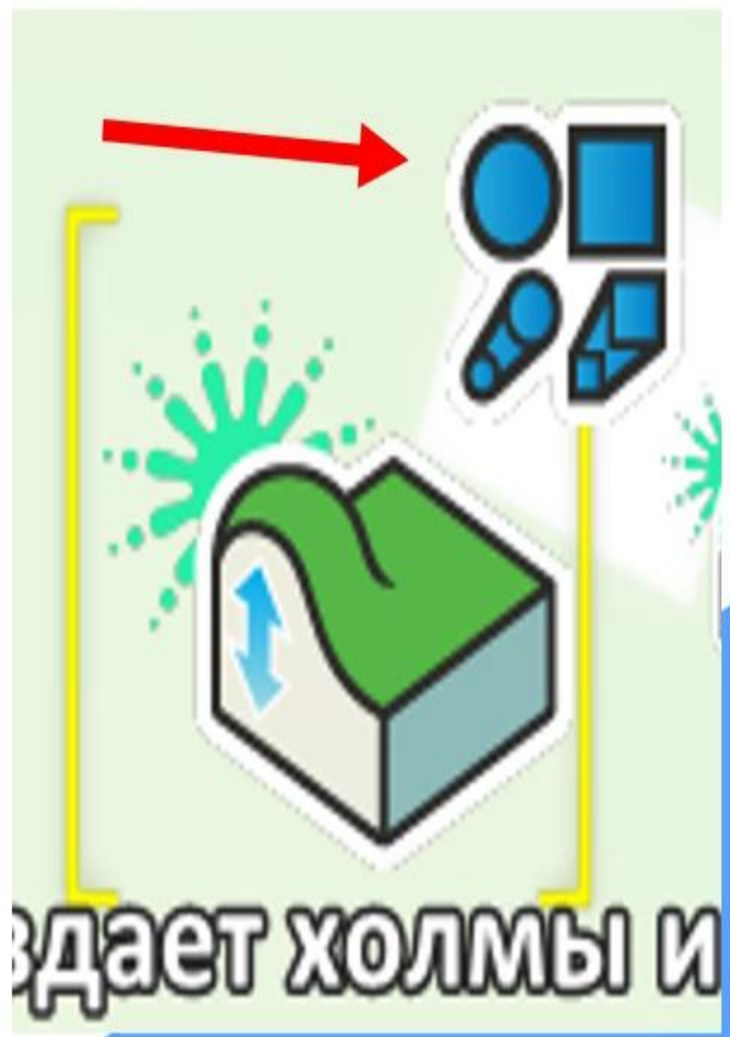
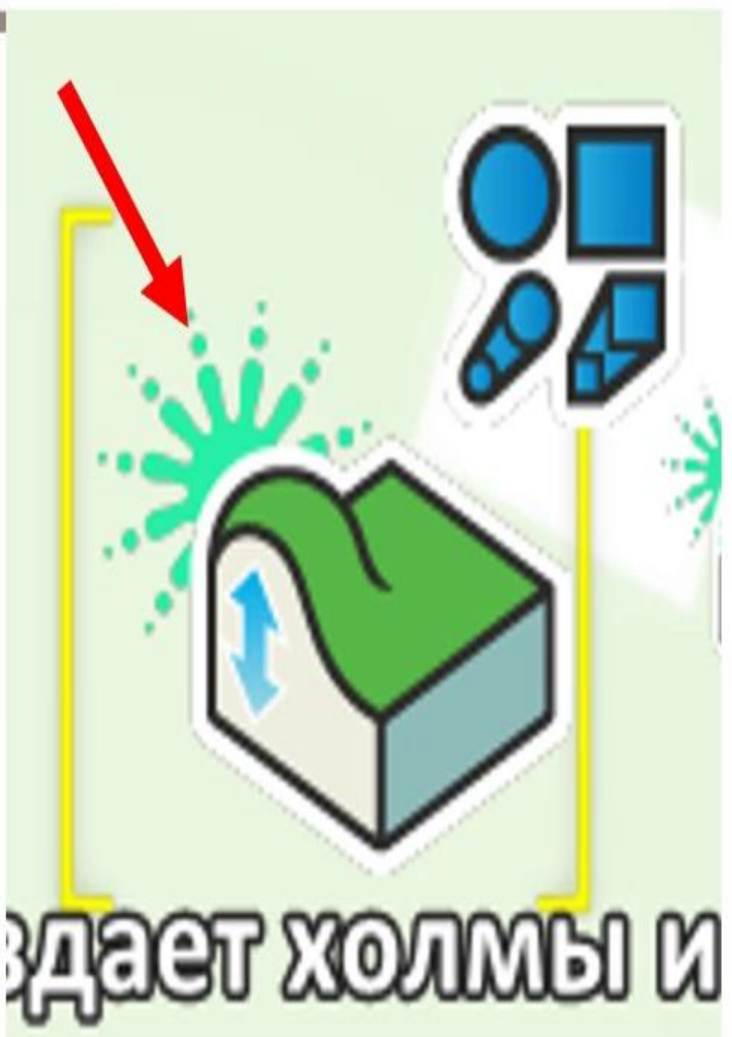


# Создаем гору



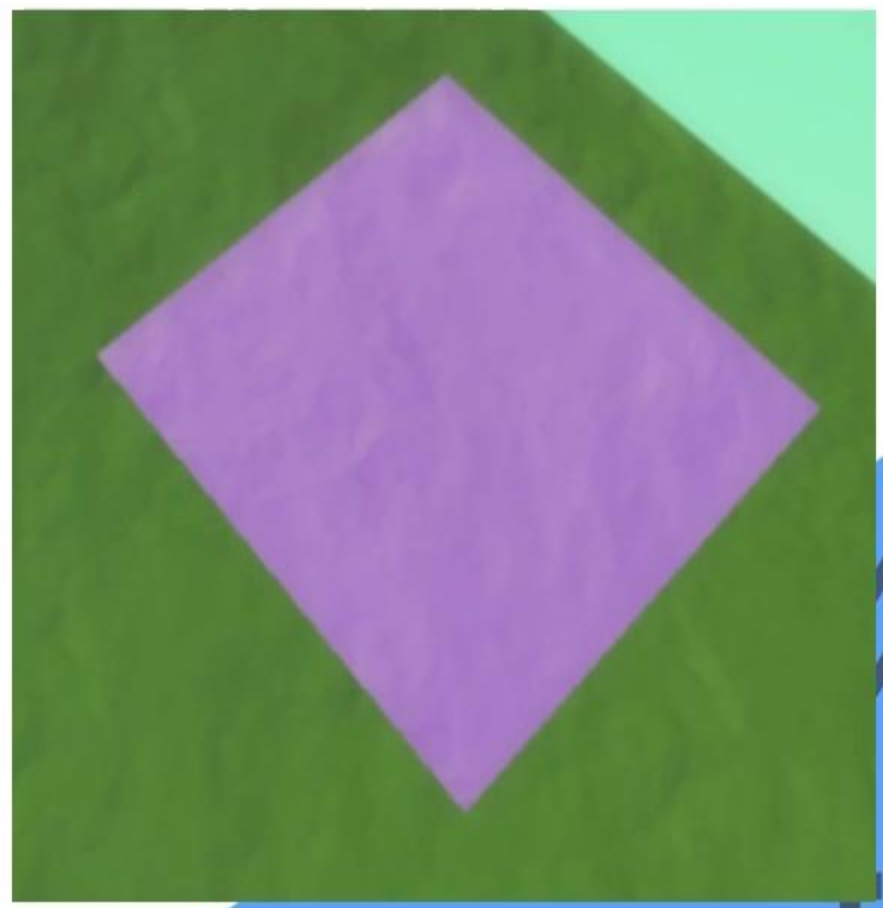
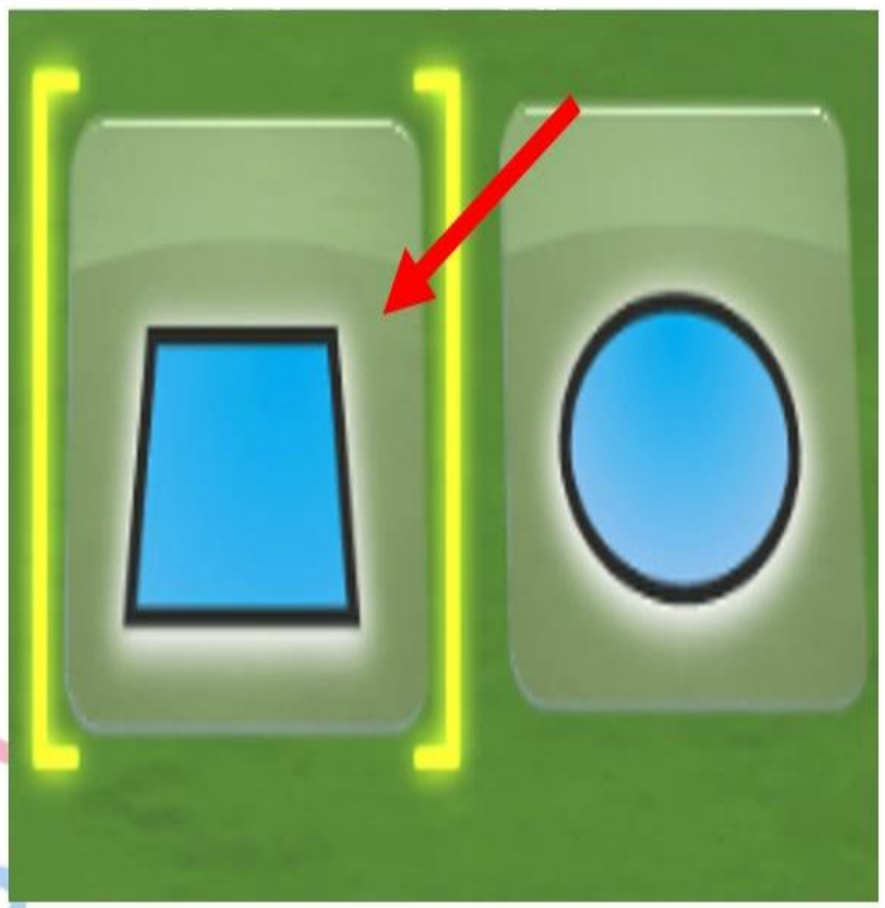


# Создаем гору

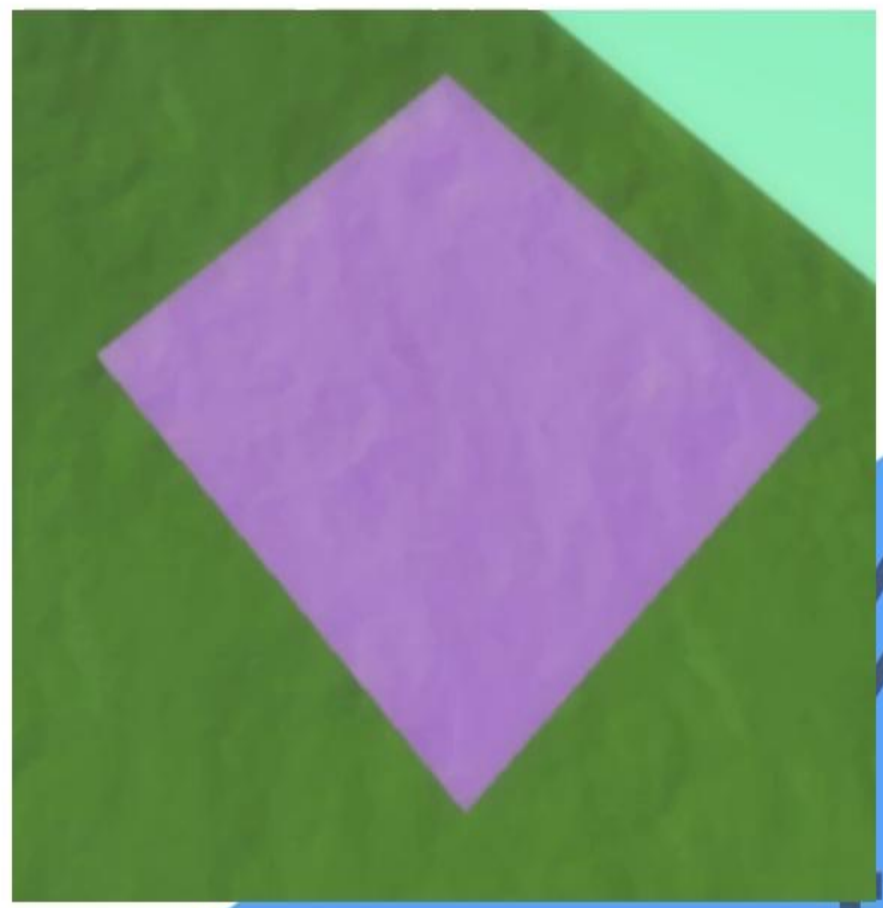
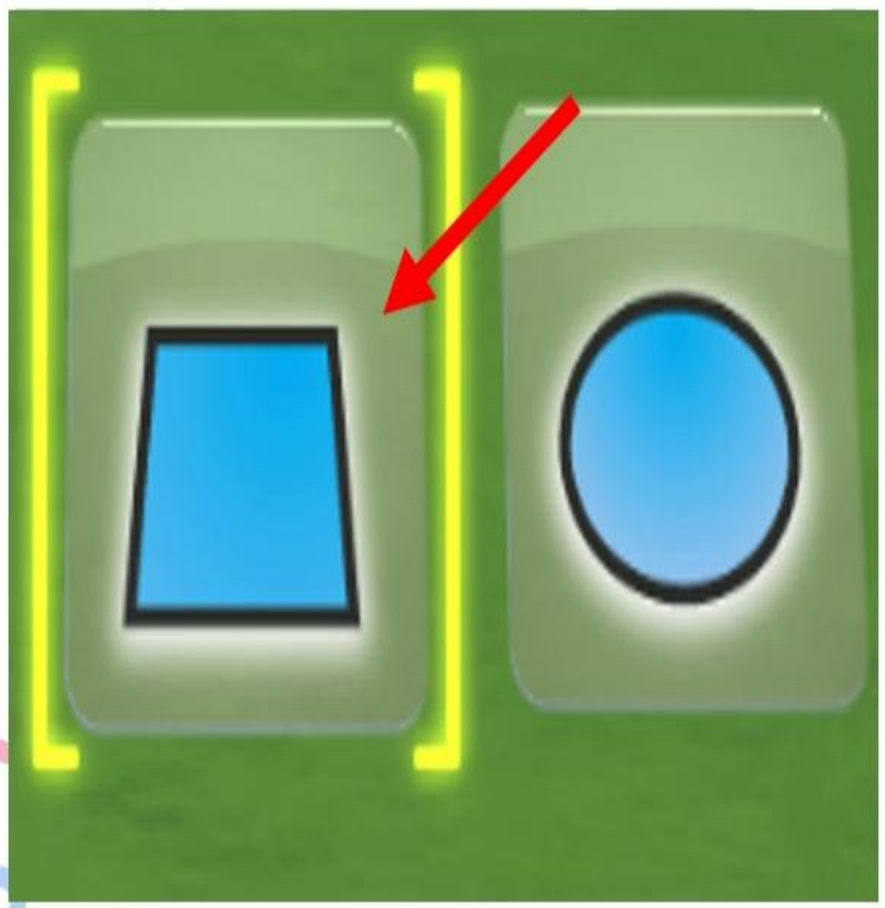




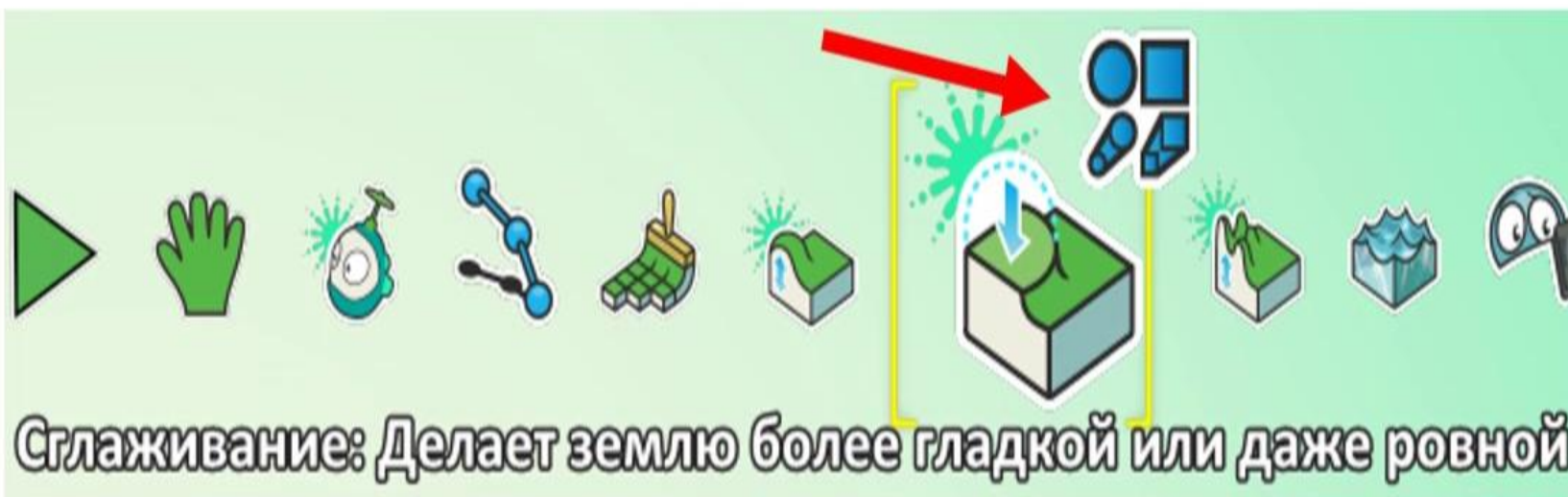
# Создаем гору



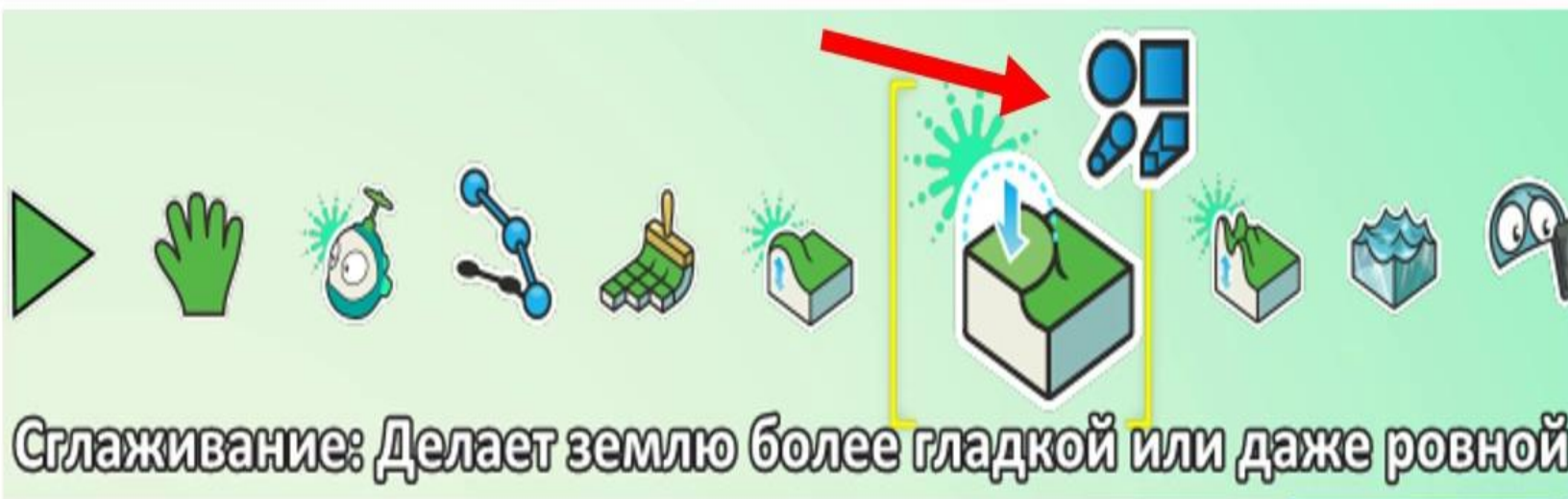
# Создаем гору



# Создаем гору

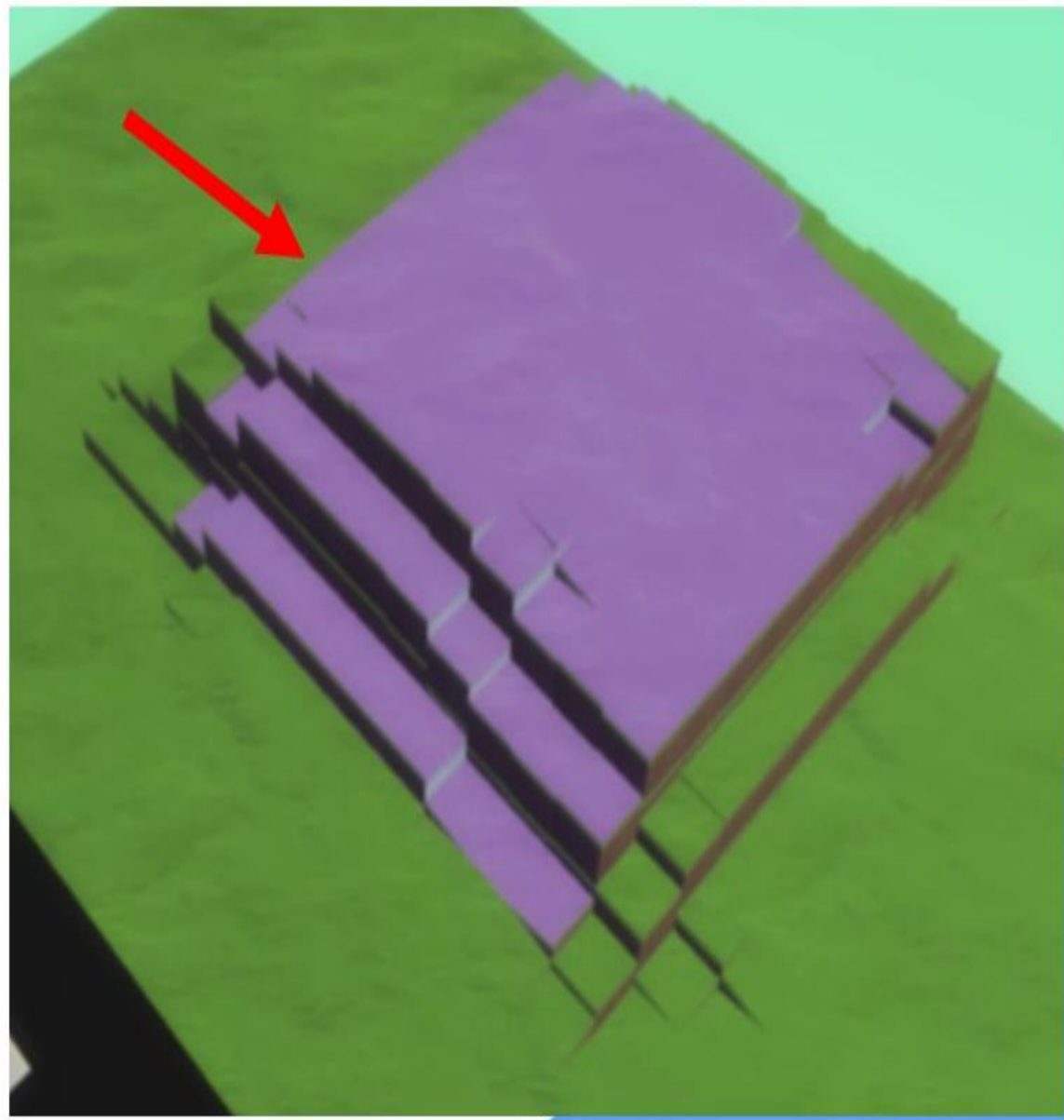


# Создаем гору

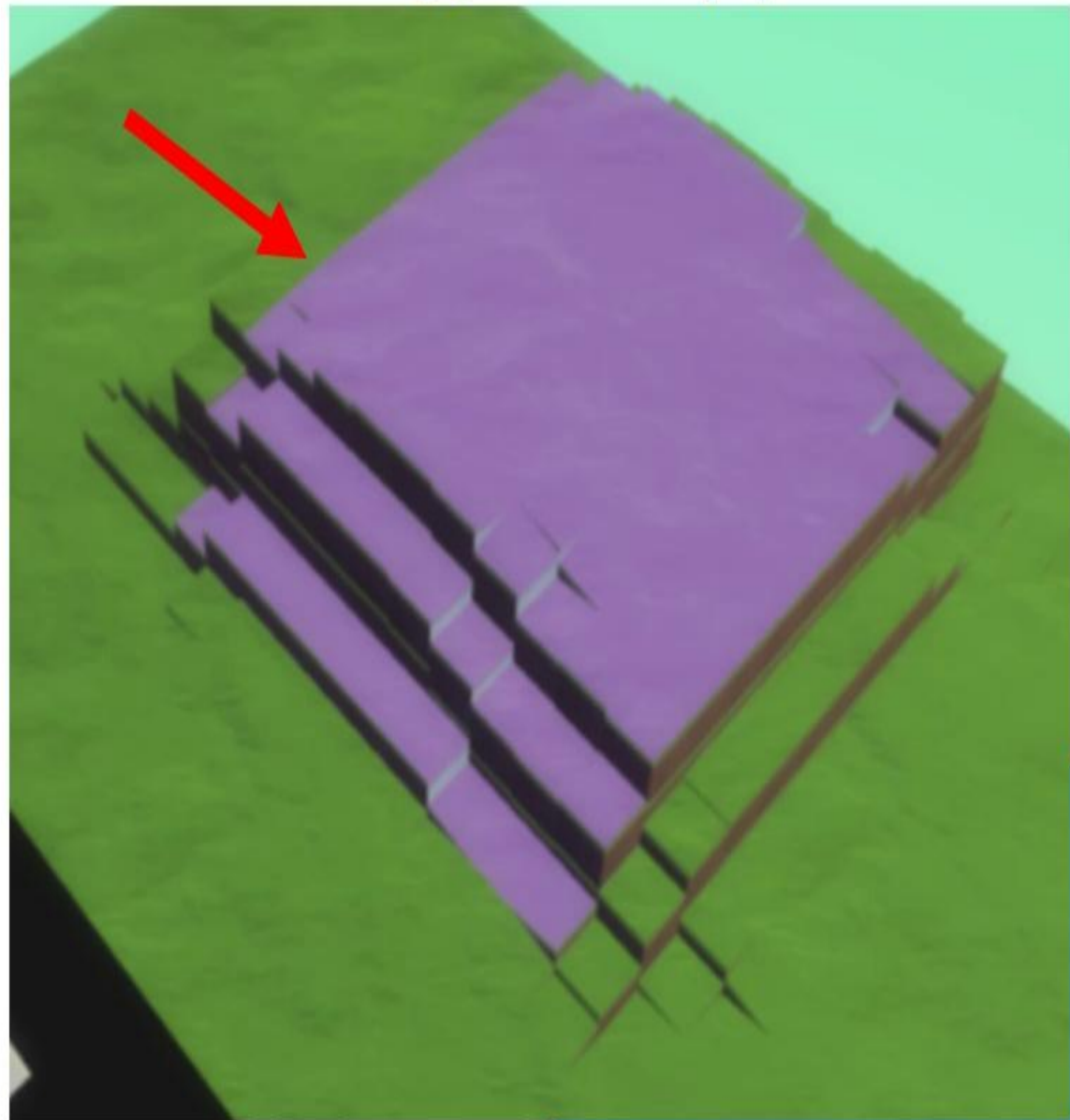




# Создаем гору



# Создаем гору



# Площадка готова!



# Площадка готова!



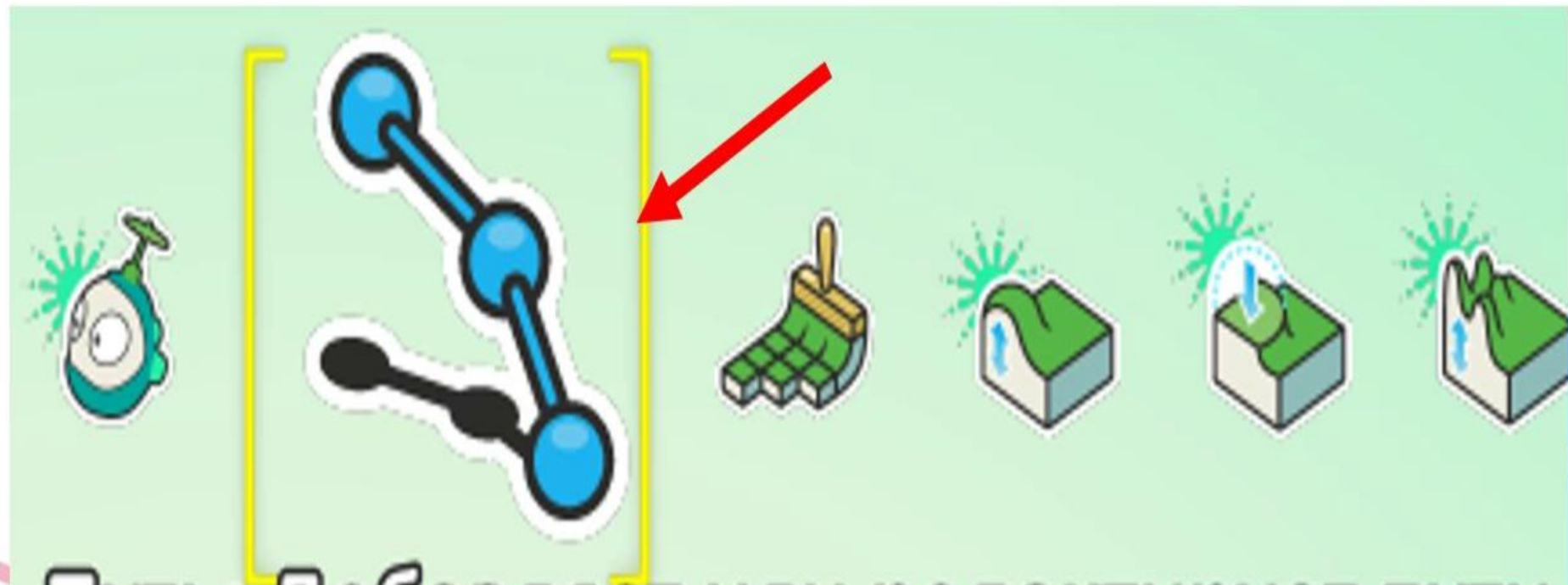


## Добавляем Пути



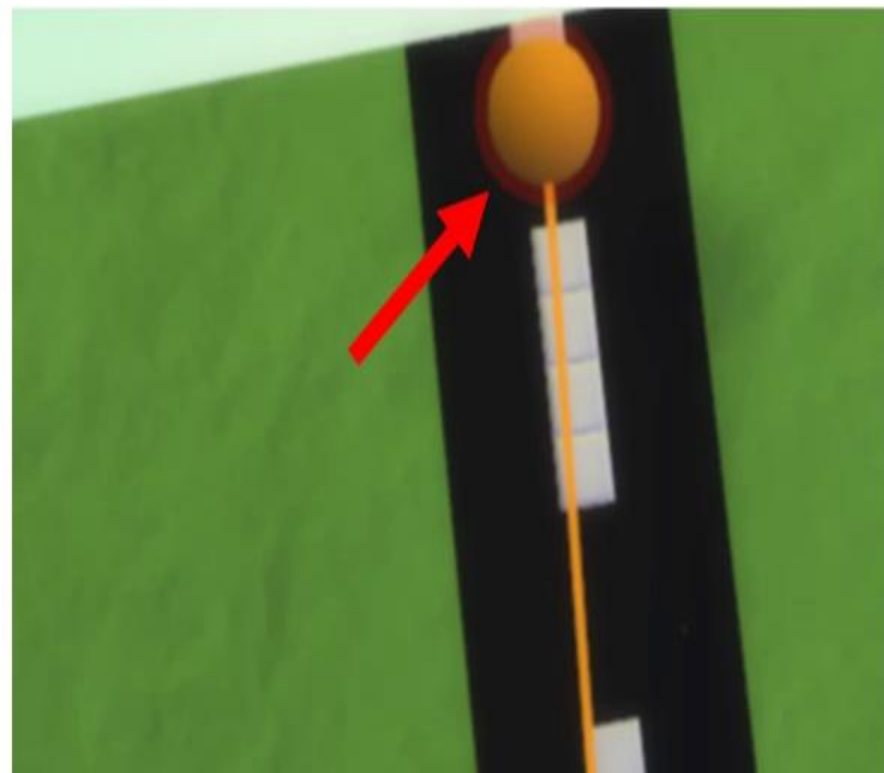
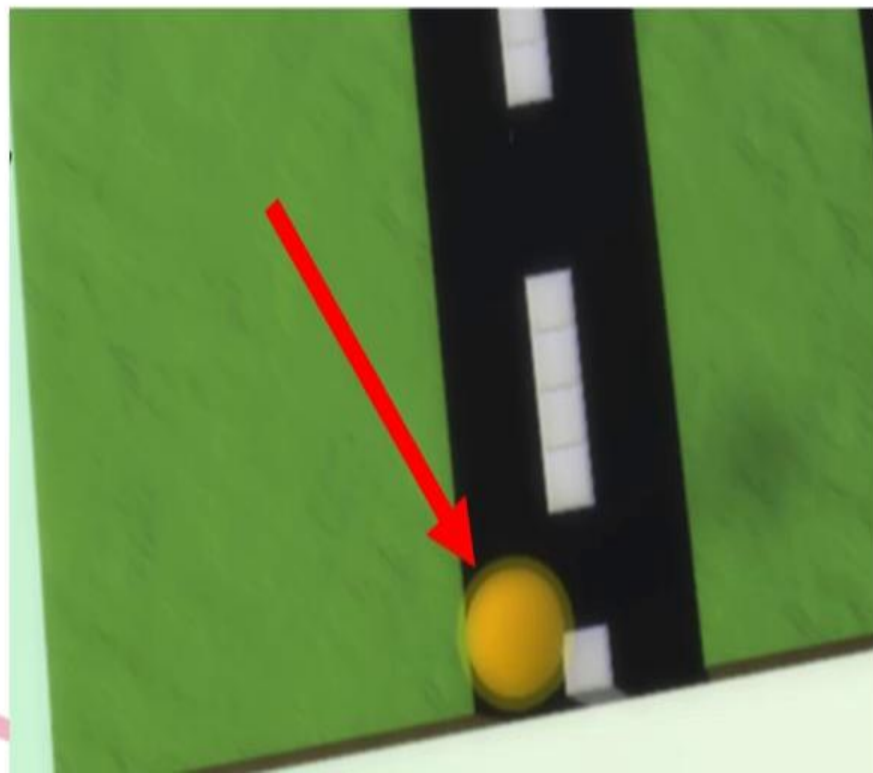
Путь: Добавляет или редактирует пути

# Добавляем Пути

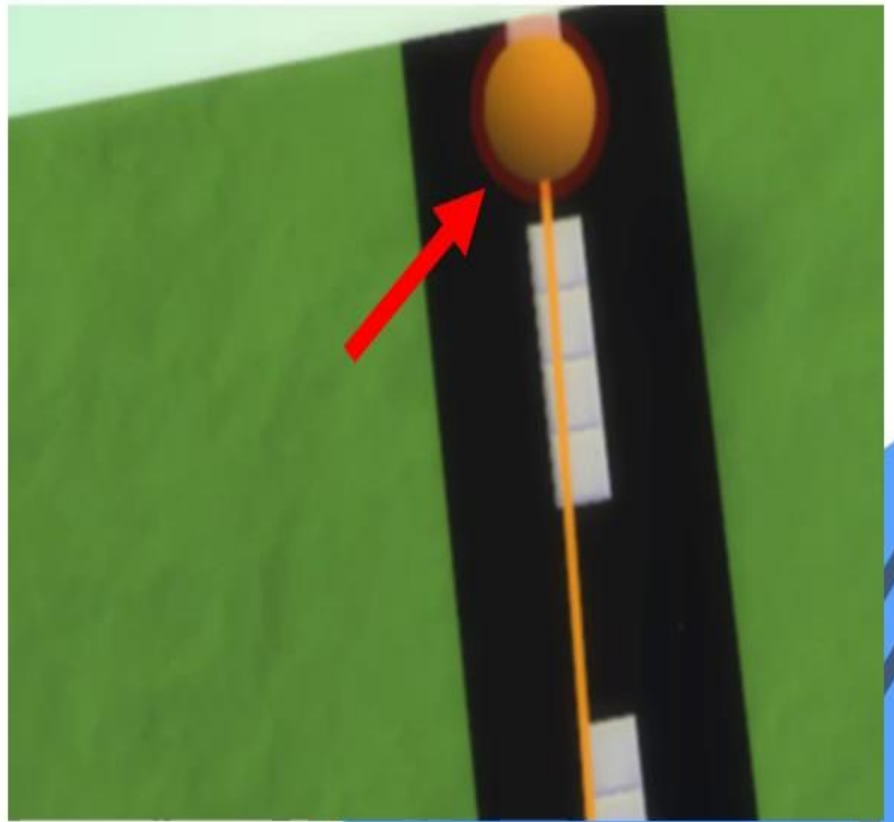
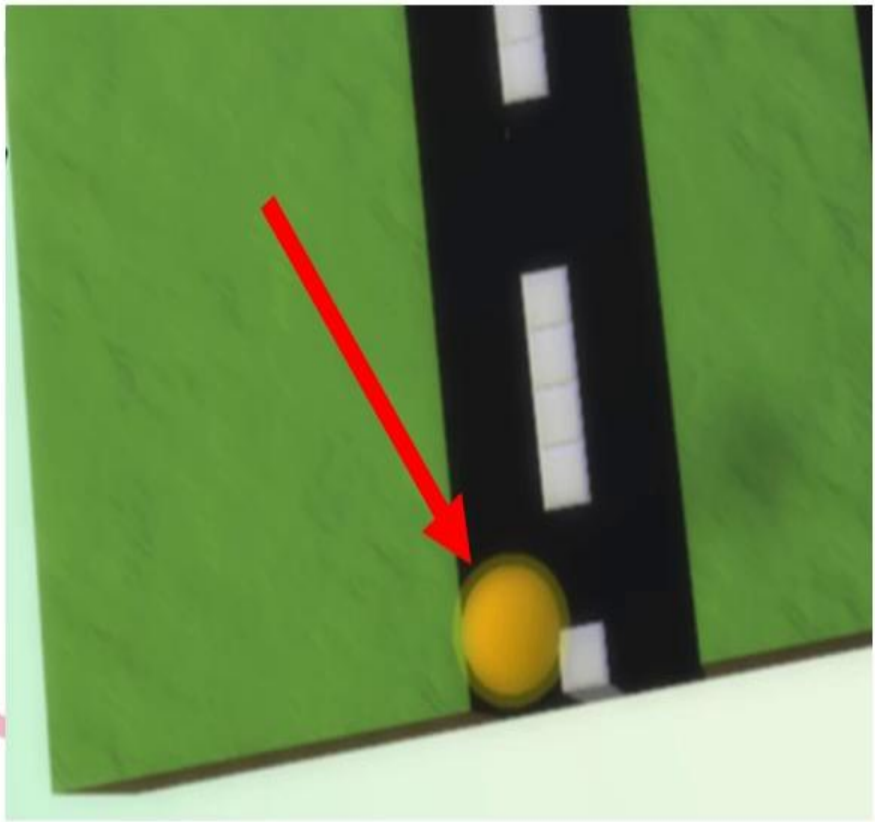


Путь: Добавляет или редактирует пути

## Добавляем Пути

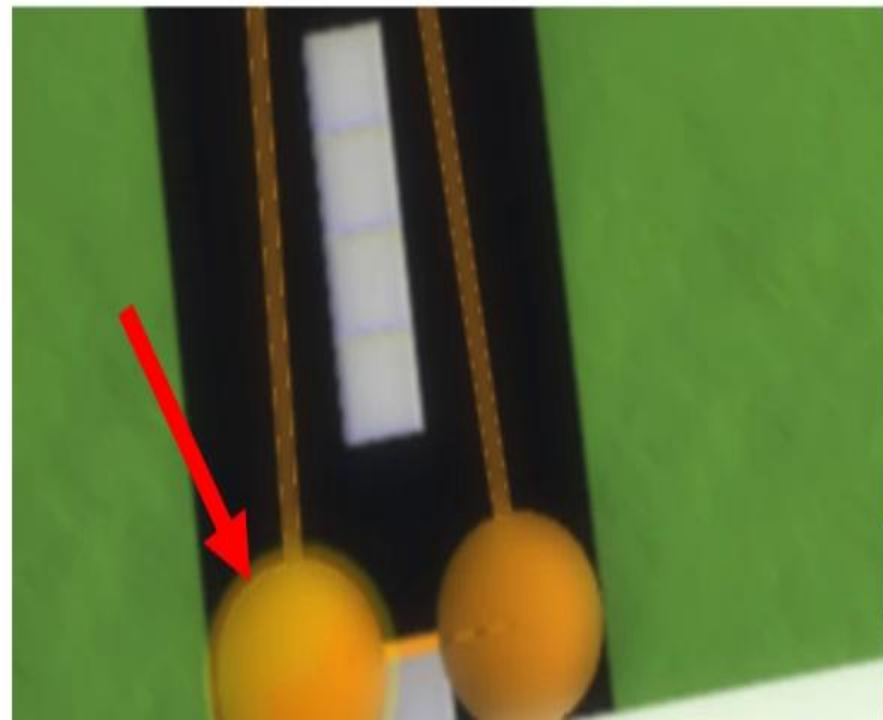
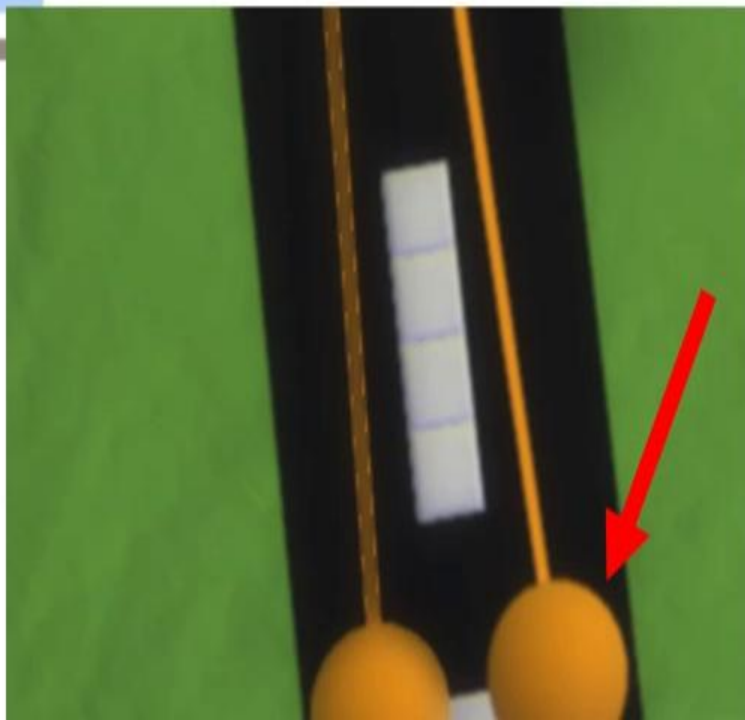


# Добавляем Пути

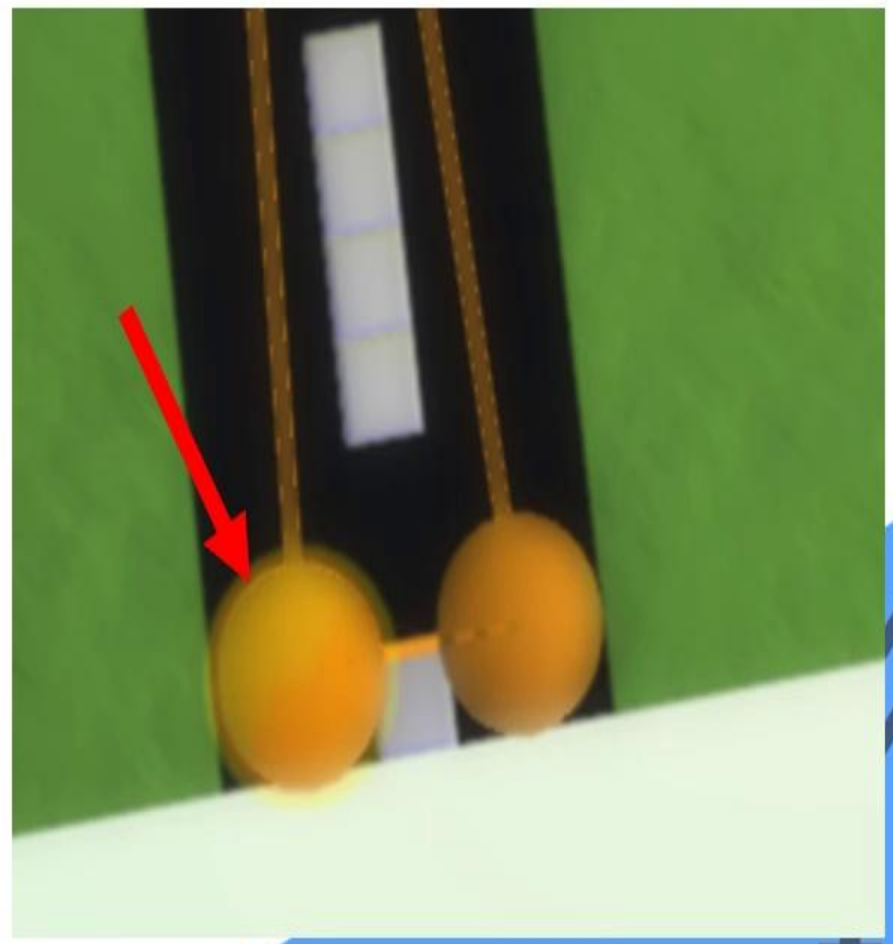
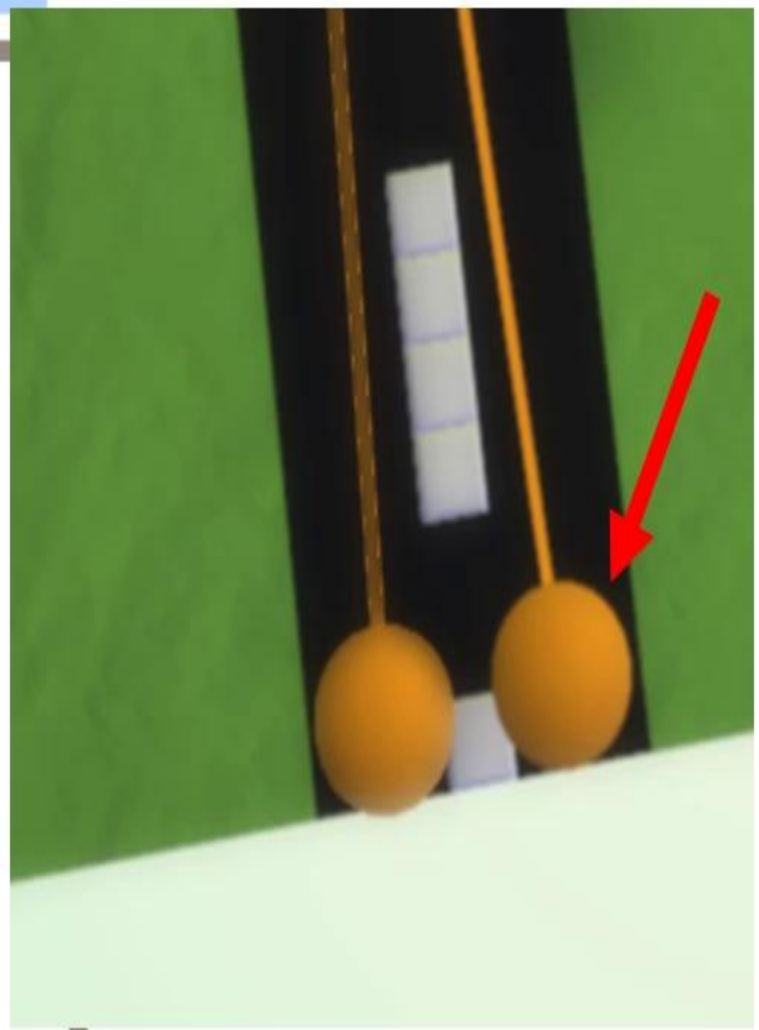




## Добавляем Пути




# Добавляем Пути

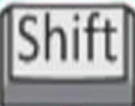






## Добавляем Пути

 Перетащить узел

 Параметры


 Действие - на весь путь


  Изменить цвет

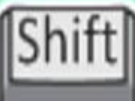
  Изменить стиль пути




# Добавляем Пути

 Перетащить узел

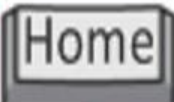
 Параметры


 Действие - на весь путь

  Изменить цвет

  Изменить стиль пути

 Переместить камеру

 Главное меню

 Запустить






 Действие - на весь путь

  Изменить цвет 

  Изменить стиль пути

 Переместить камеру

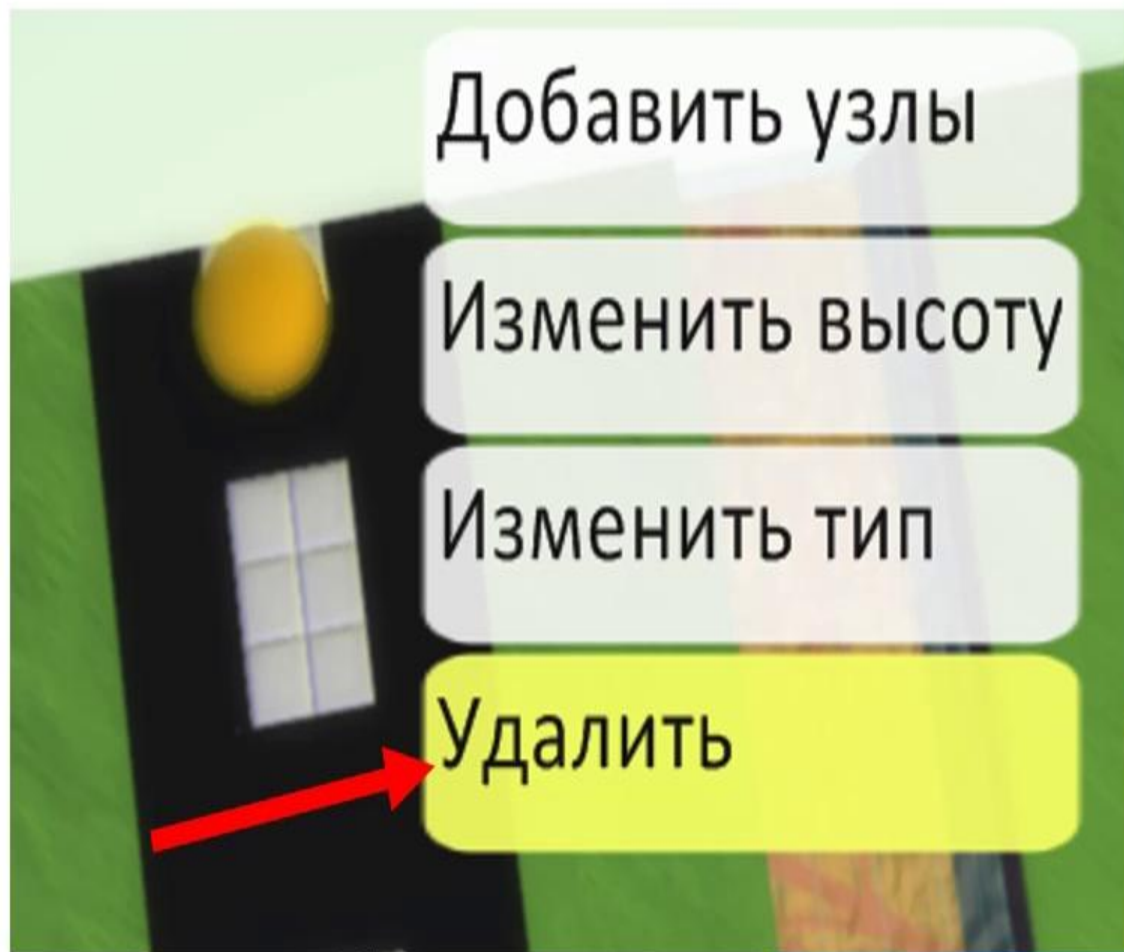
 Главное меню

 Запустить

## Добавляем Пути

Добавить узлы

# Добавляем Пути



Добавить узлы

Изменить высоту

Изменить тип




Удалить









CODOLOGIA

38

Пути проложены!

-  Перетащить узел или ребро
-  Параметры
-  Действие - на весь путь

# Пути проложены!

-  Перетащить узел или ребро
-  Параметры
-  Действие - на весь путь
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

Откатить (10)



Путь: Добавляет или редактирует пути



Перетащить узел или ребро

Параметры

Shift Действие - на весь путь

Space Переместить камеру

Home Главное меню

Esc Запустить

Откатить (10)

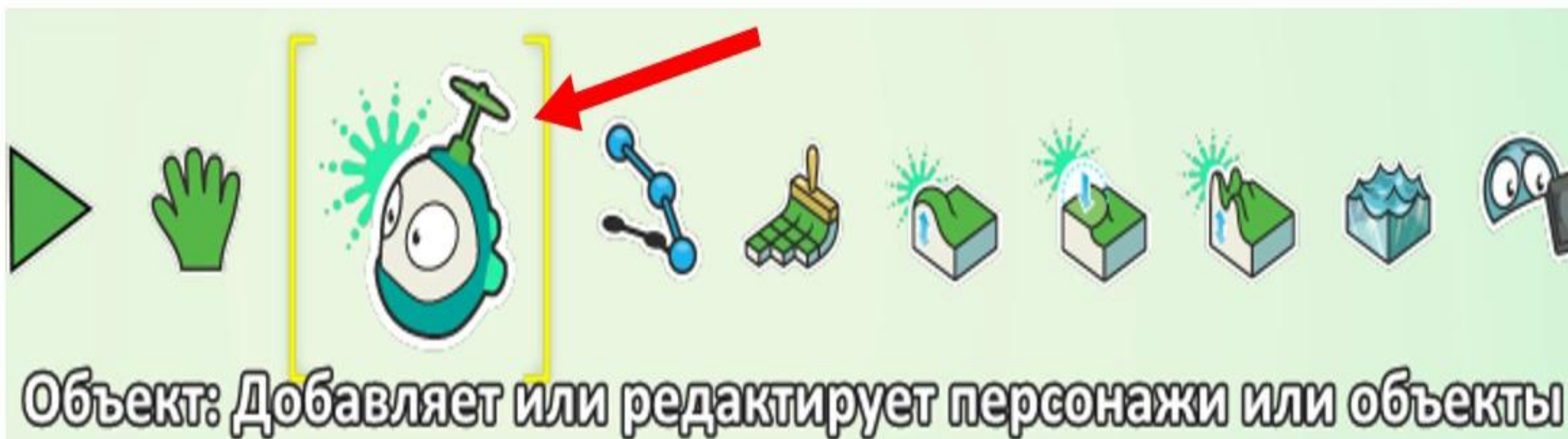


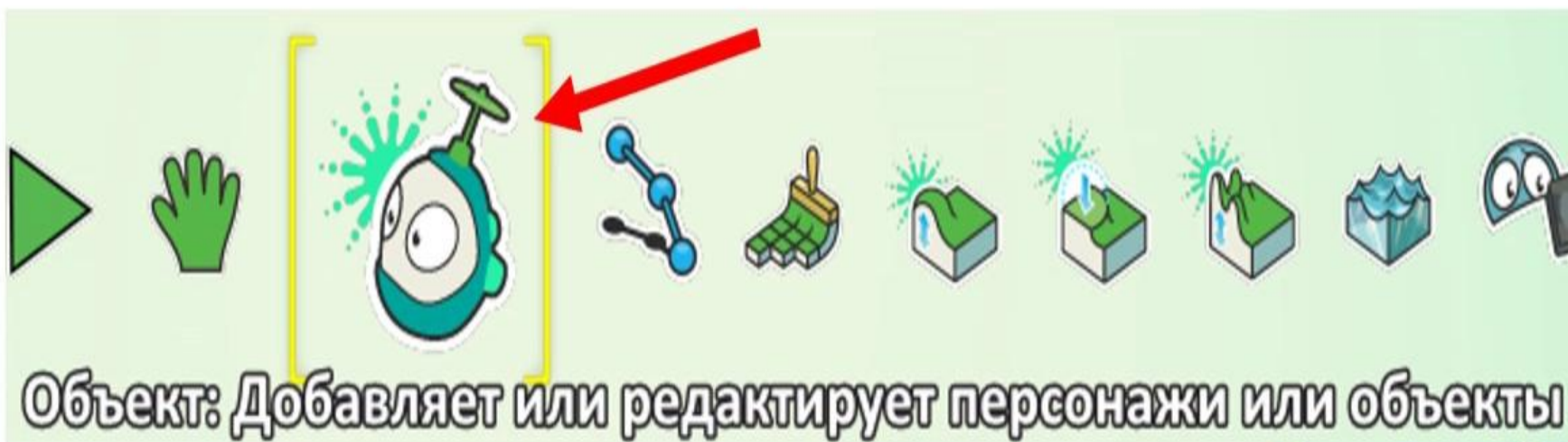
Путь: Добавляет или редактирует пути

CODOLOGIA

# Добавление объектов

# Добавление объектов





Добавление объектов



# Добавление объектов





# Добавление объектов



# Добавление объектов



# Добавление объектов





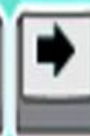
# Добавление объектов



Перетащить объект



Параметры

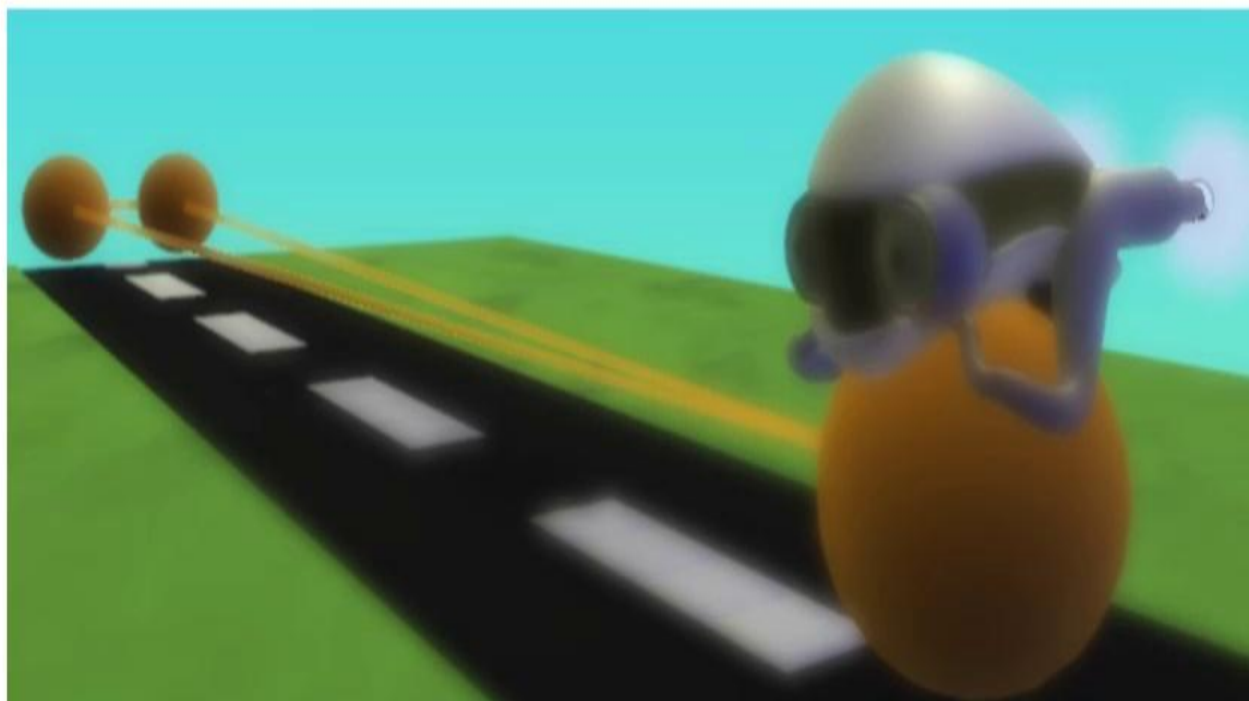


Изменить цвет





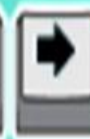
# Добавление объектов



Перетащить объект



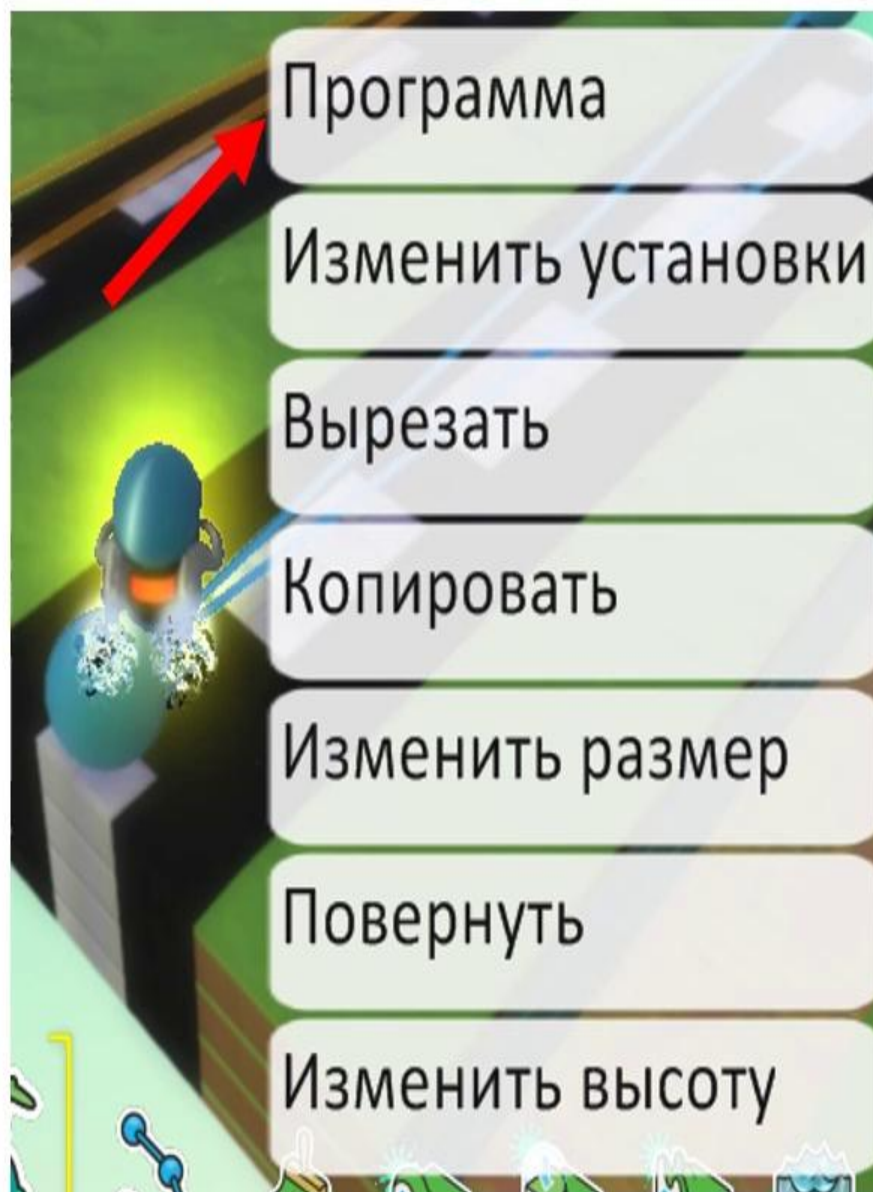
Параметры



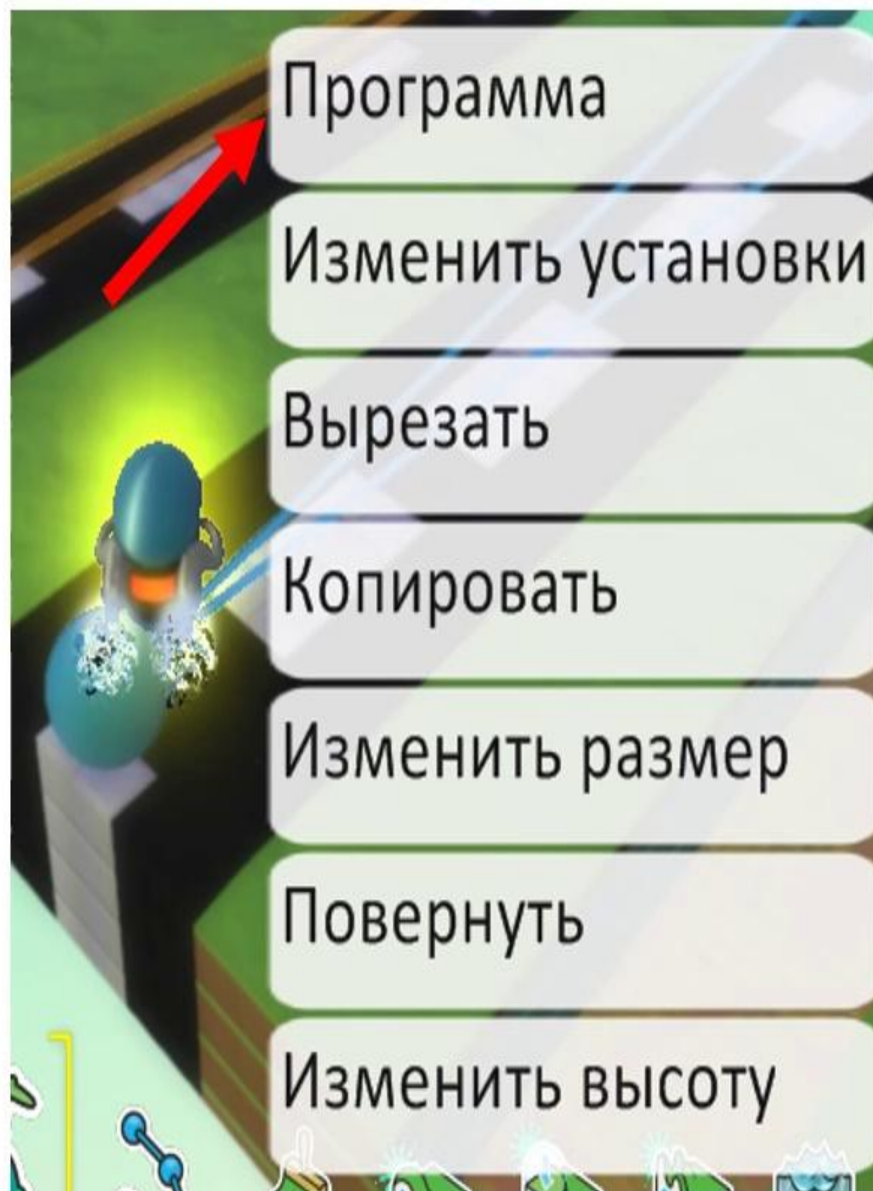
Изменить цвет



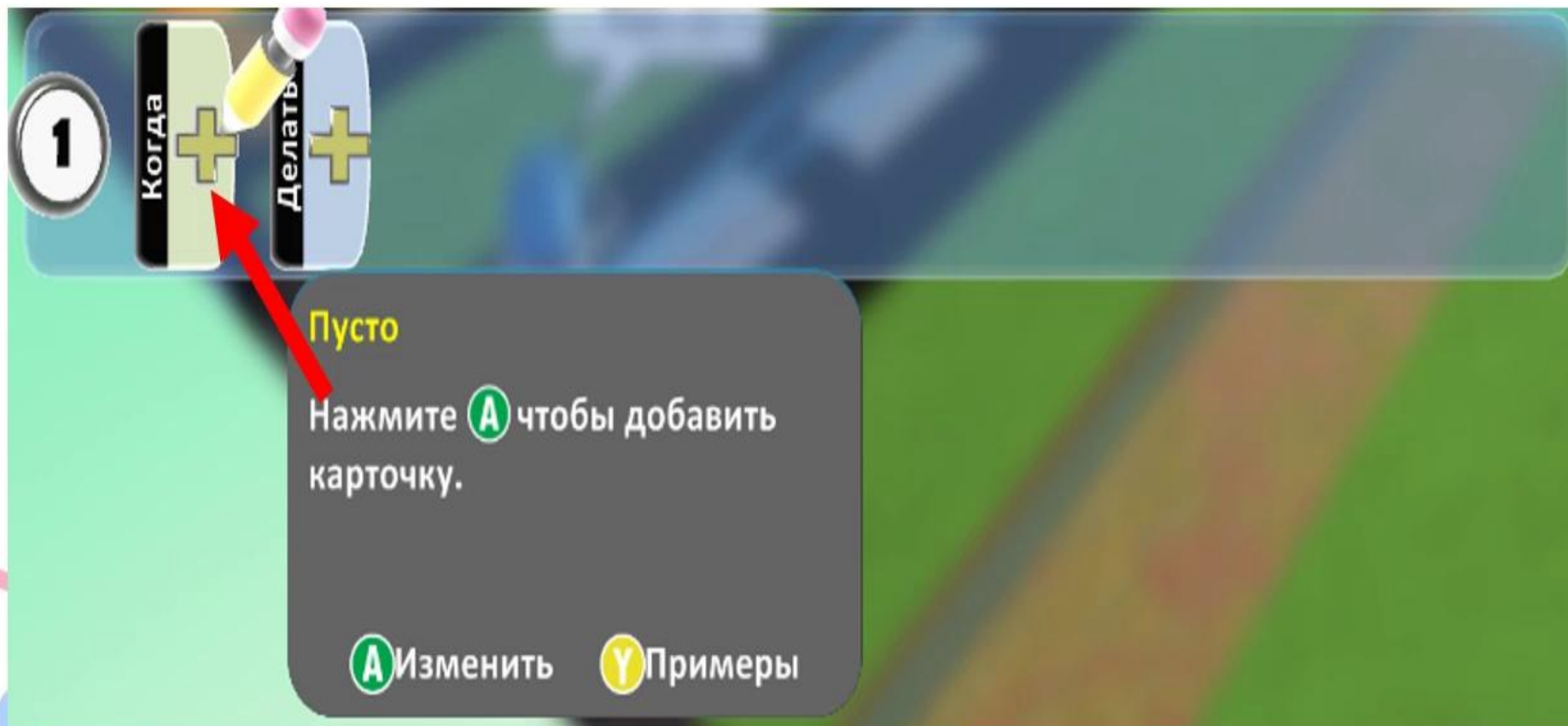
# Программа движения



# Программа движения

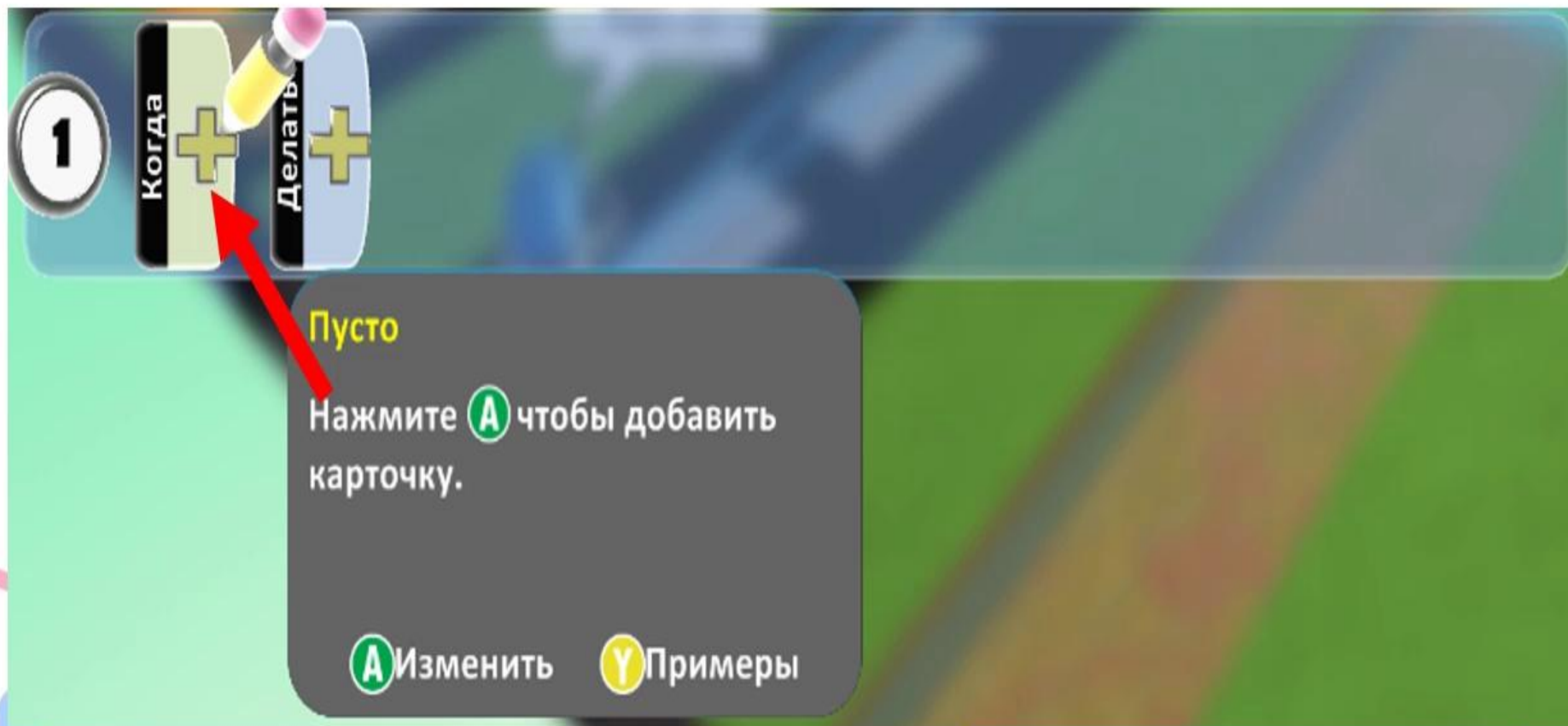


# Программа движения





# Программа движения



# Программа движения



# Программа движения





# Программа движения



A Scratch code block for movement. It features a step indicator '1' in a circle on the left. The block is divided into two sections: 'Когда' (When) and 'Делать' (Do). The 'Когда' section contains a clock icon and the word 'всегда' (always). The 'Делать' section contains a plus sign icon. A yellow highlighter is positioned over the plus sign, and a red arrow points to it from the right.



# Программа движения

A Scratch-style programming block for movement. On the left, a circular icon contains the number '1'. The block has two tabs: 'Когда' (When) with a clock icon and the word 'всегда' (always) below it, and 'Делать' (Do) with a plus sign icon. A yellow highlighter is positioned over the plus sign, and a red arrow points to it from the right. The block's main area is a dark blue-green gradient.

# Программа движения



1

Когда

всегда

Делать

двигаться

+

# Программа движения



**Двигаться**  
Путешествует по миру.  
Исследуйте этот параметр, т.к. разные персонажи обладают ...

**A** Изменить    **Y** Примеры

1    **Когда**       **всегда**

**Делать**       **двигаться**    +



# Программа движения



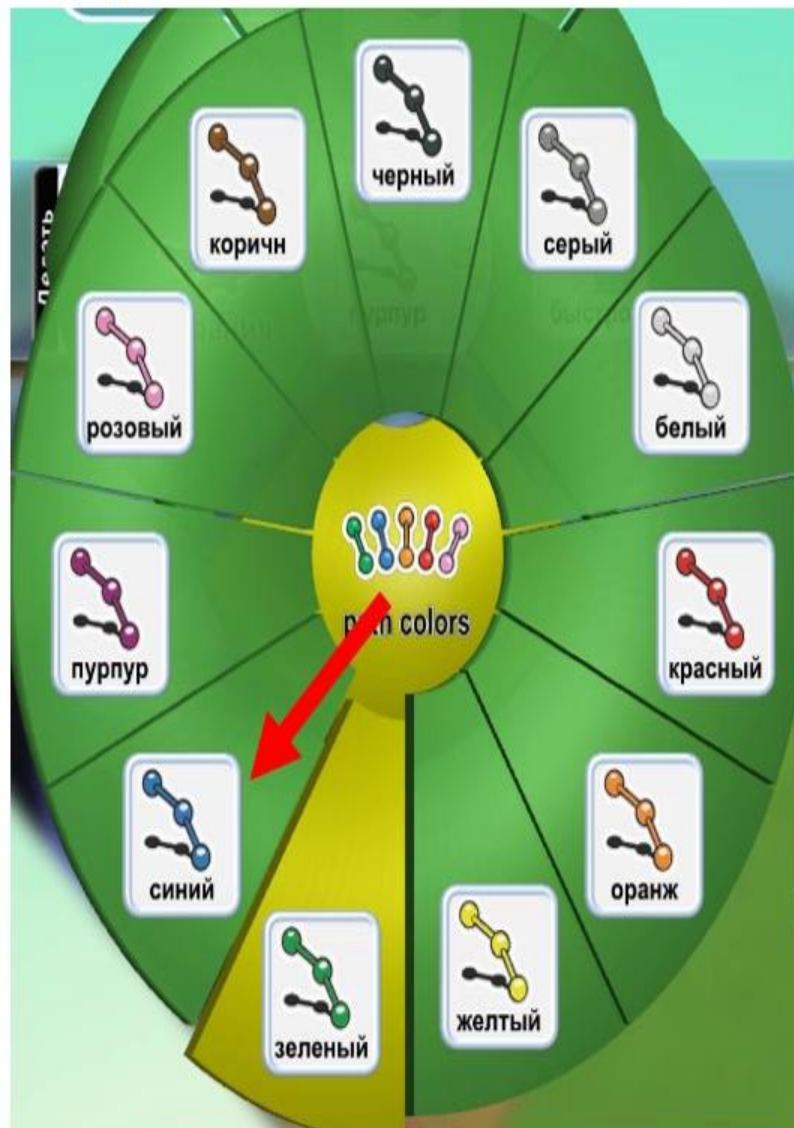
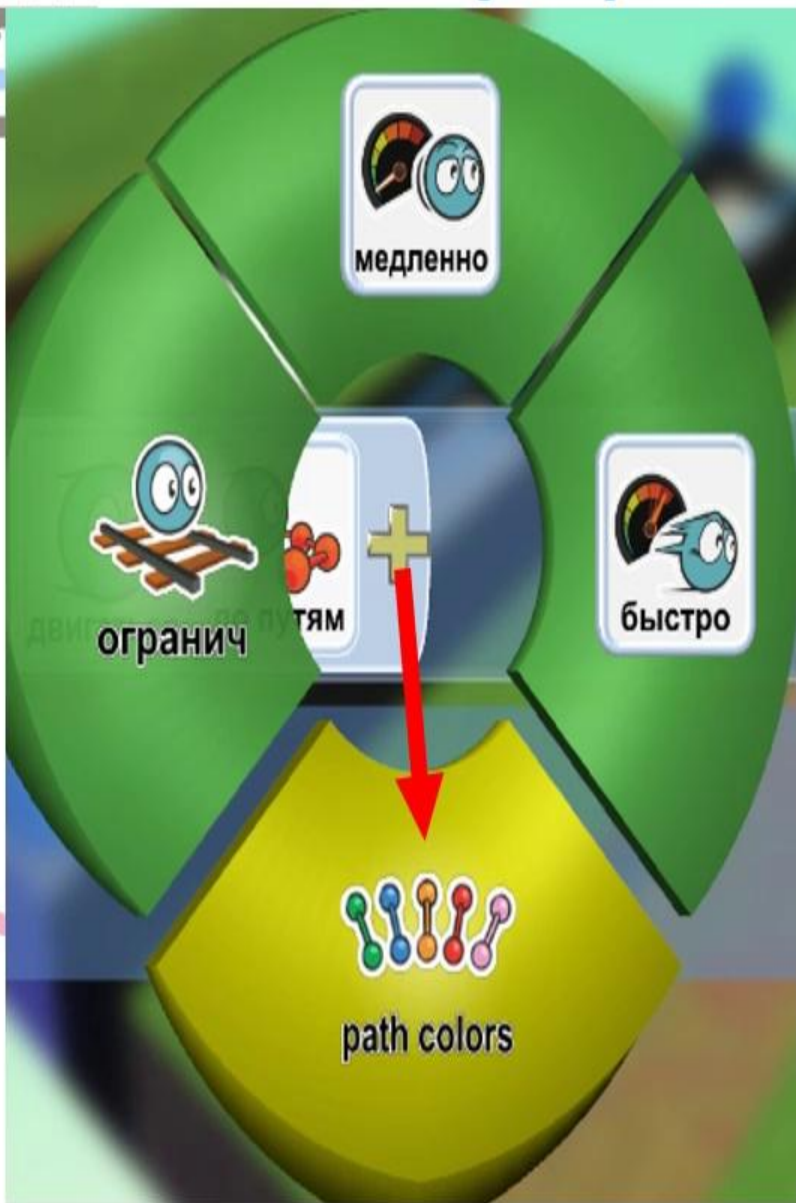
По  
Дв  
оп  
ум  
...



# Программа движения

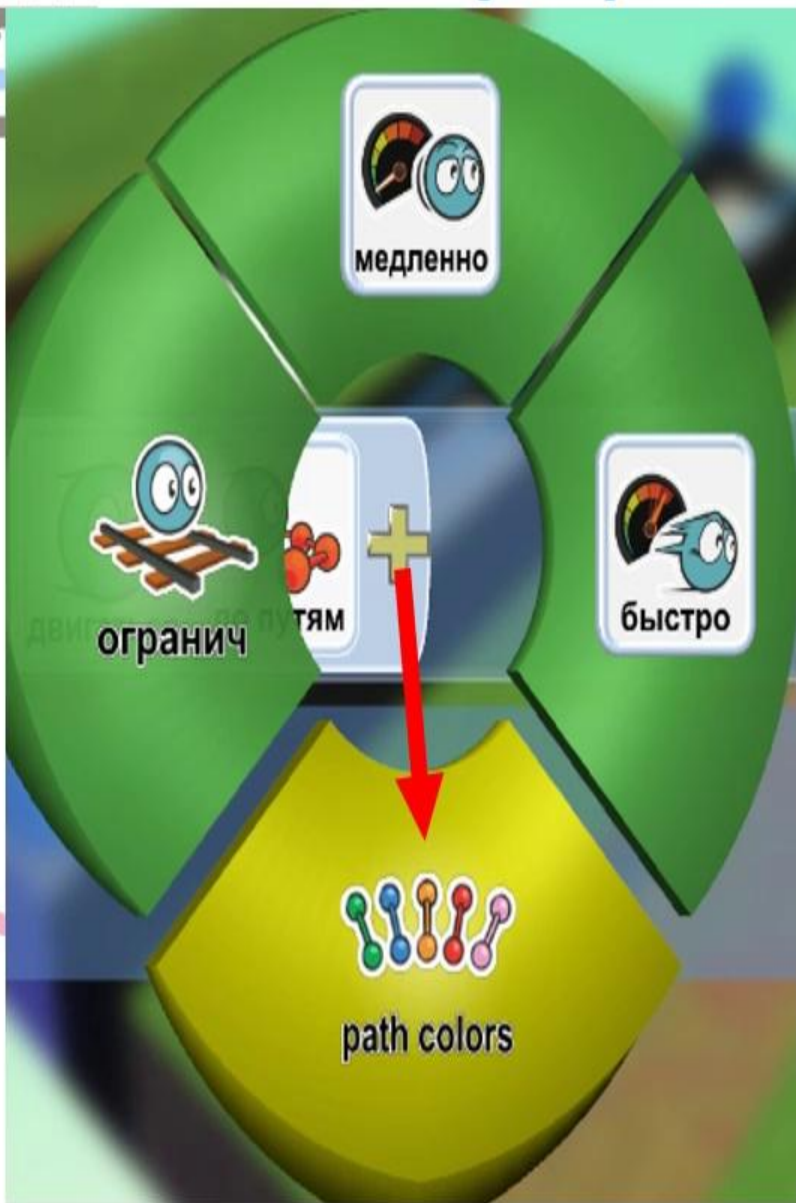


# Программа движения





# Программа движения



# Программа движения

1

Когда



всегда

Делать



двигаться



по путям



синий





# Программа движения



A Scratch-style code block for movement. It starts with a step indicator '1' in a circle. The 'Когда' (When) section contains the 'всегда' (always) trigger, represented by a clock icon with a red arrow. The 'Делать' (Do) section contains three actions: 'двигаться по путям' (move along paths), represented by a blue character and red dots; 'синий' (blue), represented by a blue path icon; and a yellow plus sign indicating more actions can be added.

1

Когда

всегда

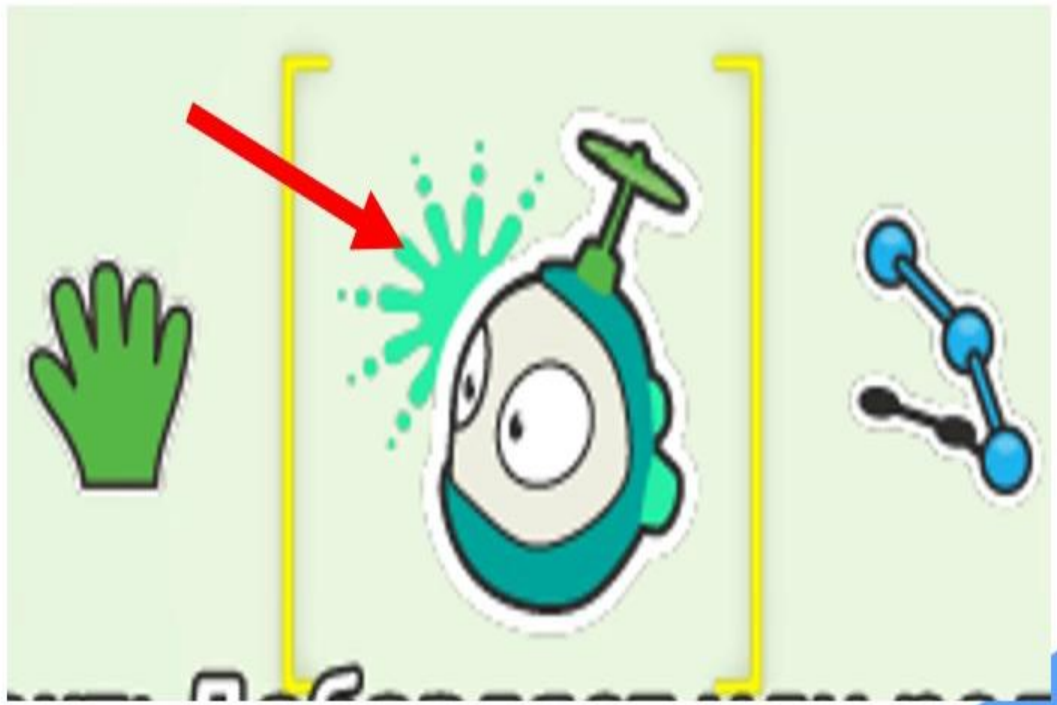
Делать

двигаться по путям

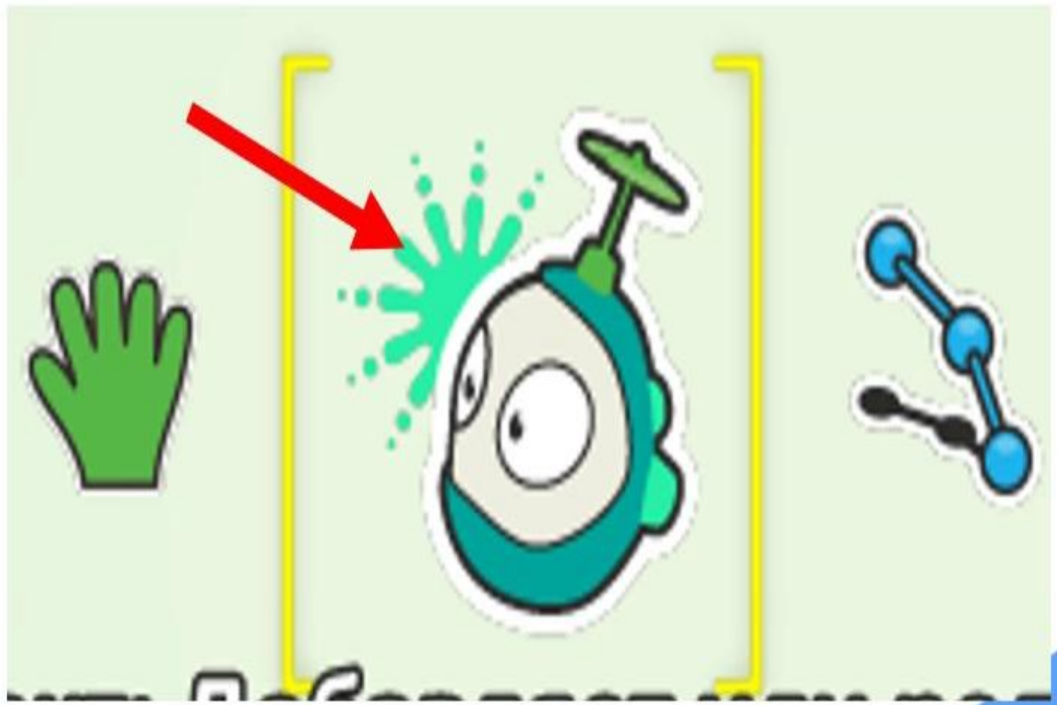
синий

+

# Добавление финиша



# Добавление финиша



# Добавление финиша

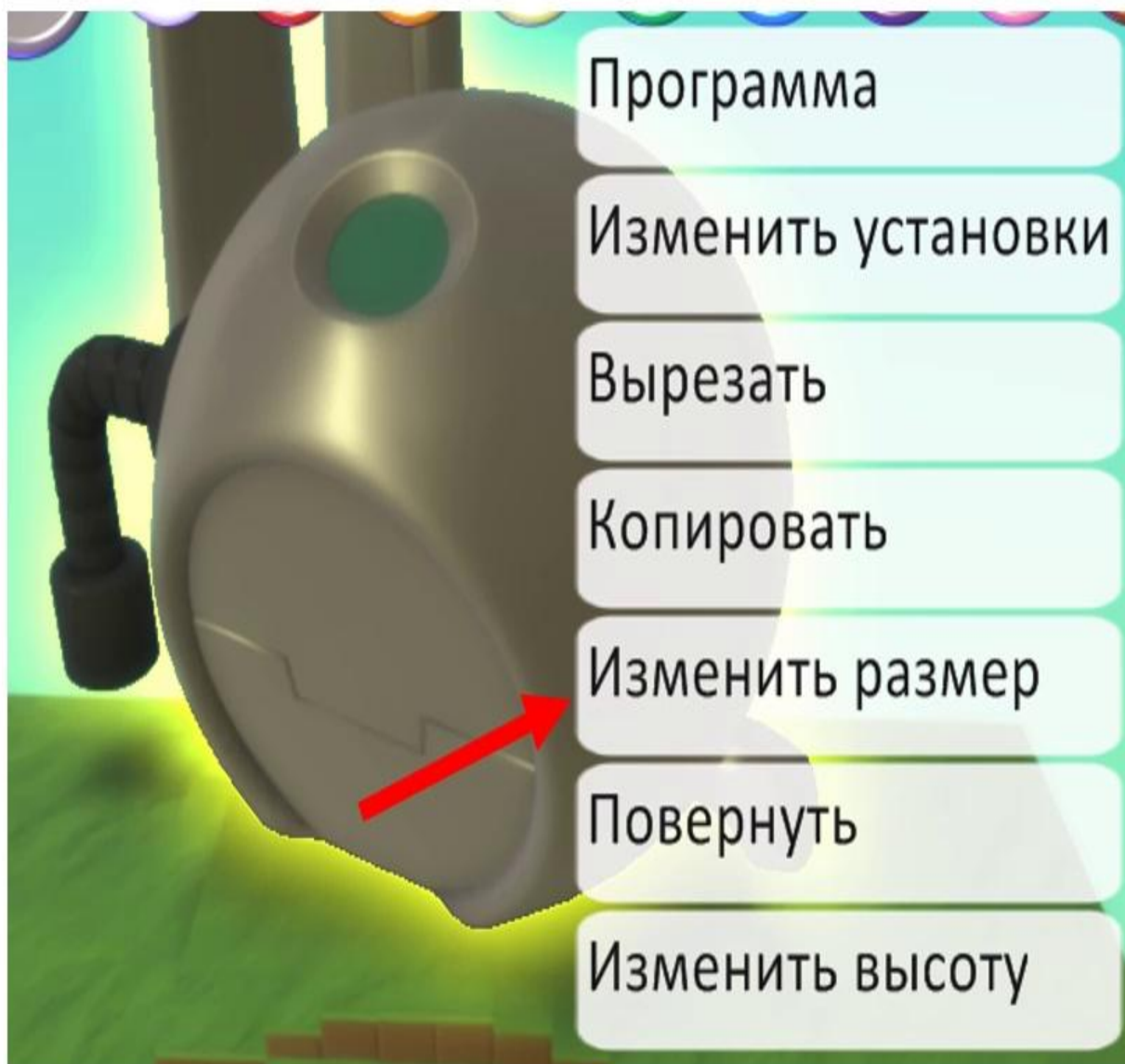




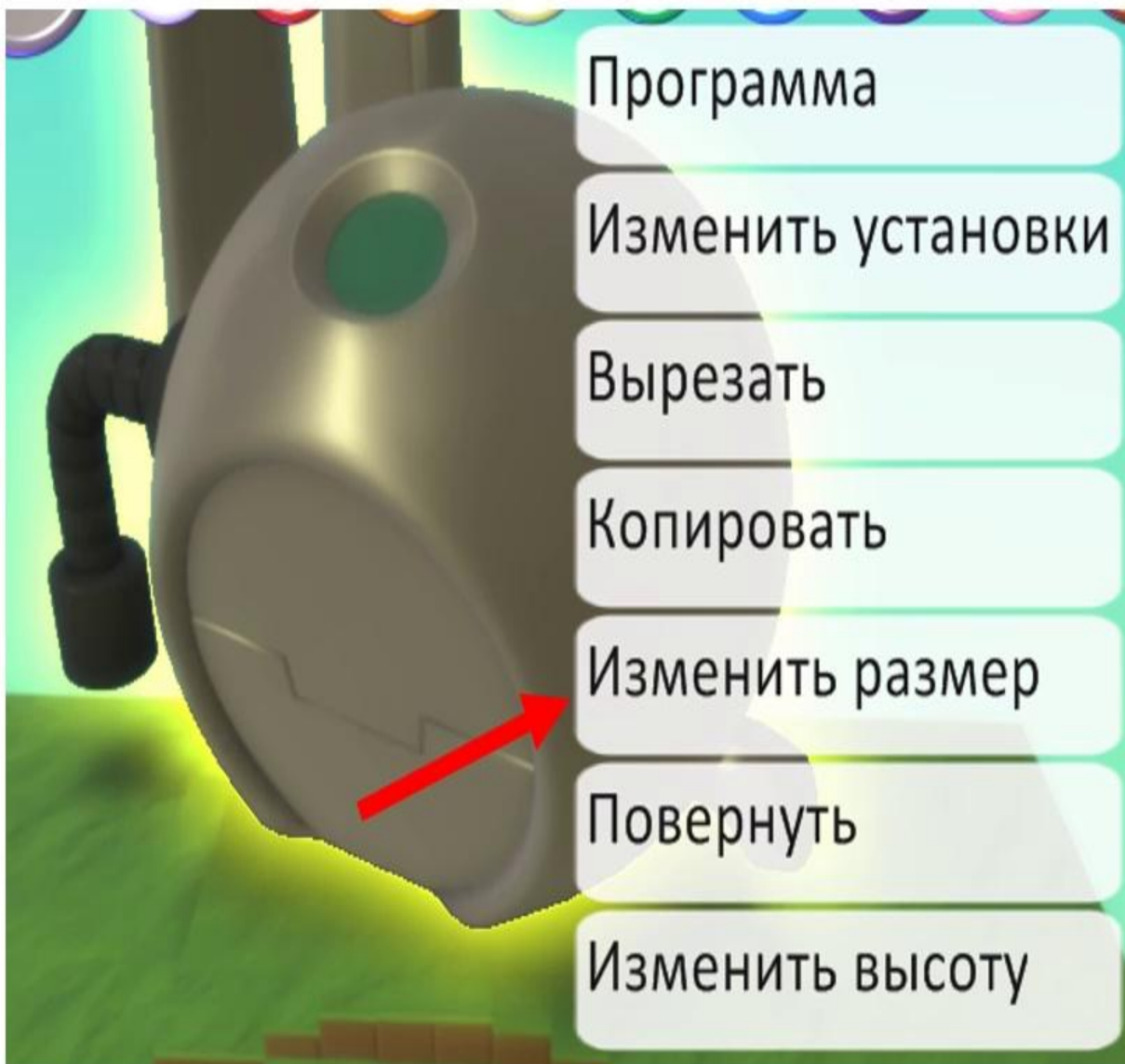
# Добавление финиша



# Добавление финиша

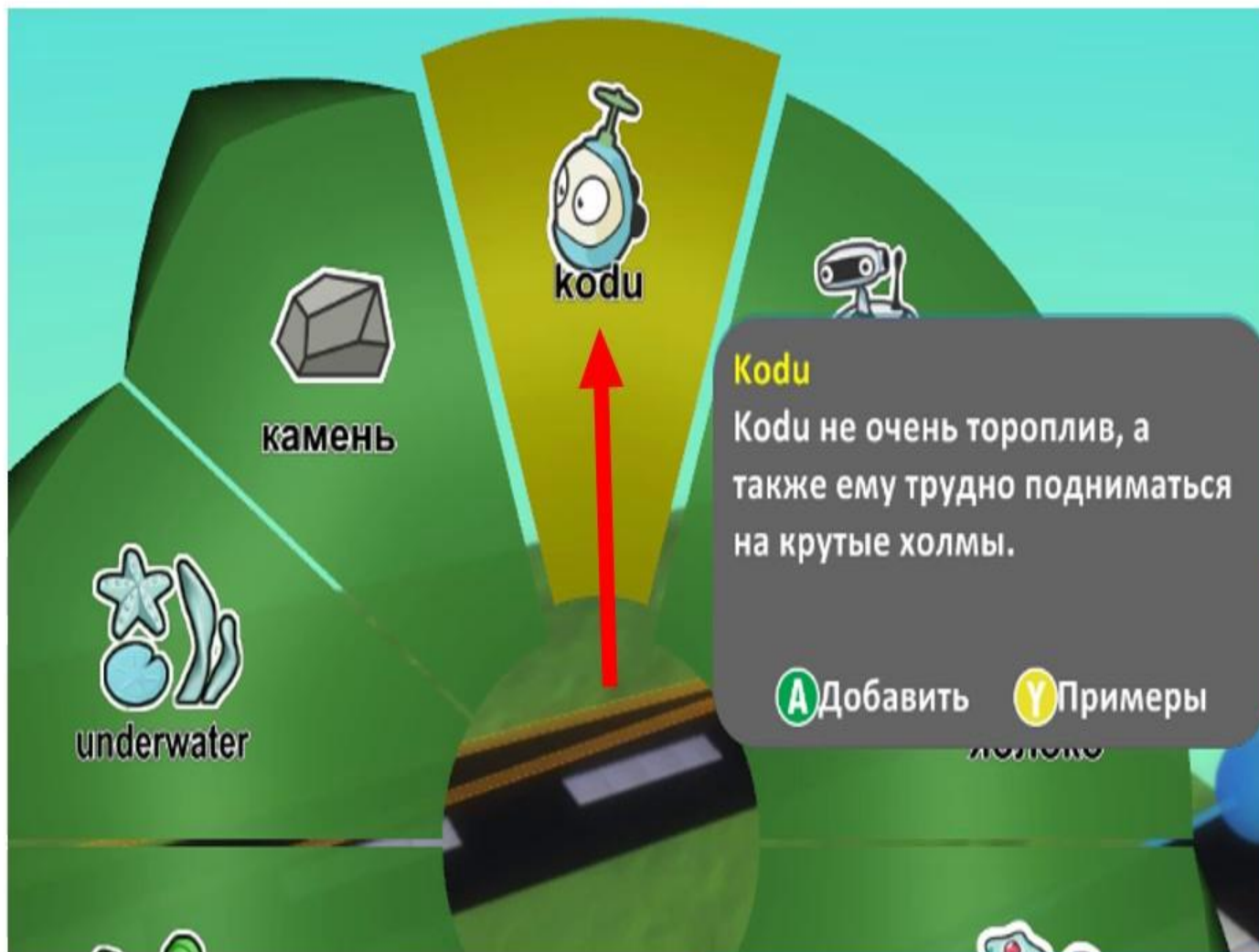


# Добавление финиша



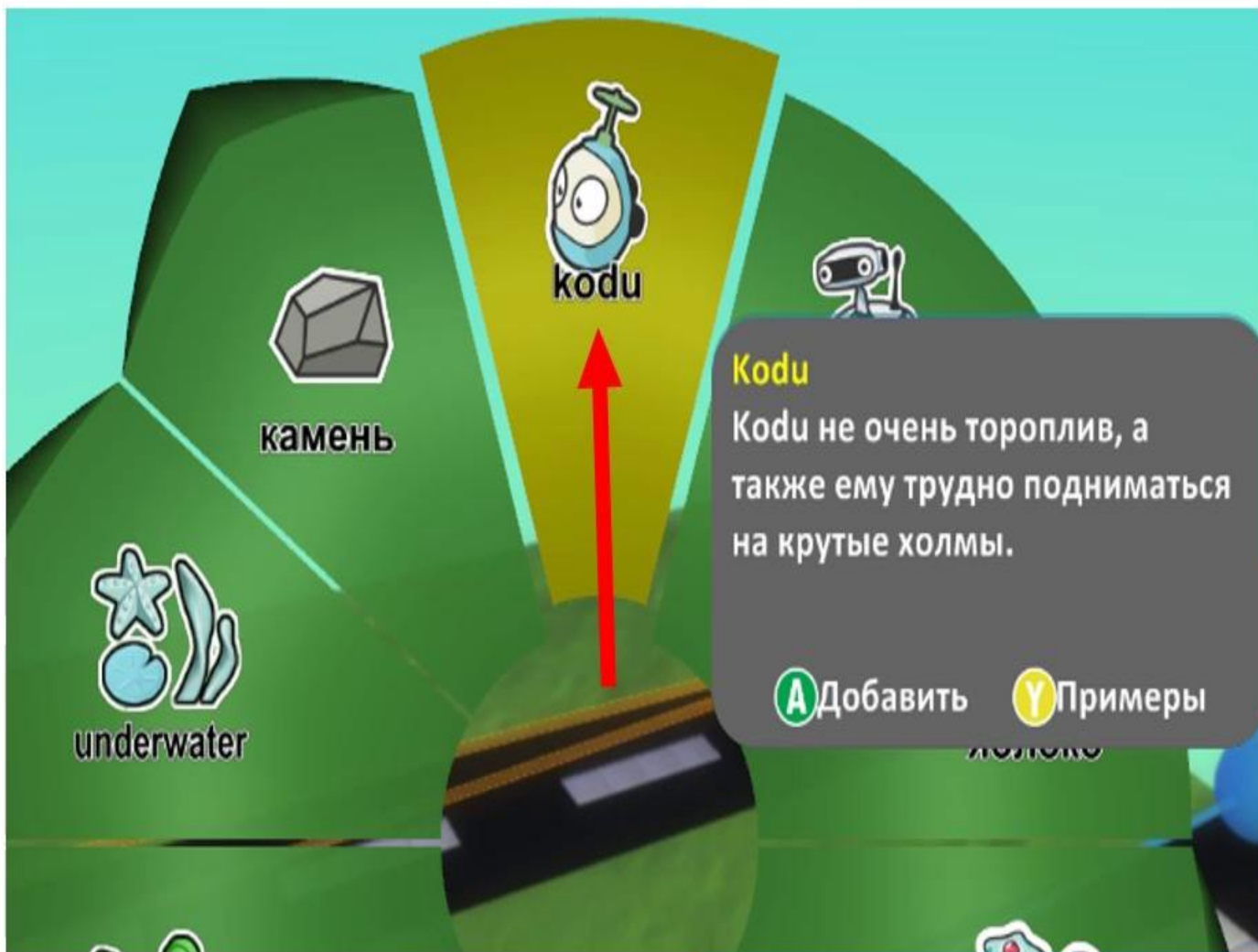


# Добавление Коду

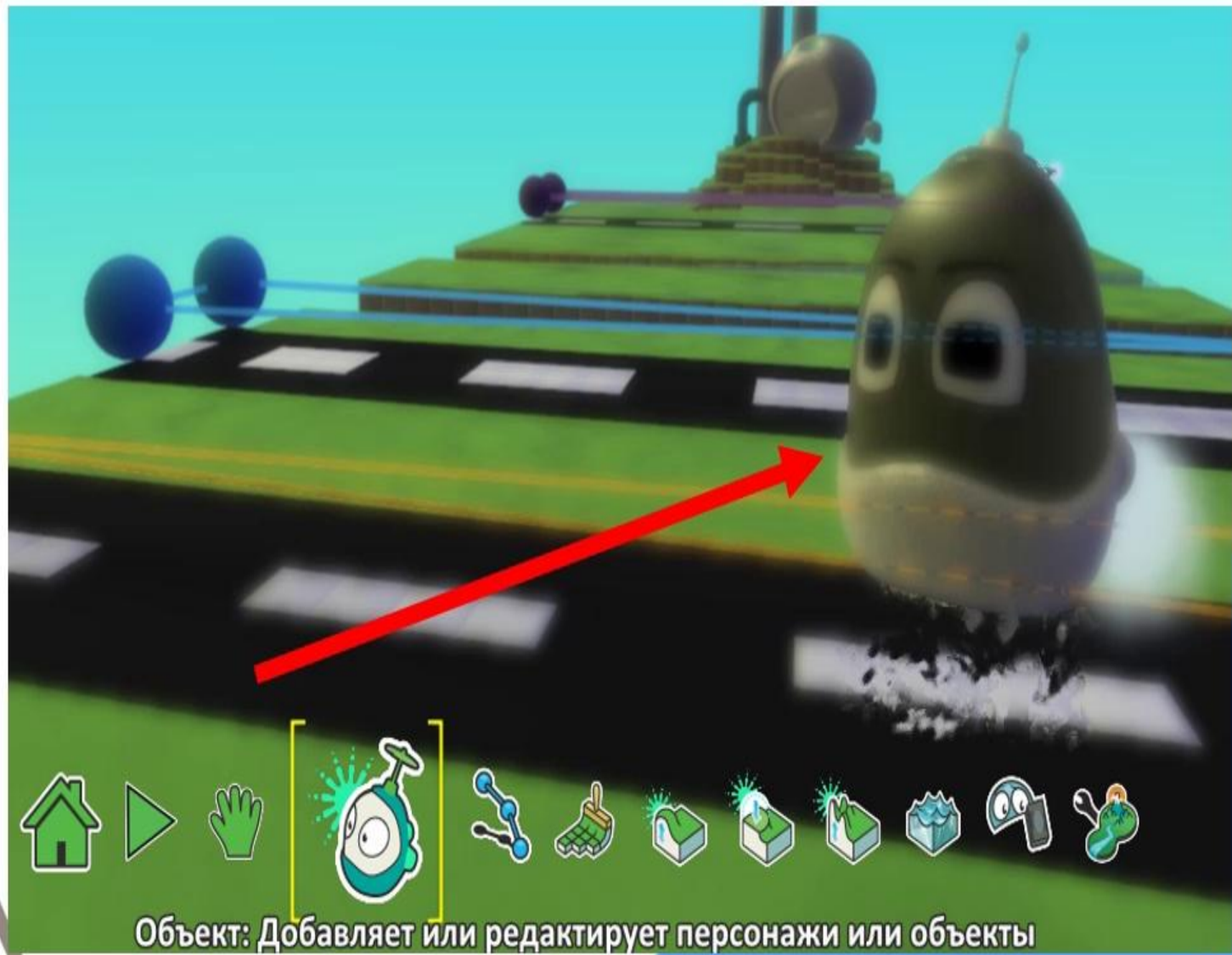




# Добавление Коду

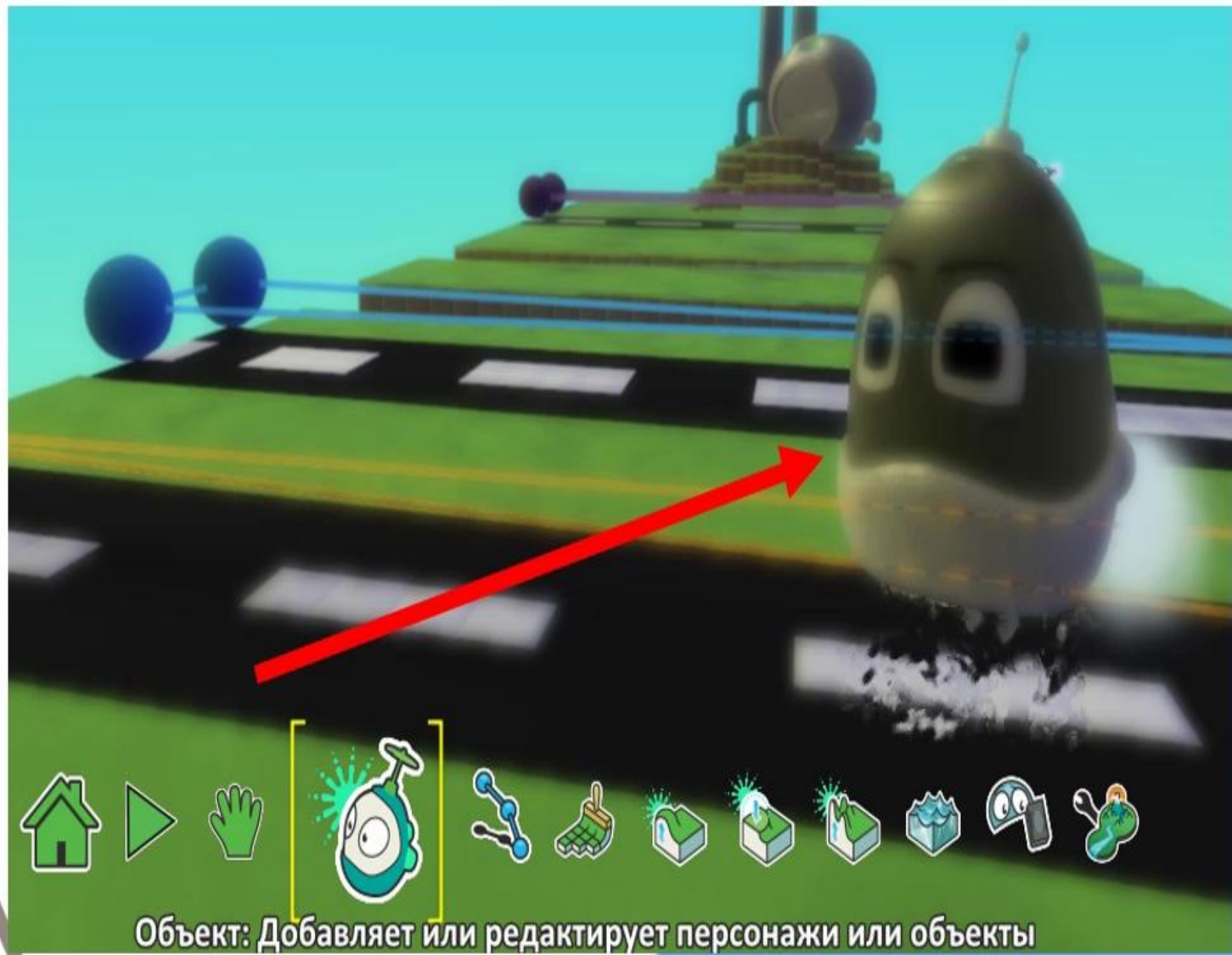


# Добавление Коду



Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

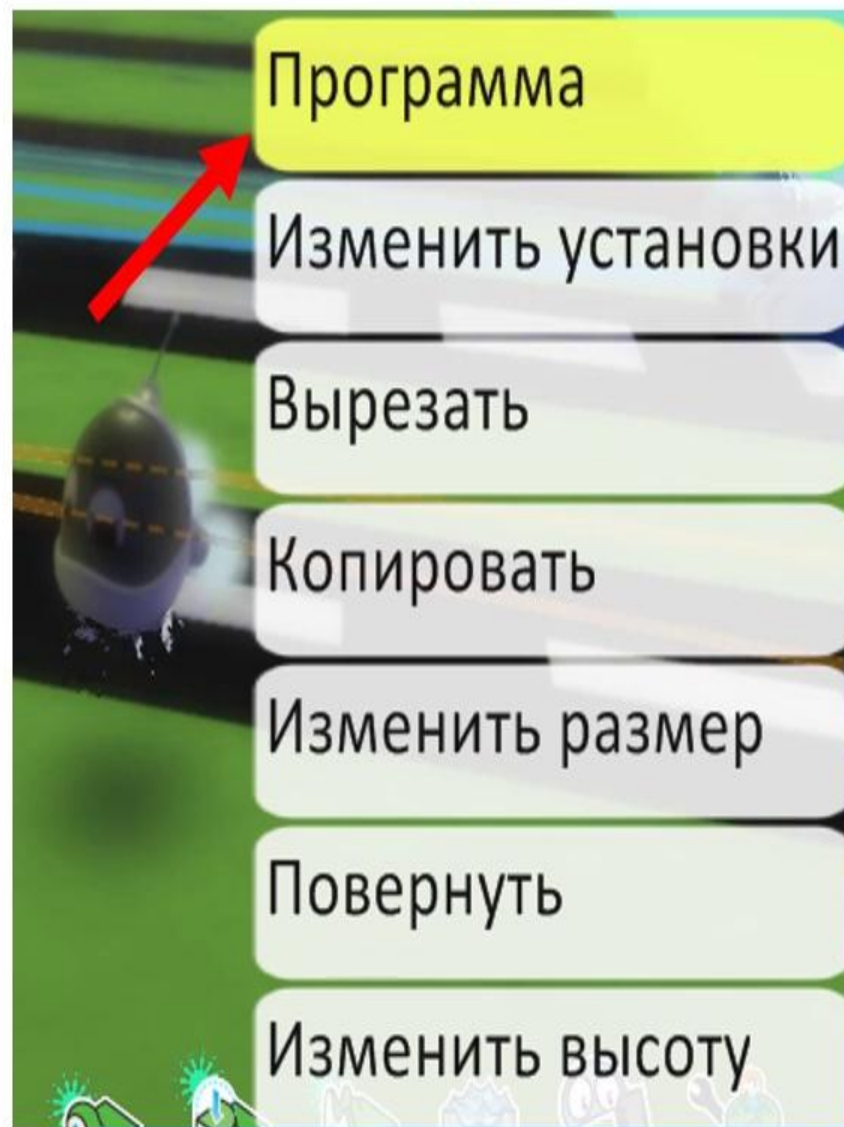
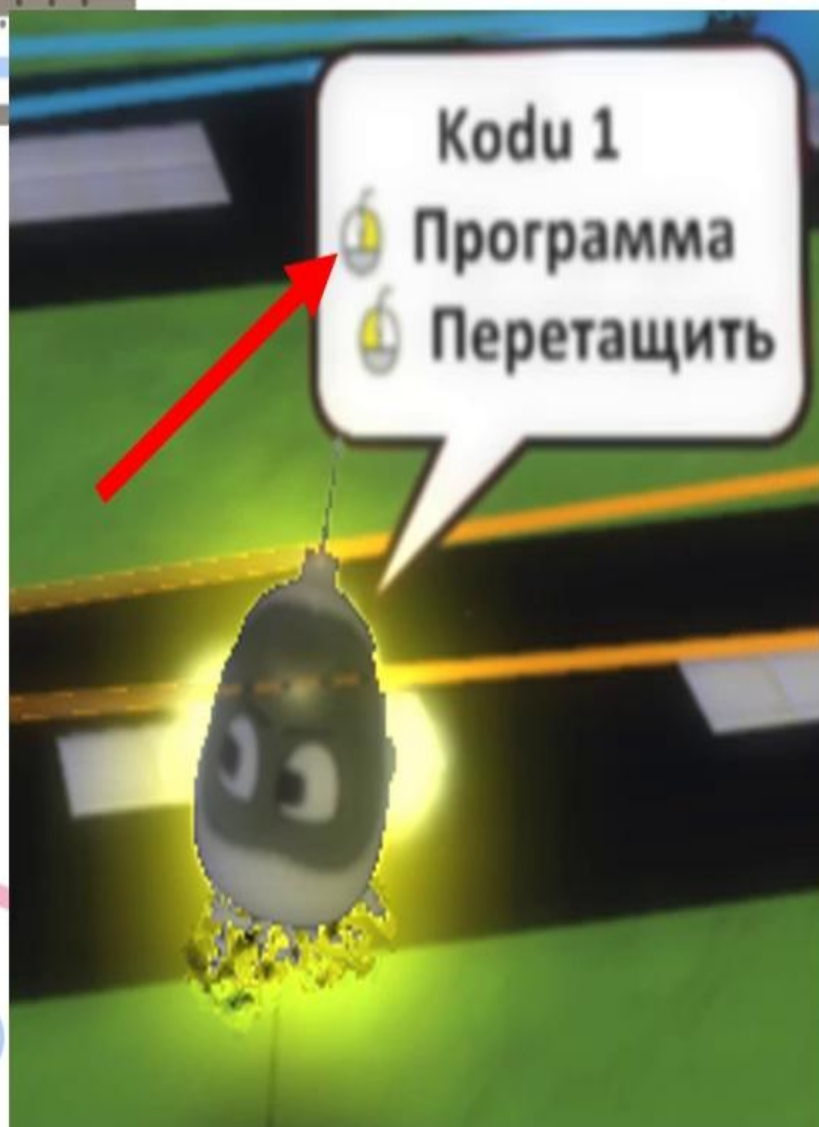
# Добавление Коду



Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

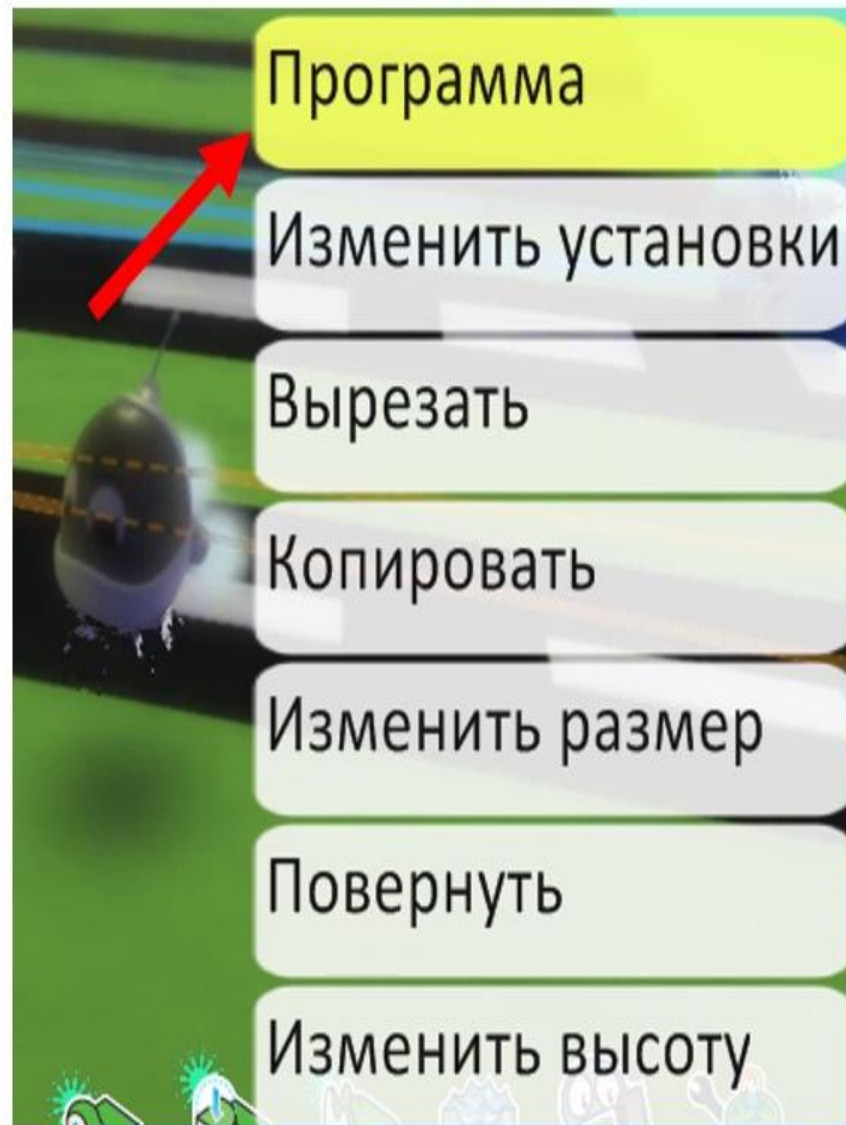
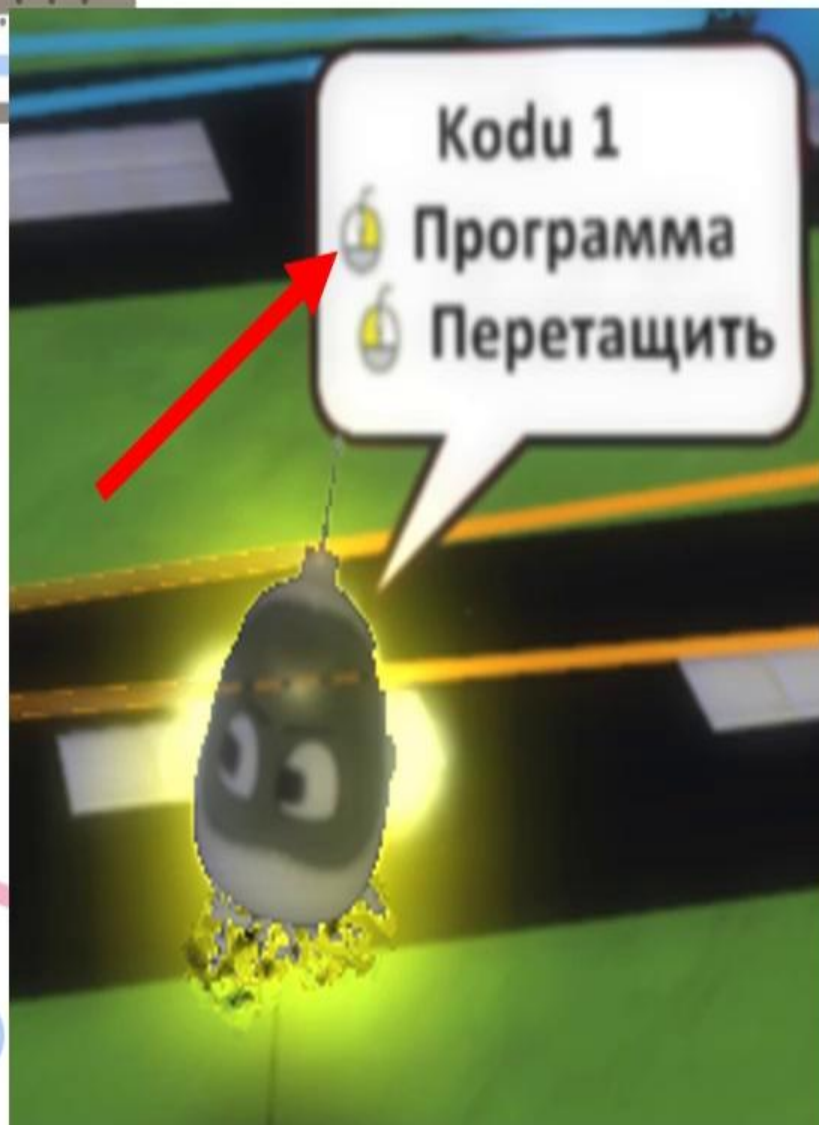


# Настройка управления Коду

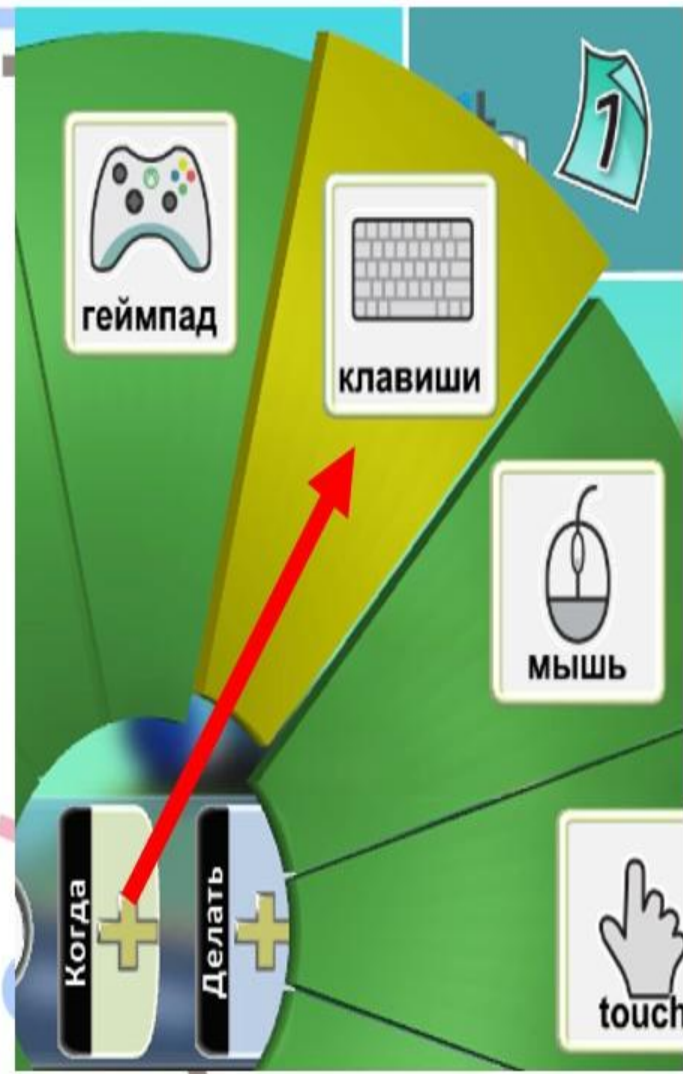




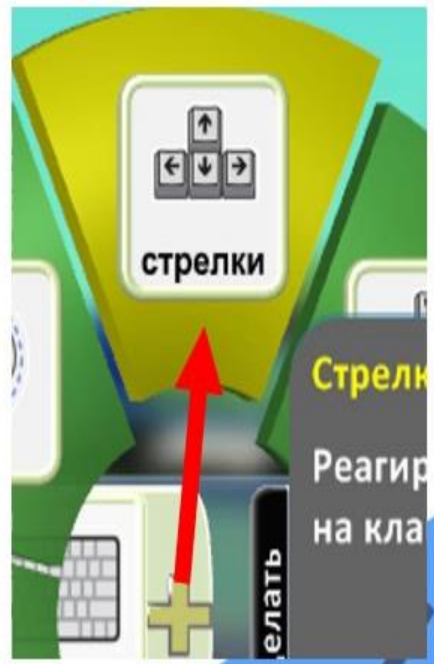
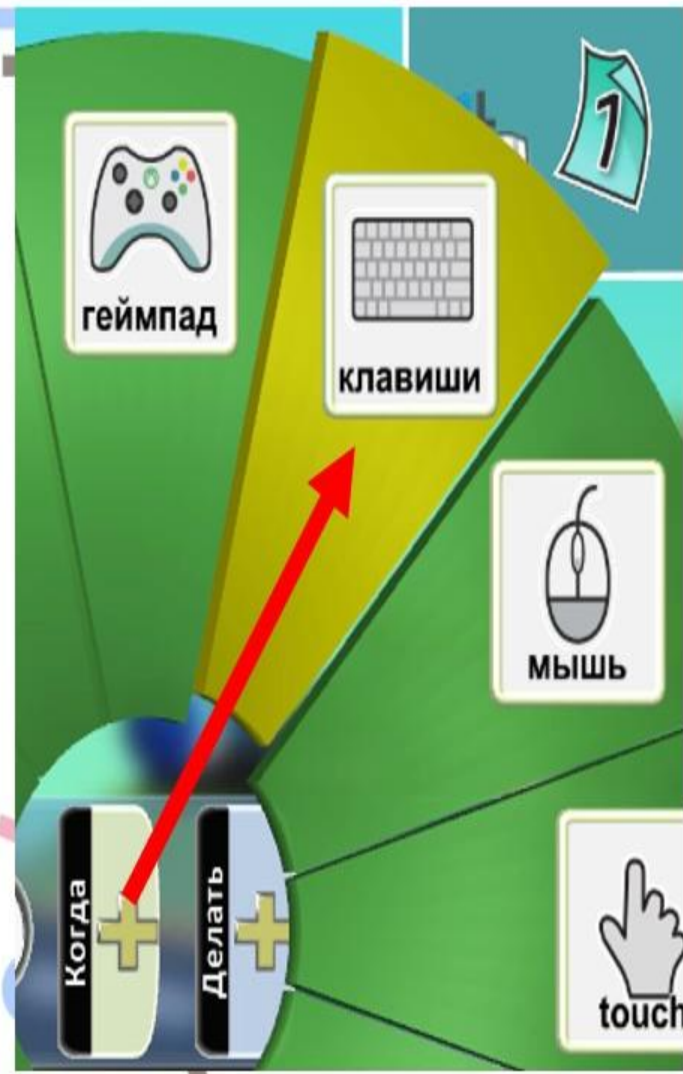
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду

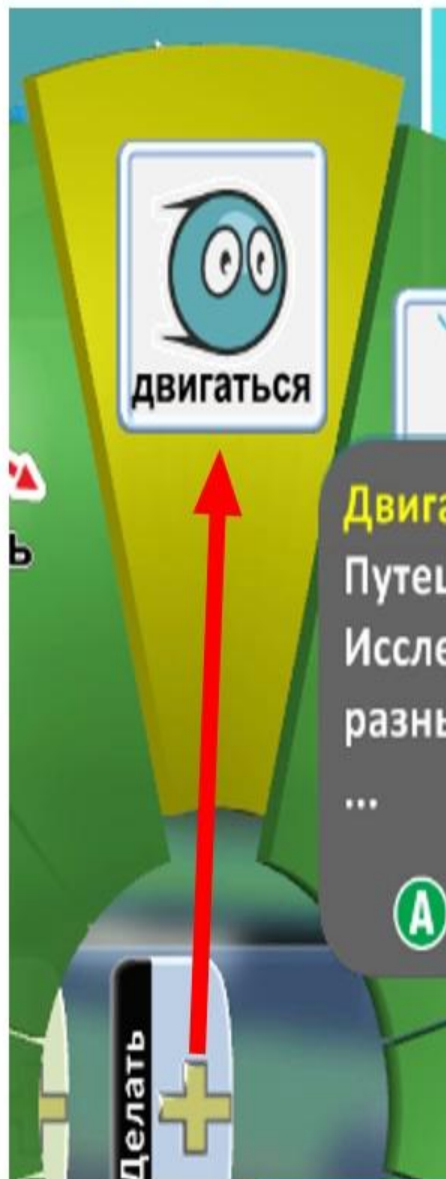


# Настройка управления Коду



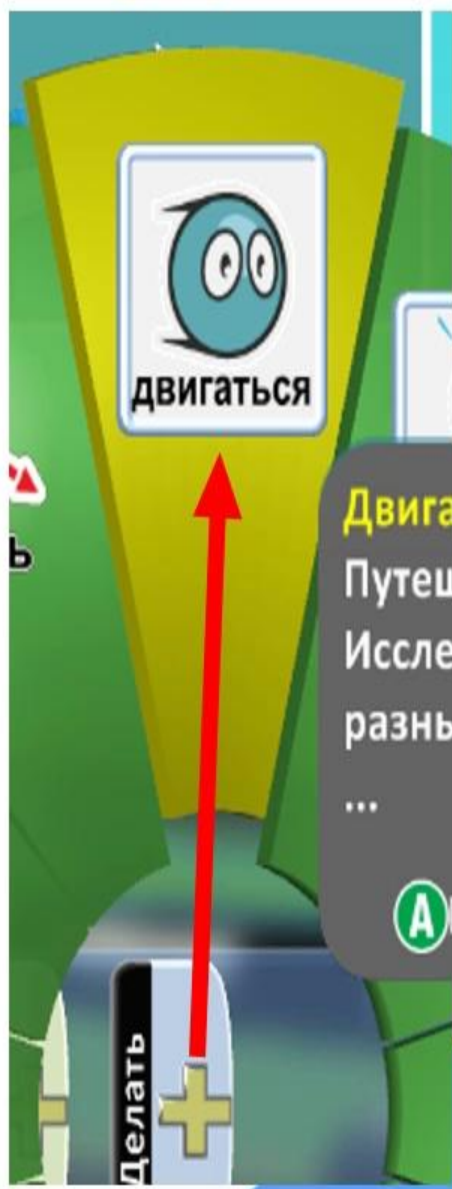


# Настройка управления Коду





# Настройка управления Коду



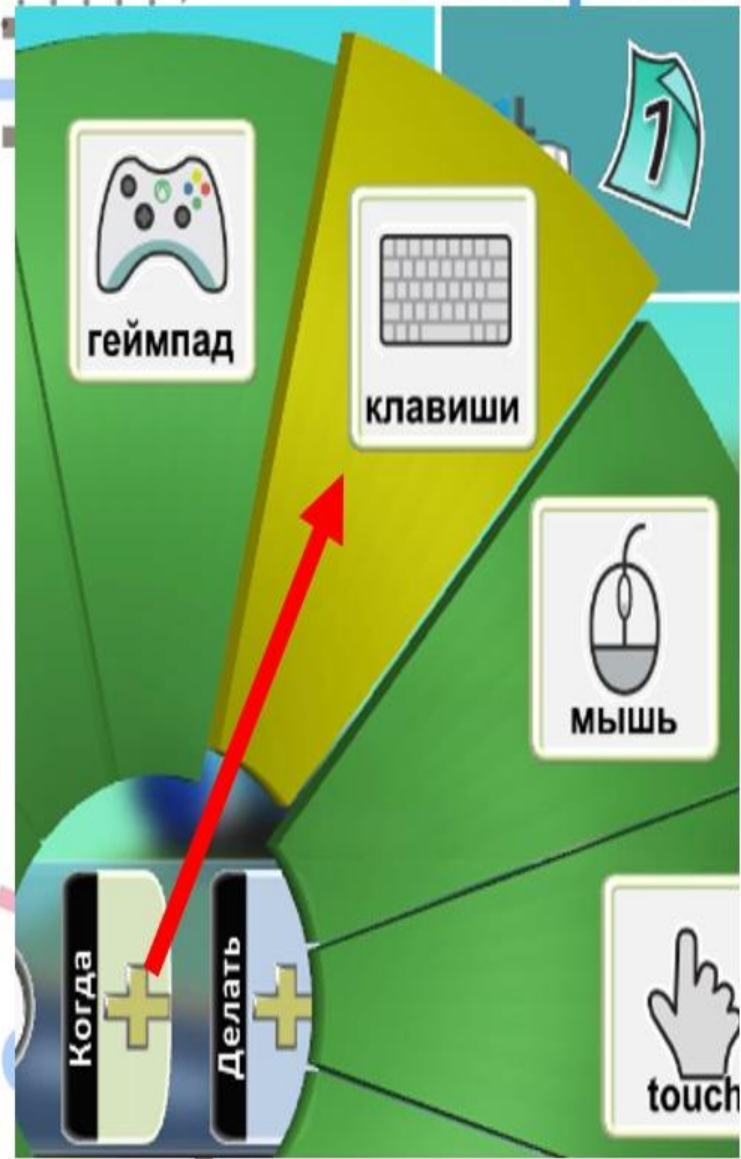
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду

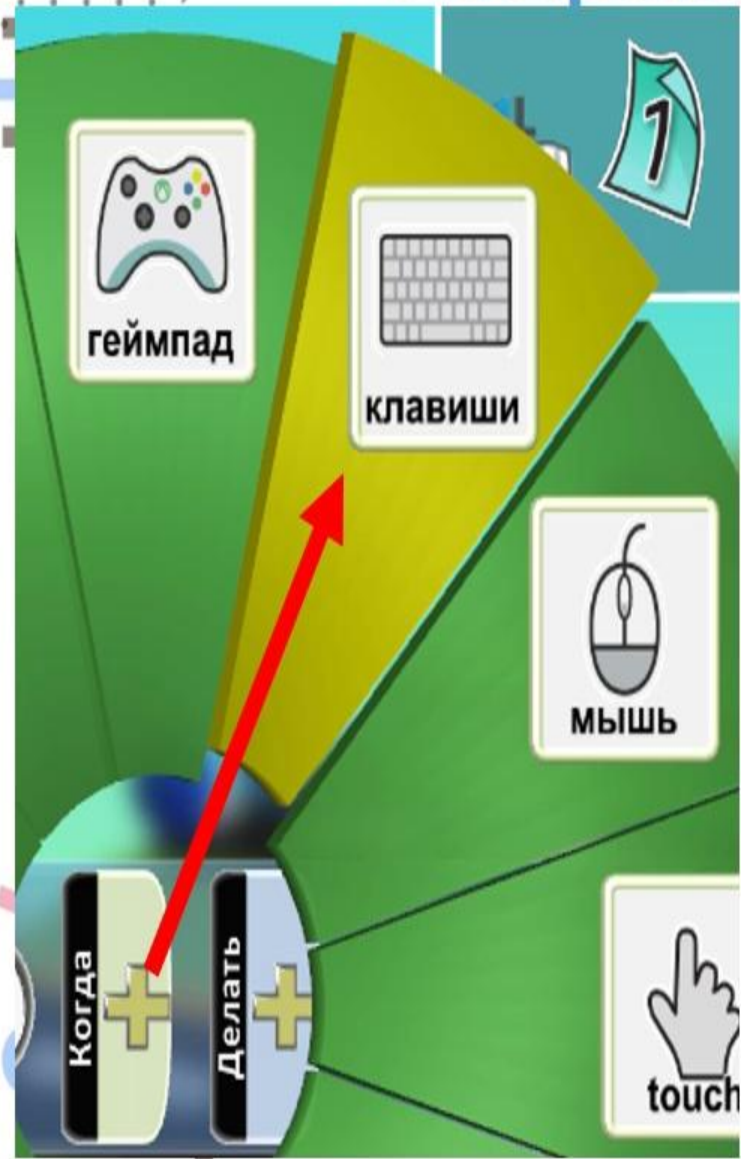


# Настройка управления Коду

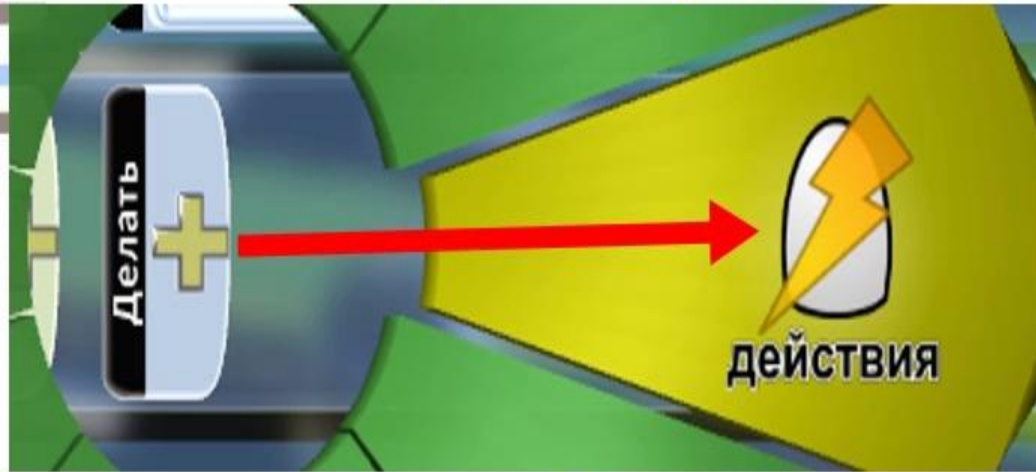




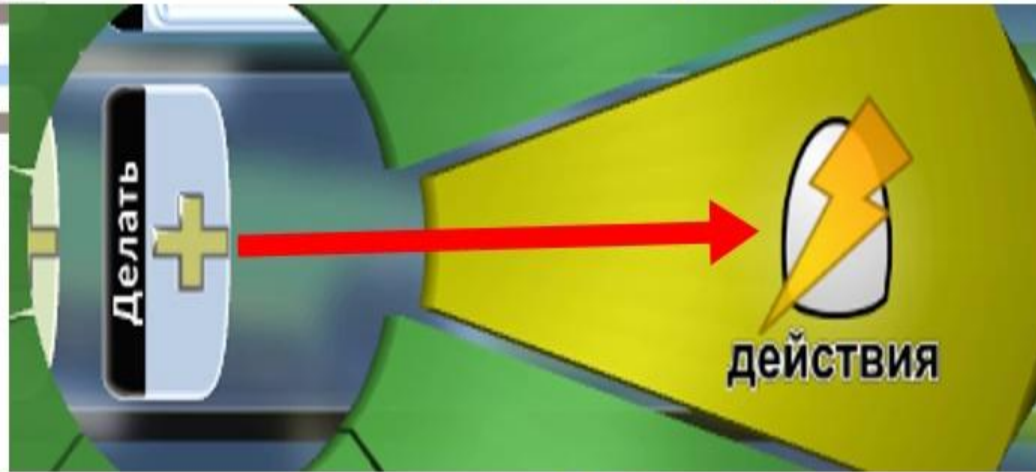
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду





# Настройка управления Коду





# Настройка управления Коду



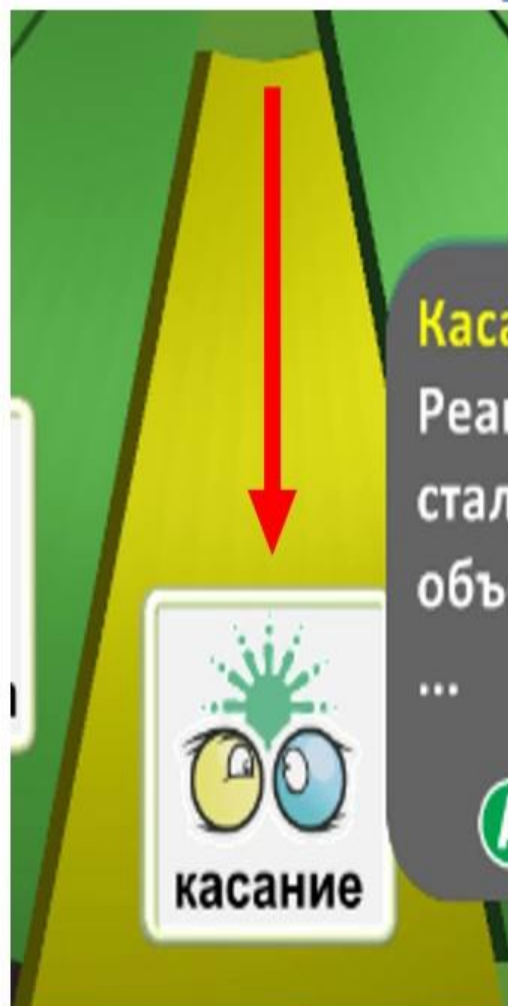
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду



# Установка условий поражения

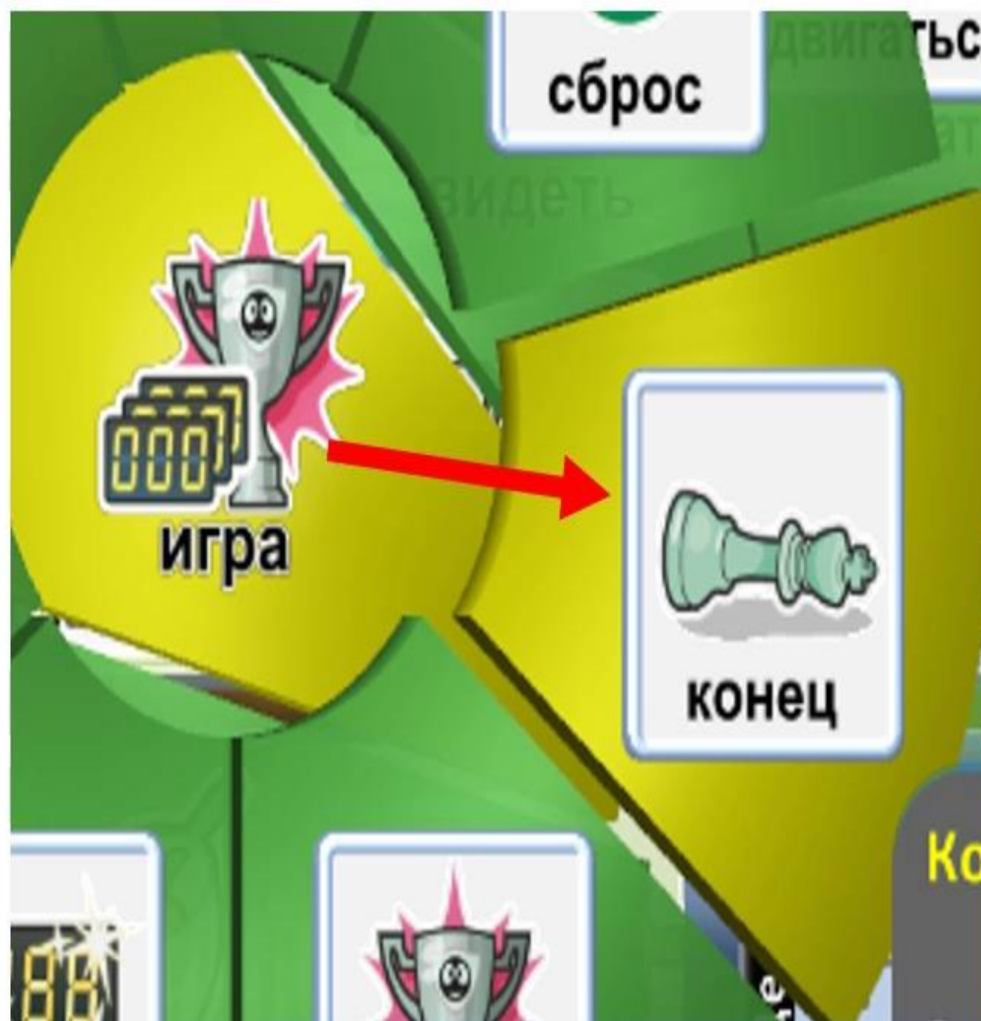




# Установка условий поражения



# Установление условий поражения





# Установление условий поражения



# Установка условий поражения

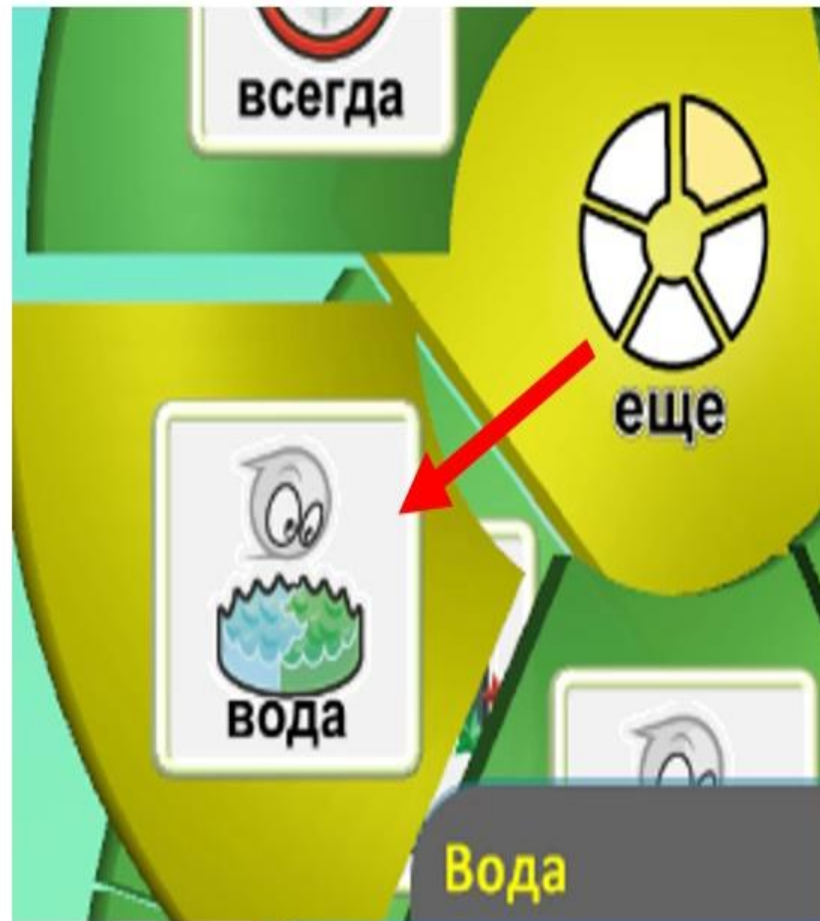




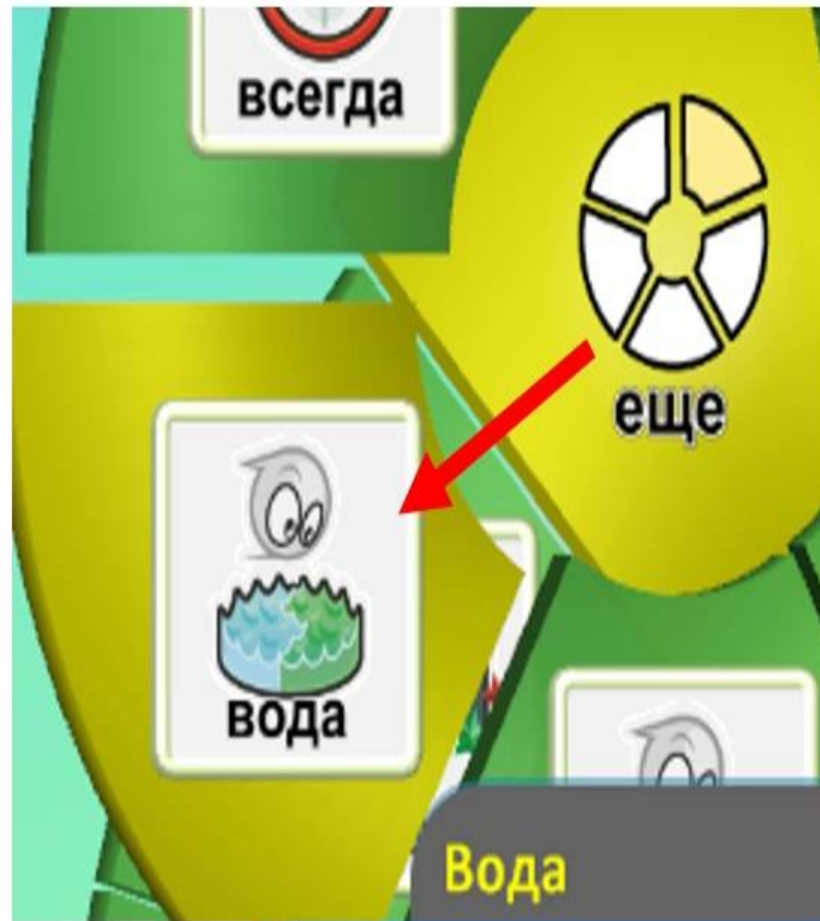
# Установление условий поражения



# Установка условий поражения

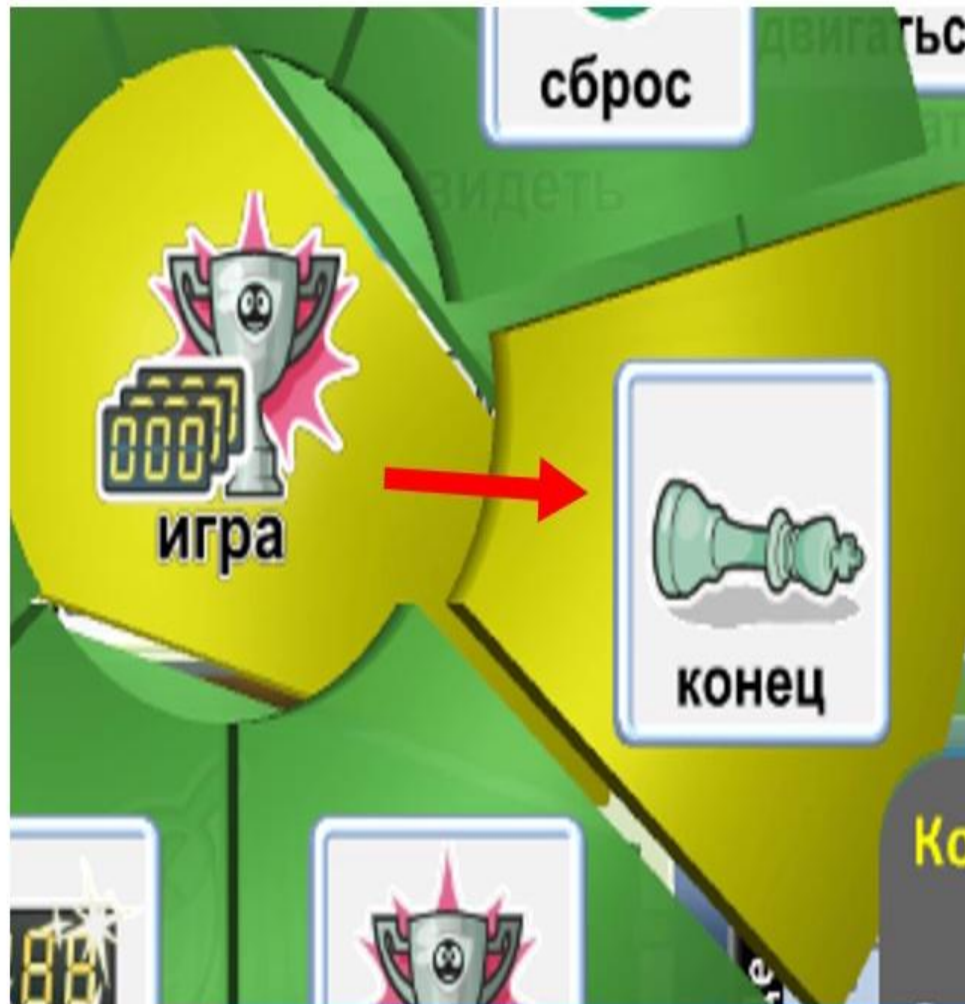
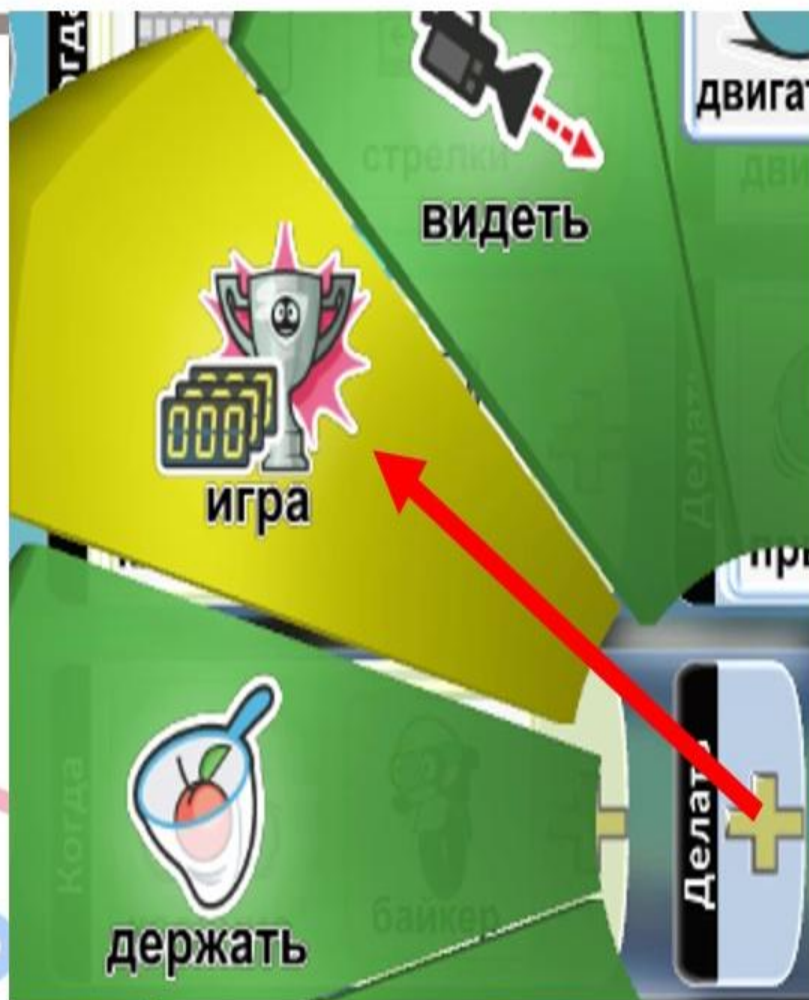


# Установка условий поражения



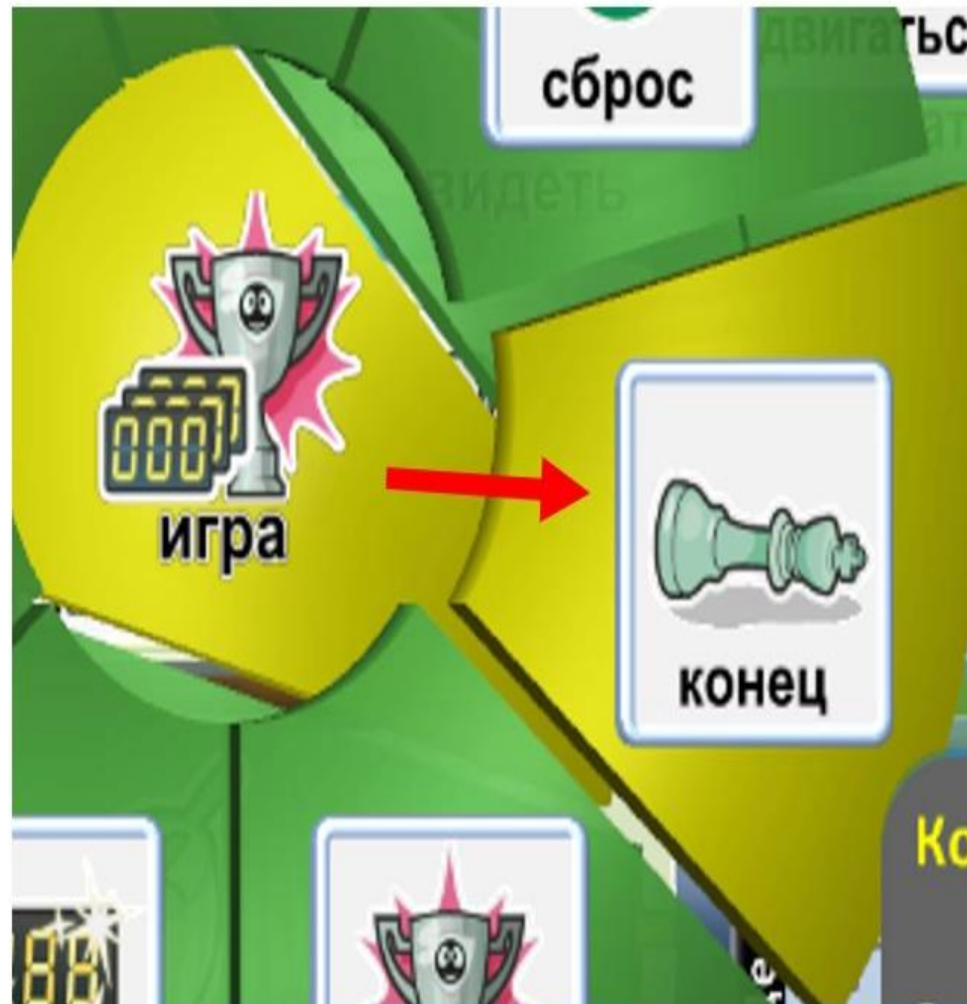
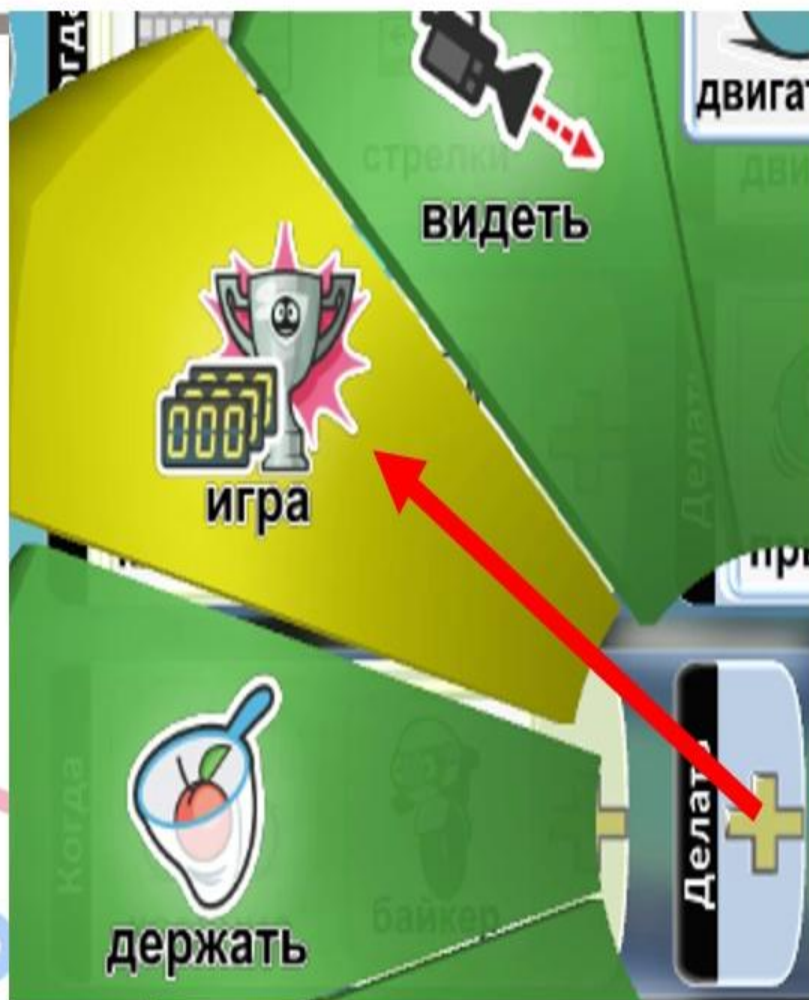


# Установление условий поражения





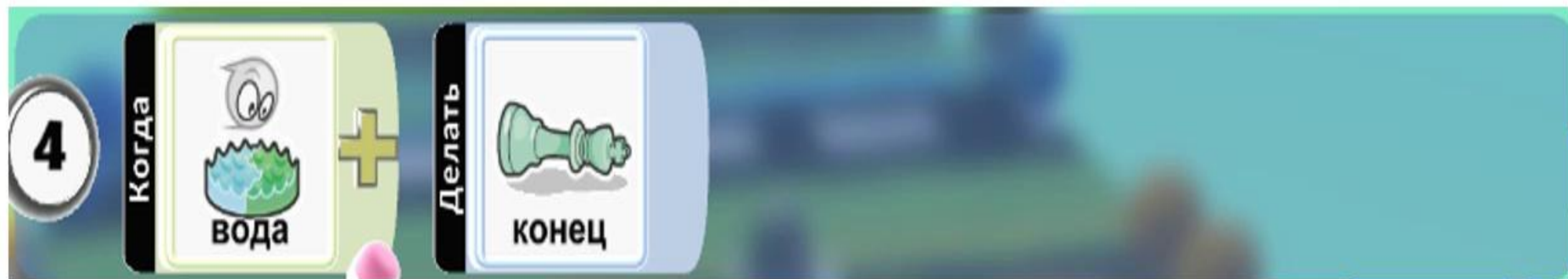
# Установление условий поражения



# Установление условий поражения

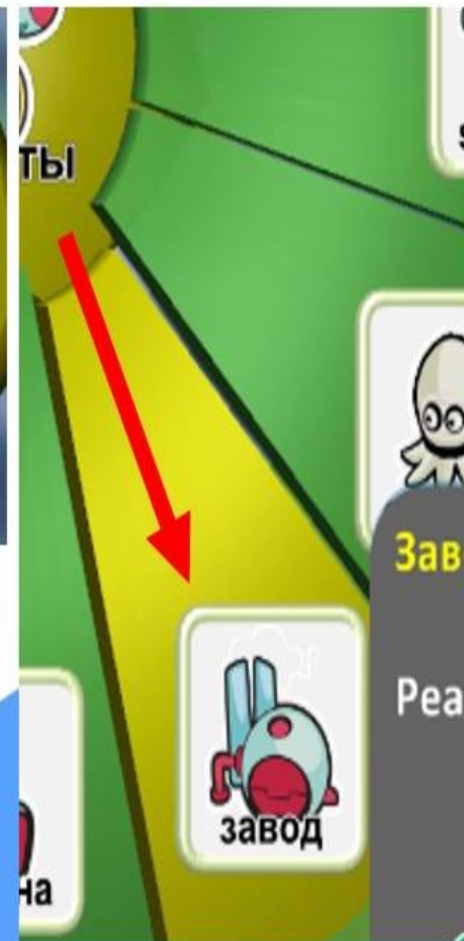


# Установление условий поражения





# Установка условий победы

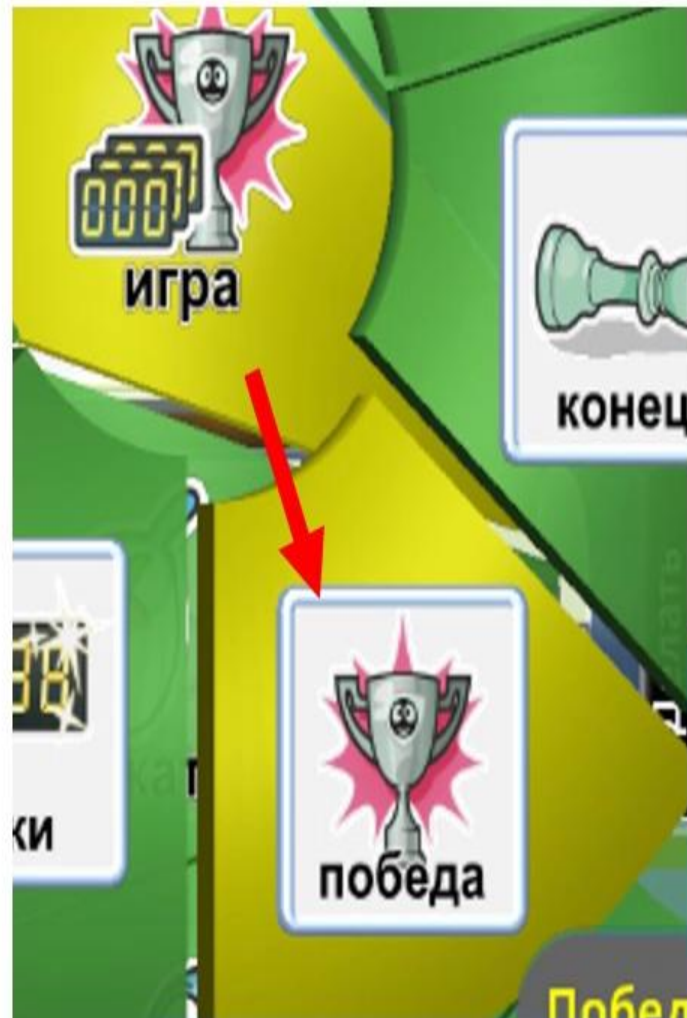
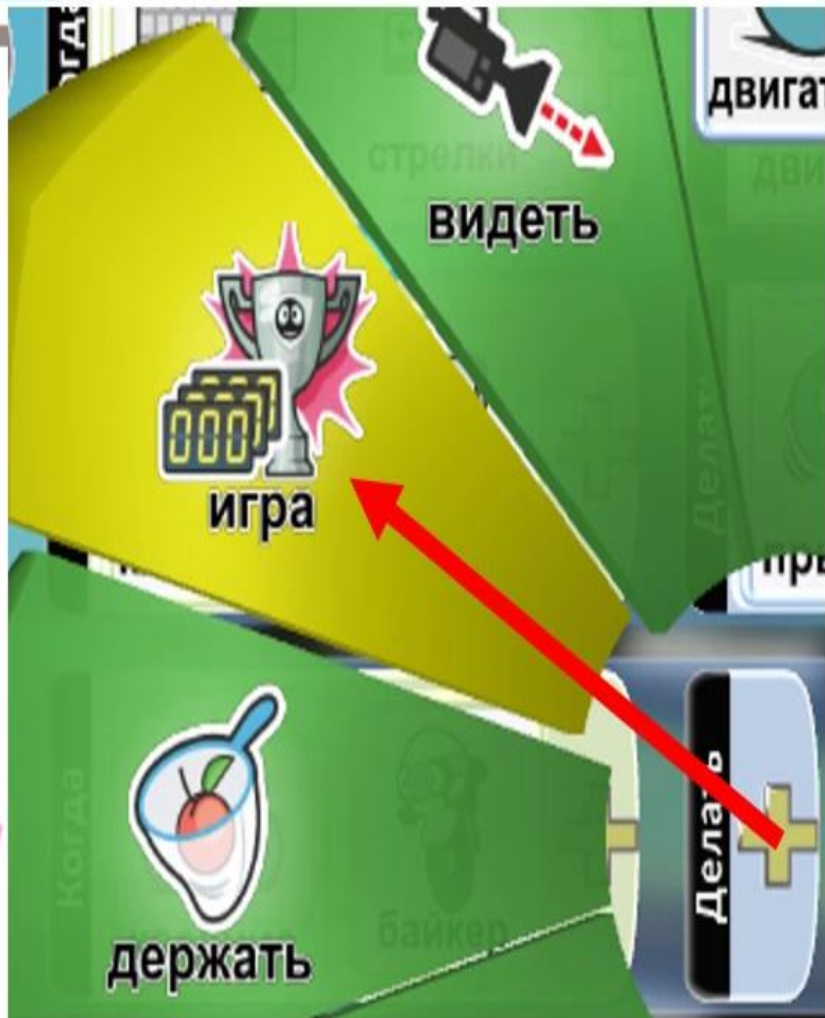




# Установка условий победы



# Установление условий победы





# Установление условий победы



# Установление условий победы






# Установление условий победы

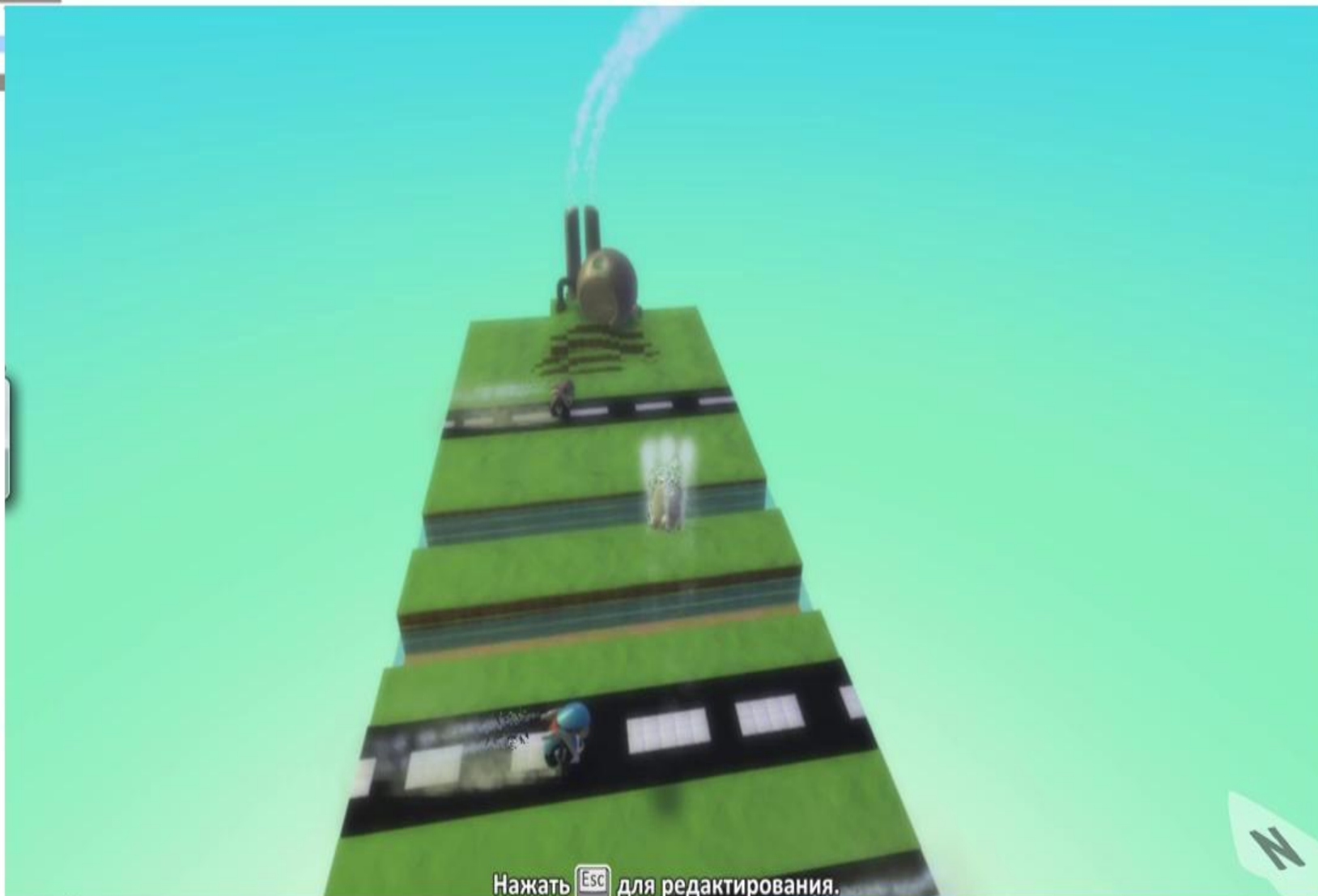



# Тестируем нашу игру



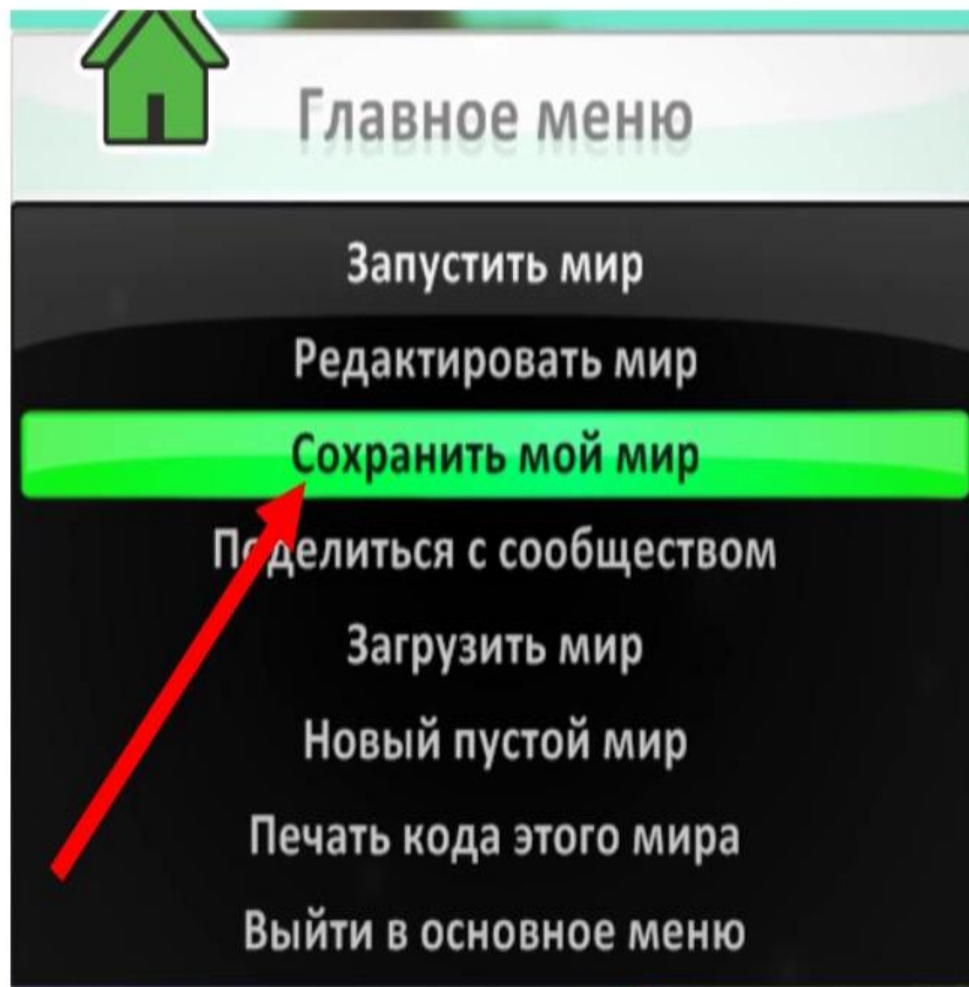
Нажать  для редактирования.

# Тестируем нашу игру



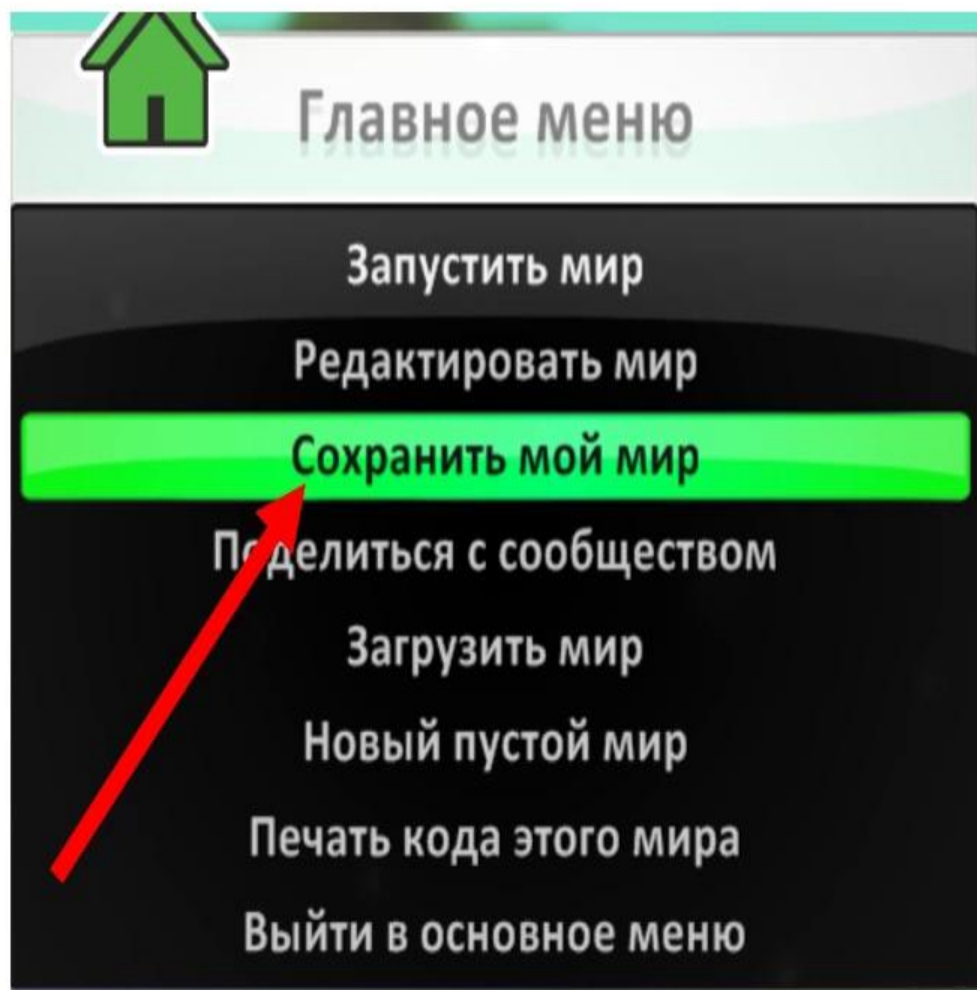
Нажать  для редактирования.

# Сохраняем наш игровой мир





# Сохраняем наш игровой мир



## Домашнее задание

Создать несколько разных площадок для игры и разнообразить их объектами.



# Домашнее задание

Создать несколько разных площадок для игры и разнообразить их объектами.





Поздравляем!

WINNER



Поздравляем!

