



Kodu

Создаем игру Crossy Road

Урок 3



Kodu

Создаем игру Crossy Road
Урок 3

Проверка домашнего задания



Проверка домашнего задания



Crossy Road



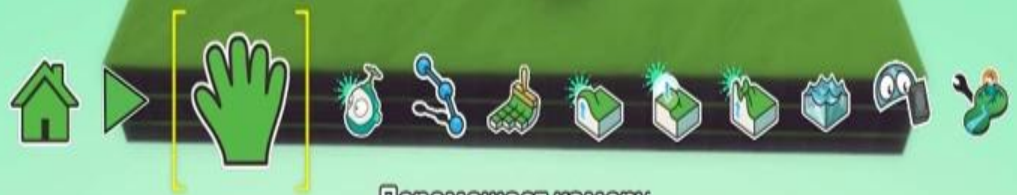
Crossy Road



Создаем игру Crossy Road

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

🔙 Откатить (10)



Перемещает камеру

Создаем игру Crossy Road

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

🔙 Откатить (10)



Перемещает камеру

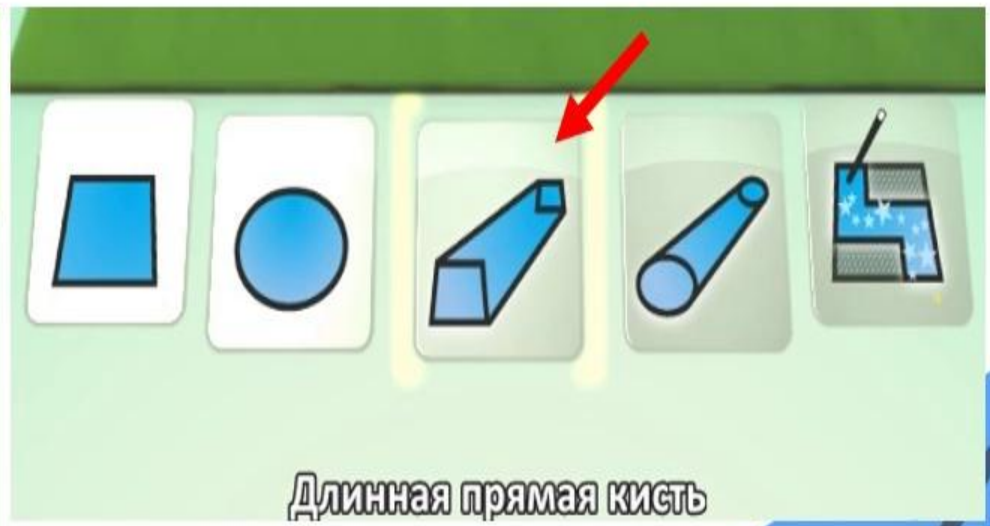
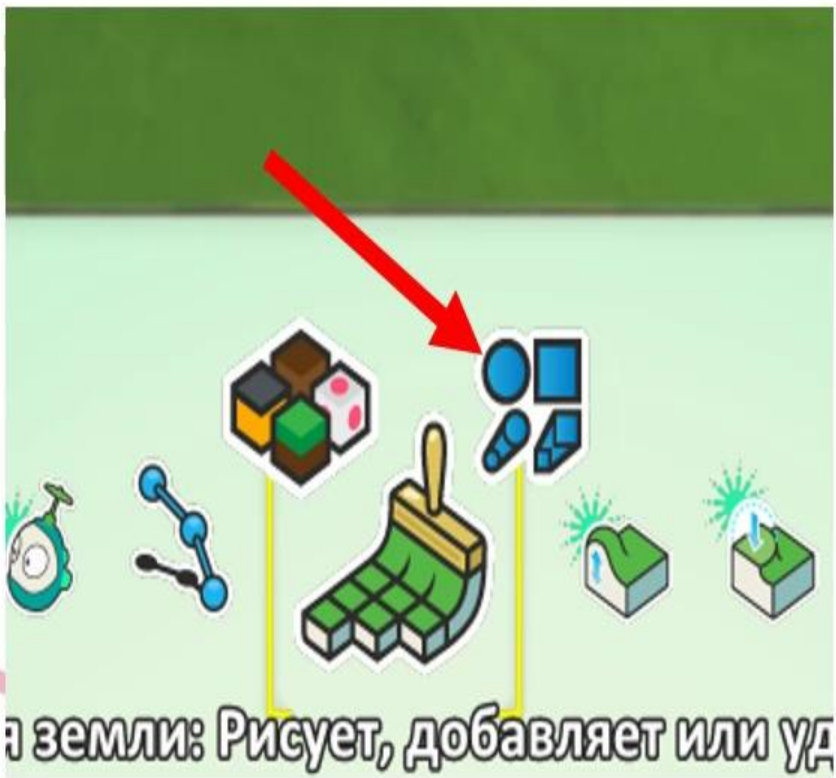
Выбираем кисть

Перемещает камеру

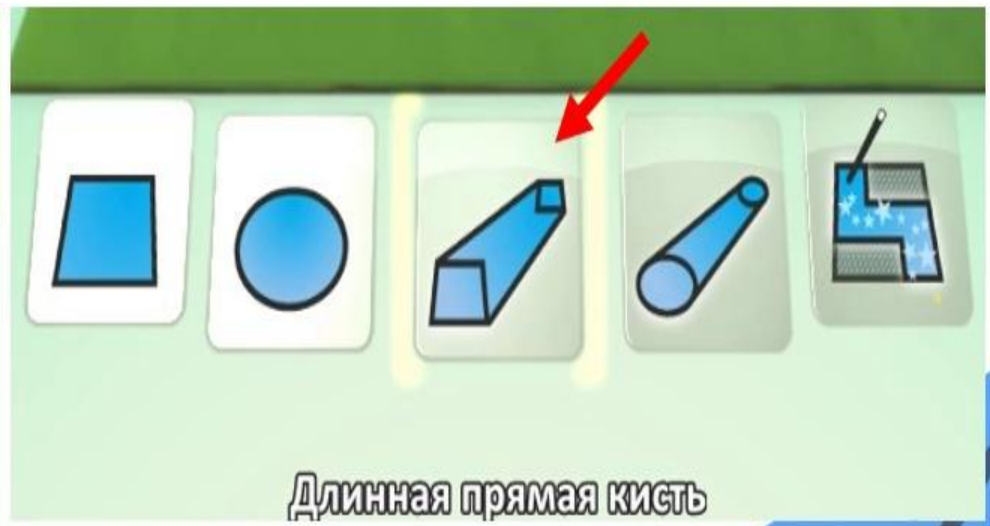
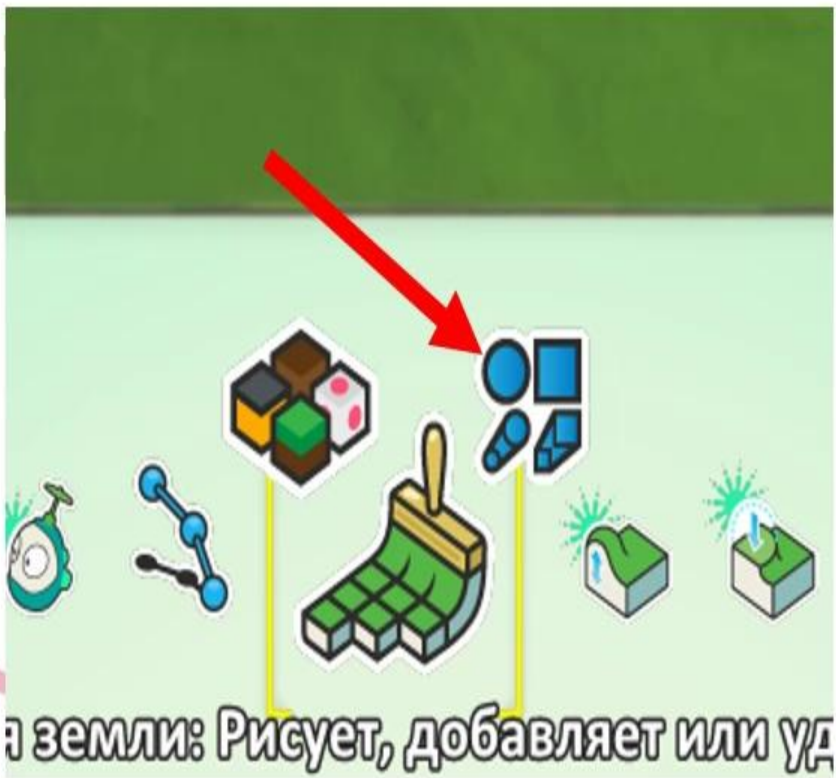
Выбираем кисть

Перемещает камеру


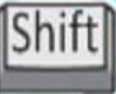

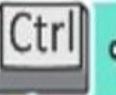







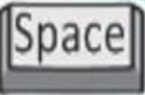
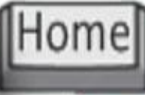

Выбираем кисть




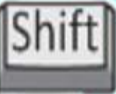

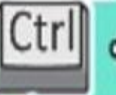







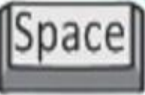
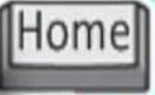

Выбираем кисть



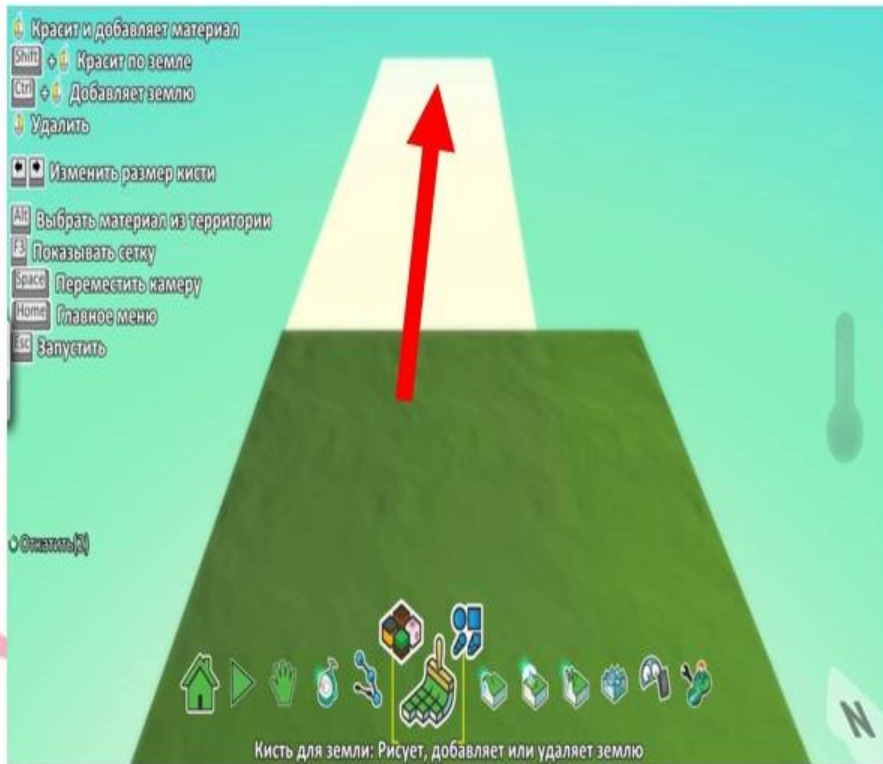
Создаем площадку для игры

-  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



Создаем площадку для игры



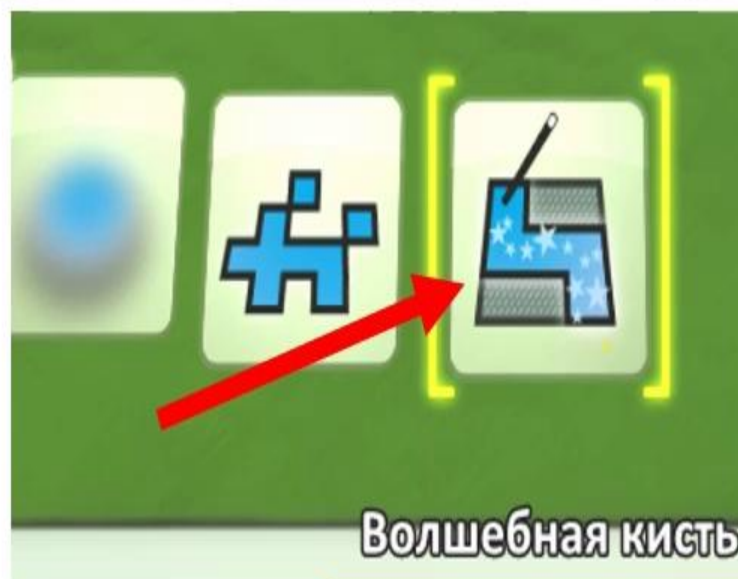
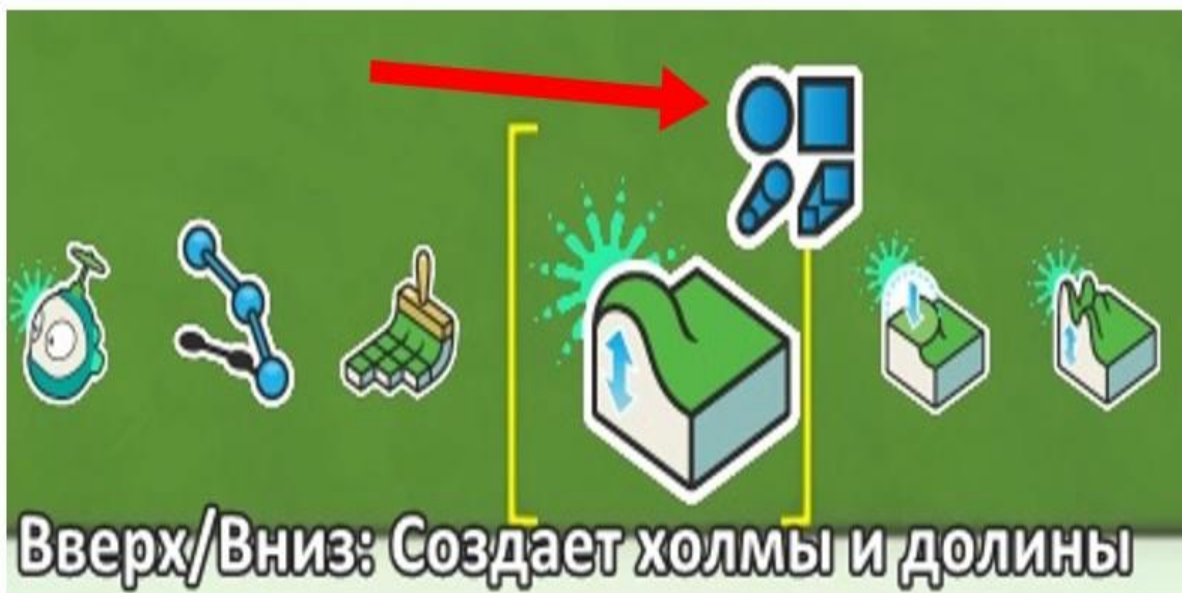
Добавляем слои



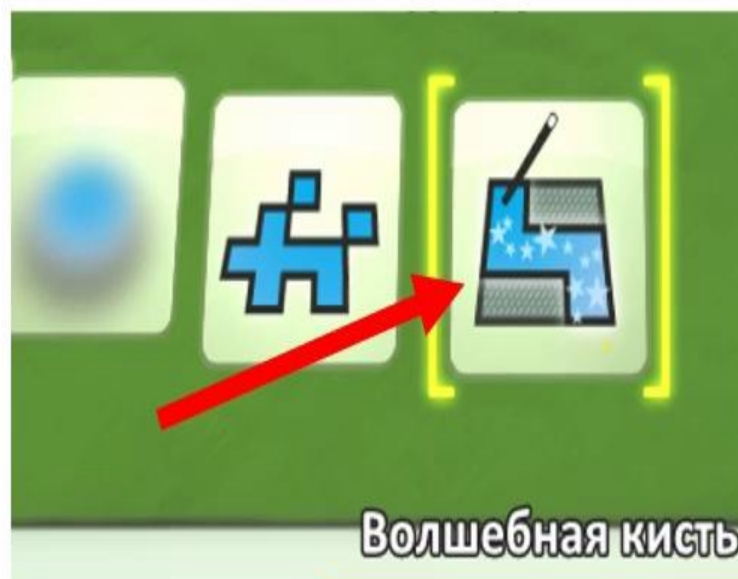
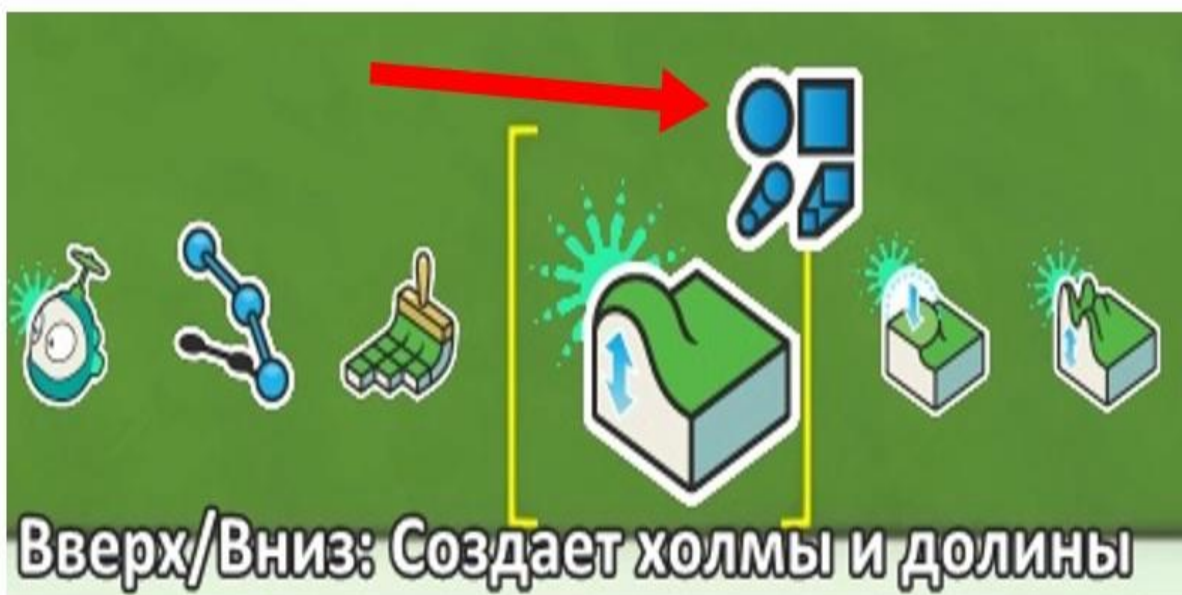
Добавляем слои



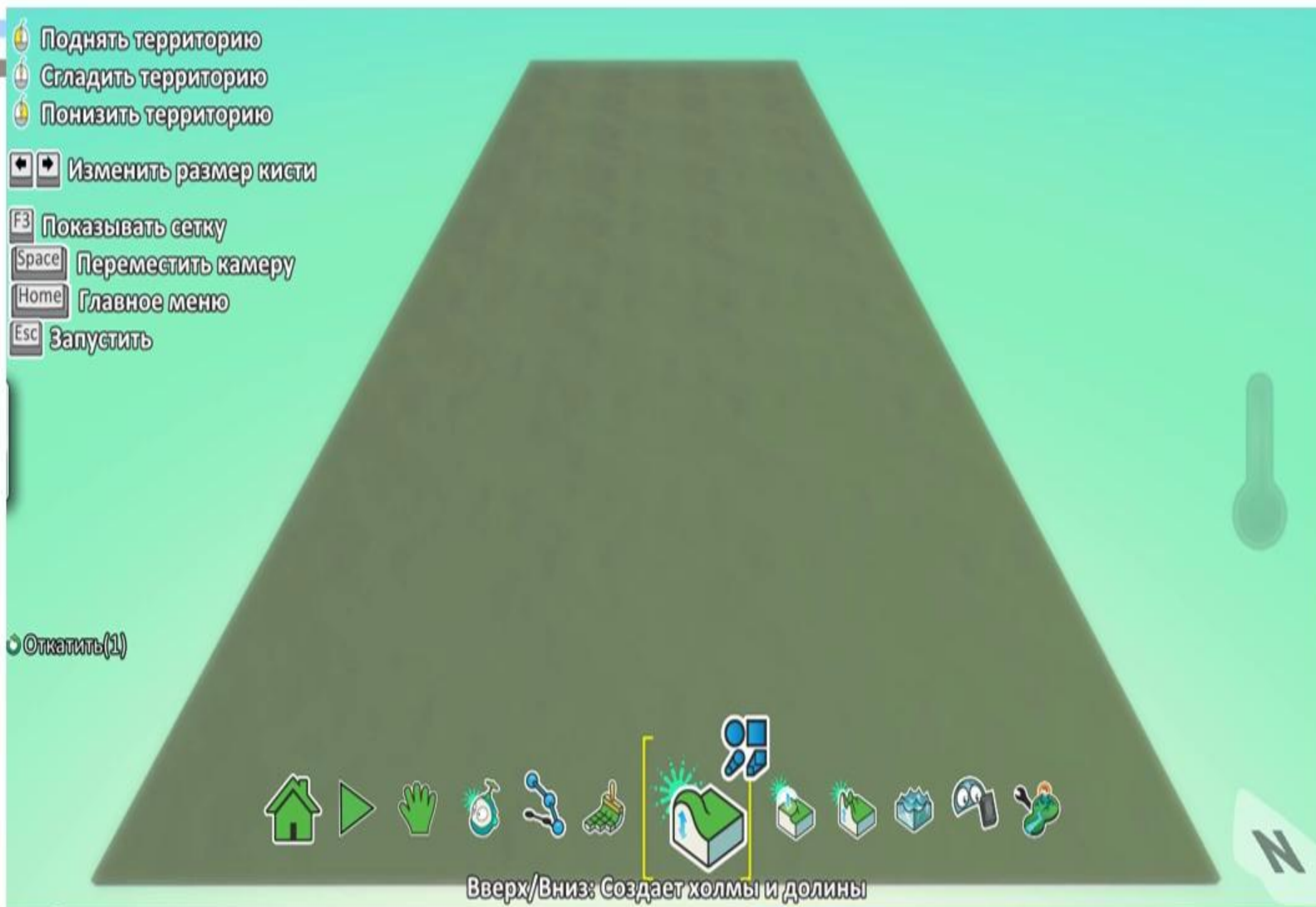
Добавляем слои



Добавляем слои



Добавляем слои



Добавляем слои

Поднять территорию
Сгладить территорию
Понизить территорию

Изменить размер кисти

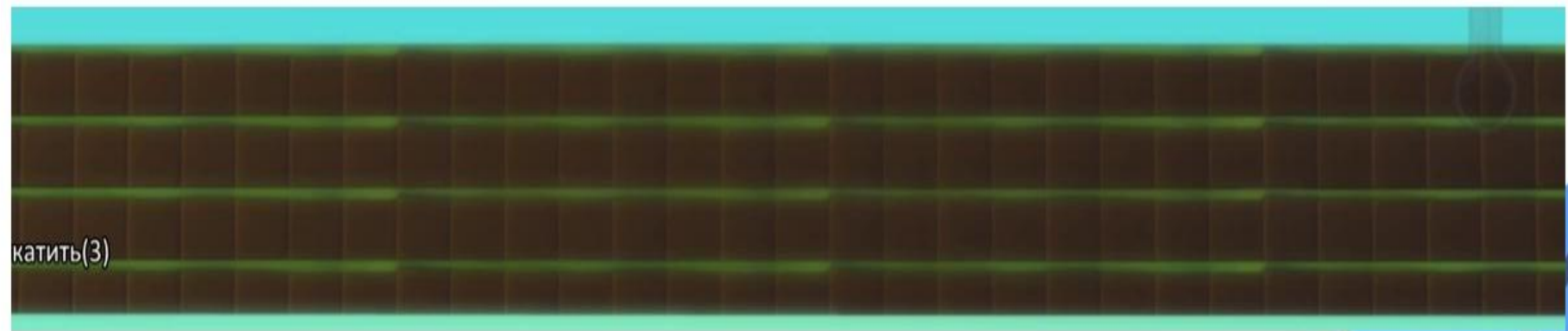
F3 Показывать сетку
Space Переместить камеру
Home Главное меню
Esc Запустить

Откатить(1)

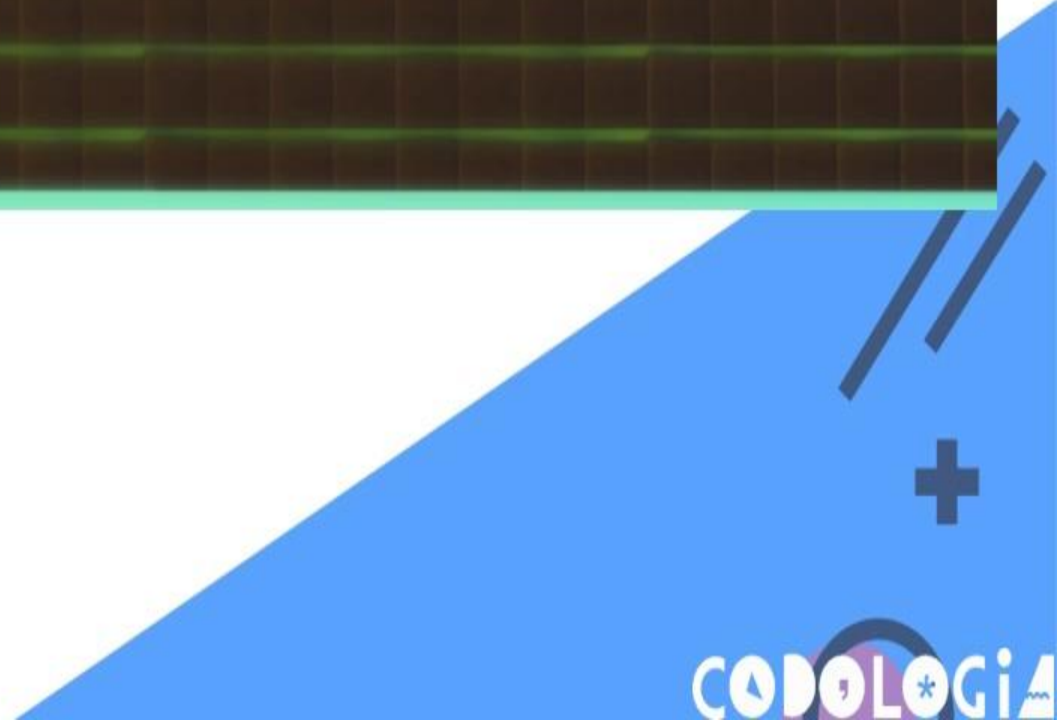
Вверх/Вниз: Создает холмы и долины

Navigation icons: Home, Play, Hand, Eye, Link, Terrain, Mountain, Hills, Camera, and a character icon.

Добавляем слои



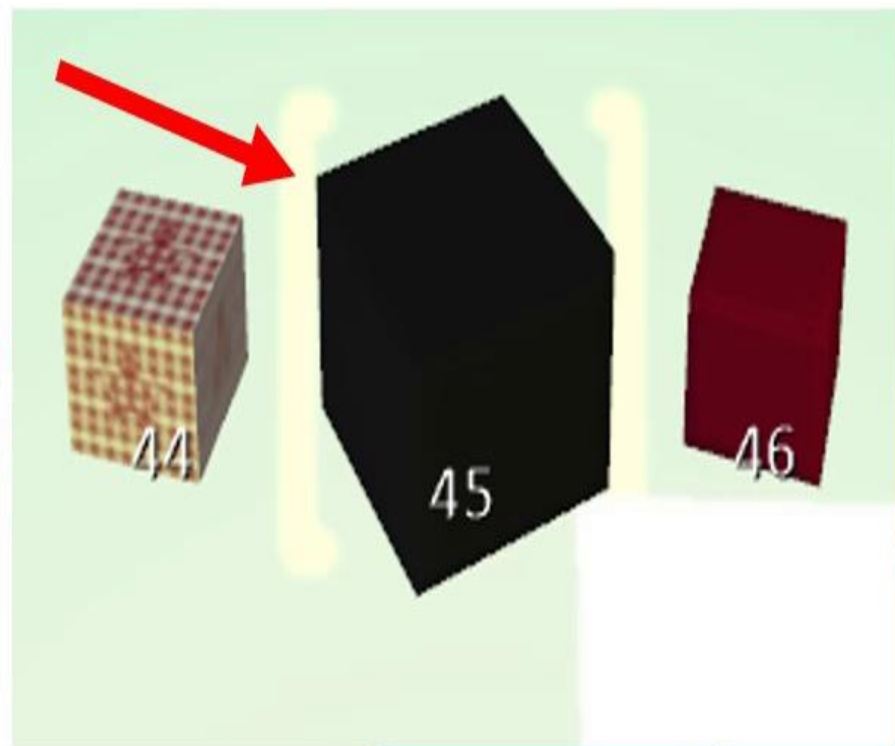
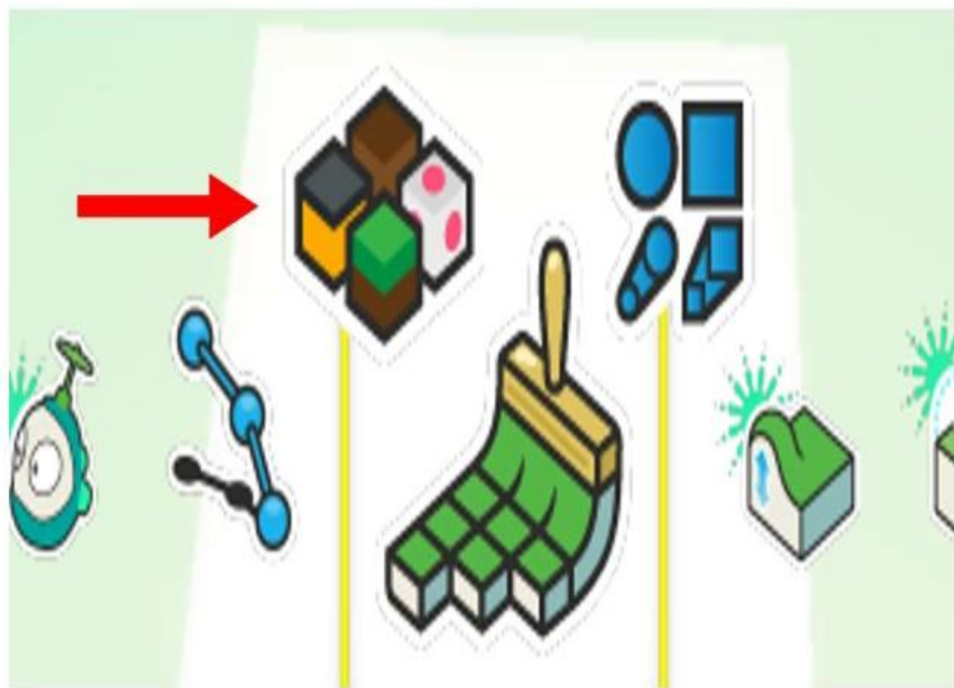
кратить(3)



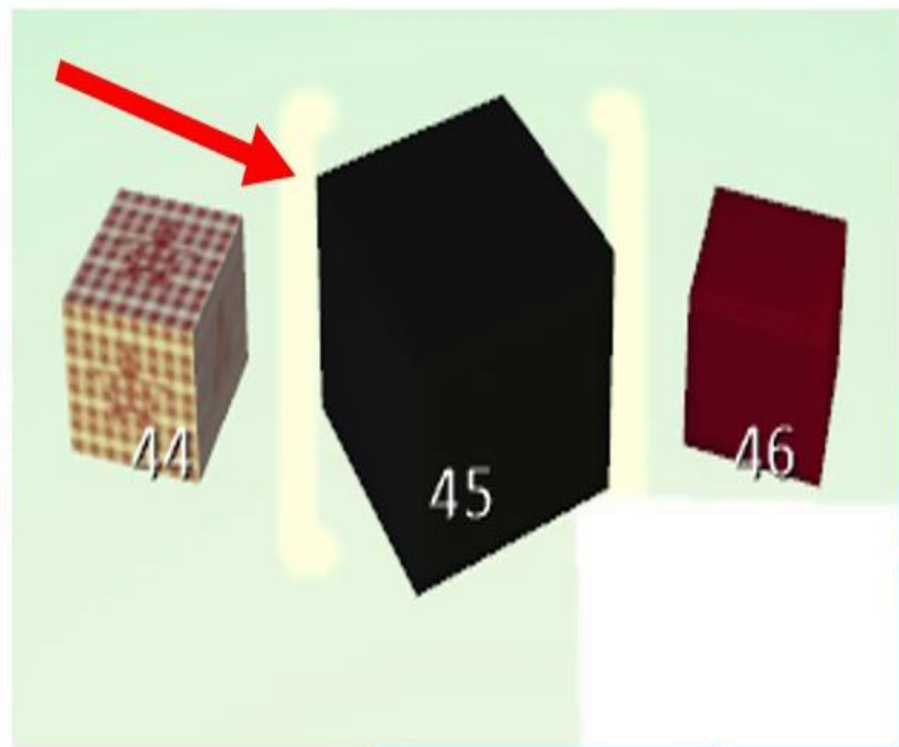
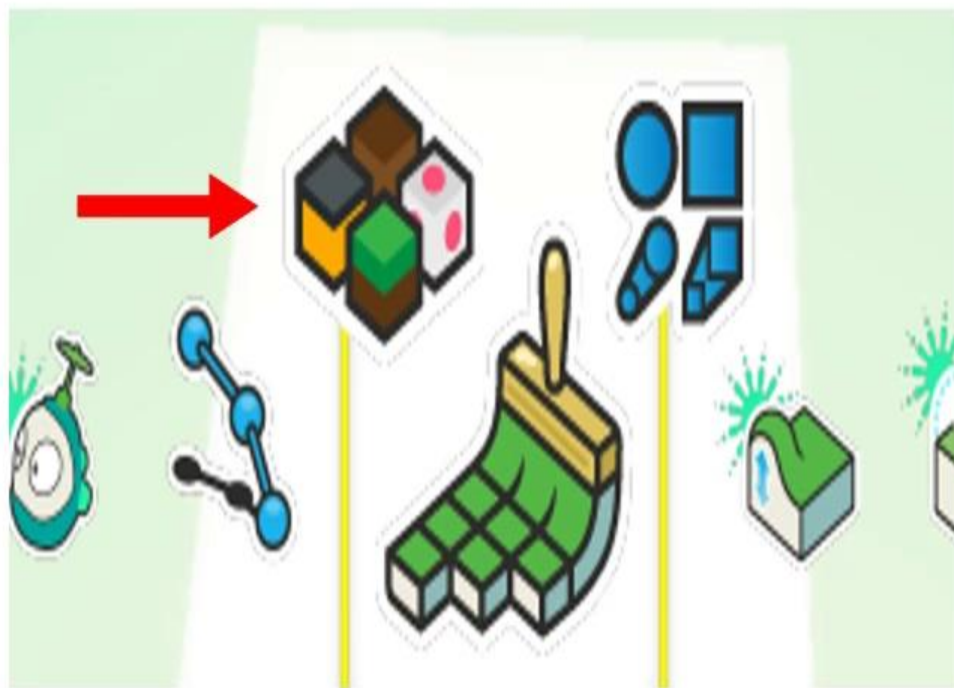
Добавляем слои




Создаем дороги

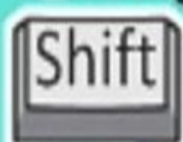



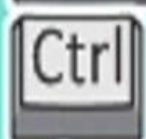

Создаем дороги






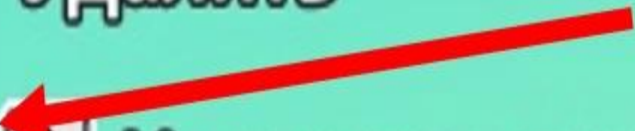
Создаем дороги

 Красит и добавляет материал


 +  Красит по земле

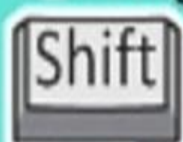

 +  Добавляет землю

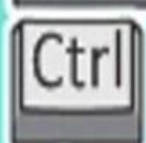

 Удалить


   Изменить размер кисти



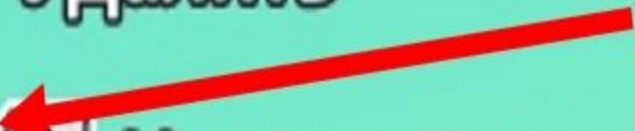
Создаем дороги

 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

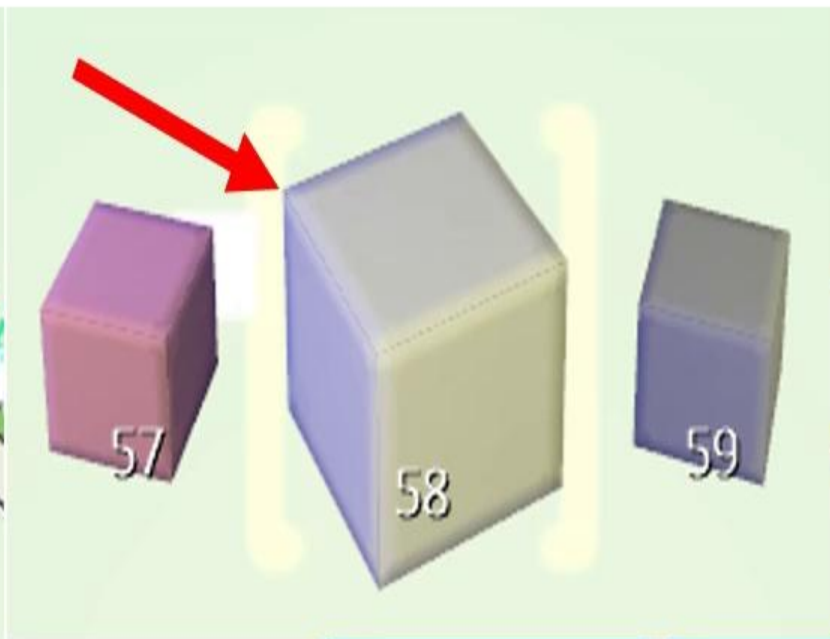
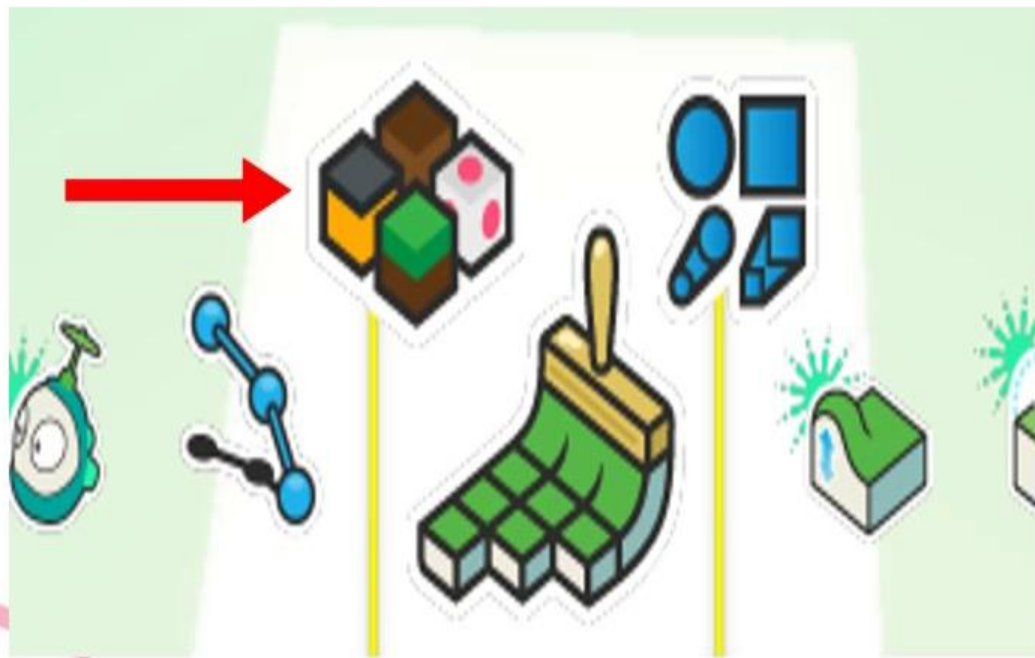


🔄 Откатить (8)

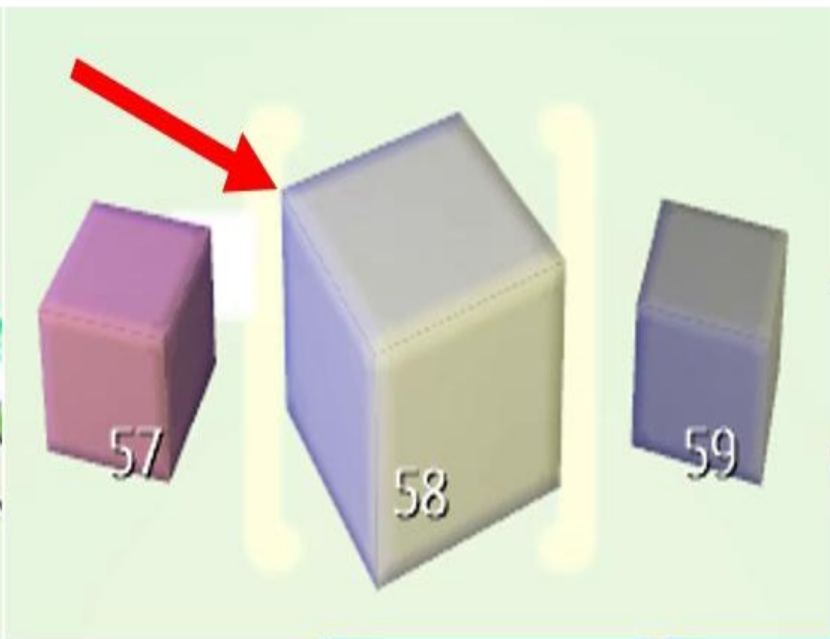
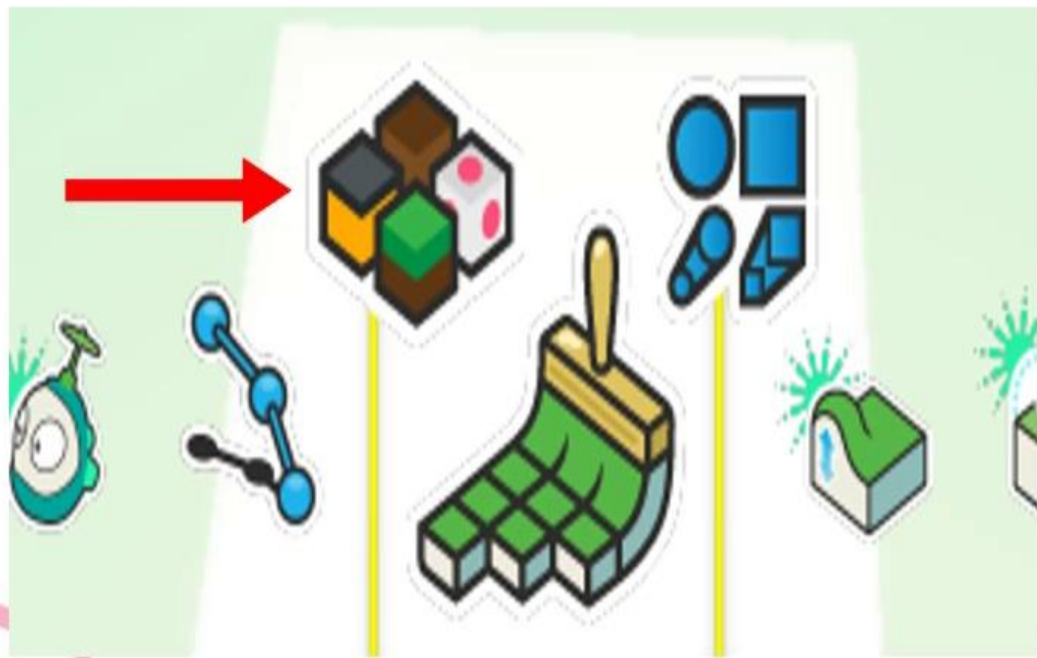


Перемещает камеру

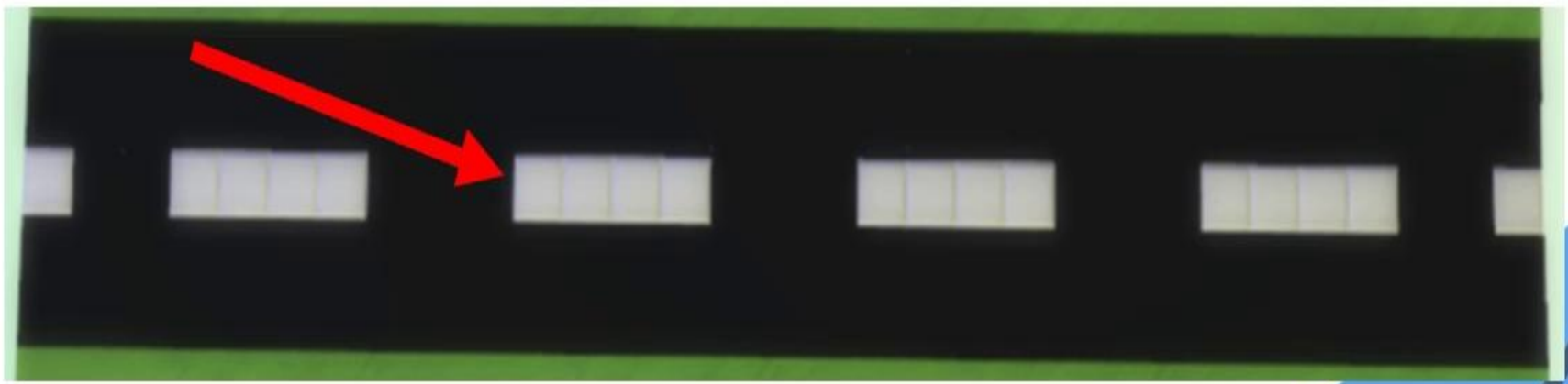
Создаем дороги



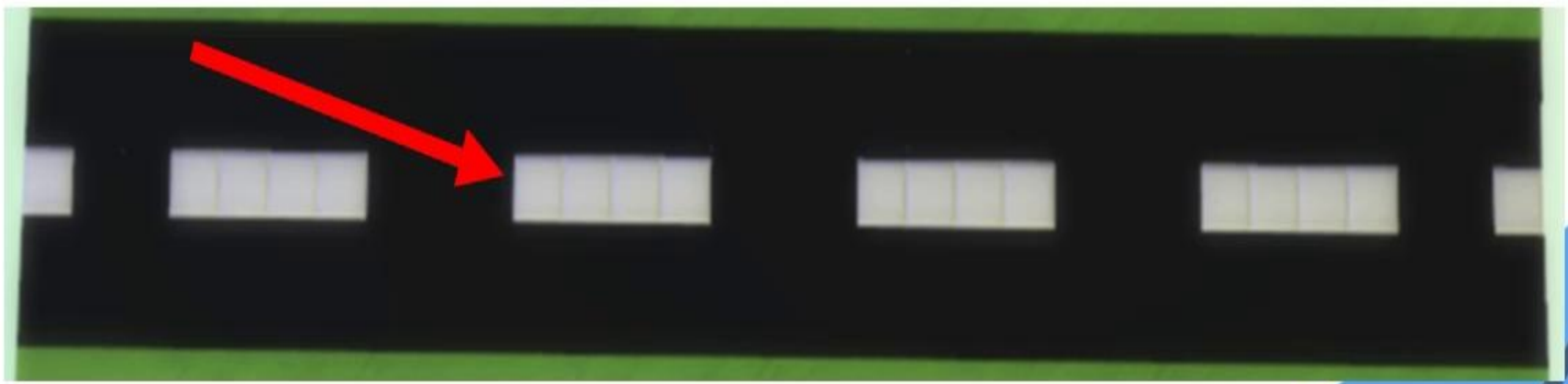
Создаем дороги



Создаем дороги



Создаем дороги



Создаем дороги

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

🔙 Откатить(10)



Перемещает камеру

Создаем дороги

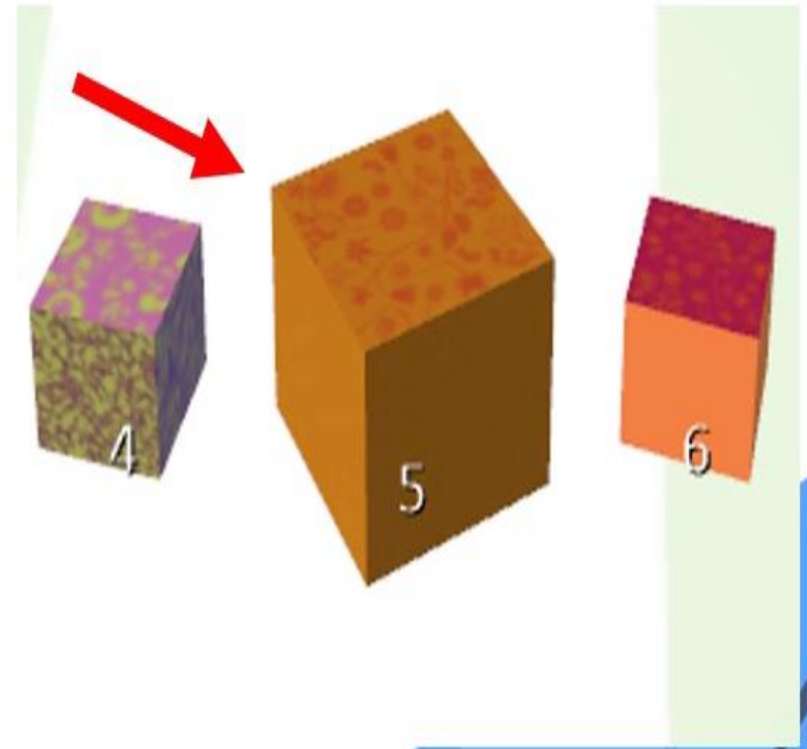
- 👤 Переместить поверхность
- 📷 Перемещать камеру
- 🔄 Крутить, чтобы приблизить
- 🔍 Ищет следующий персонаж

⏪ Откатить(10)



Перемещает камеру

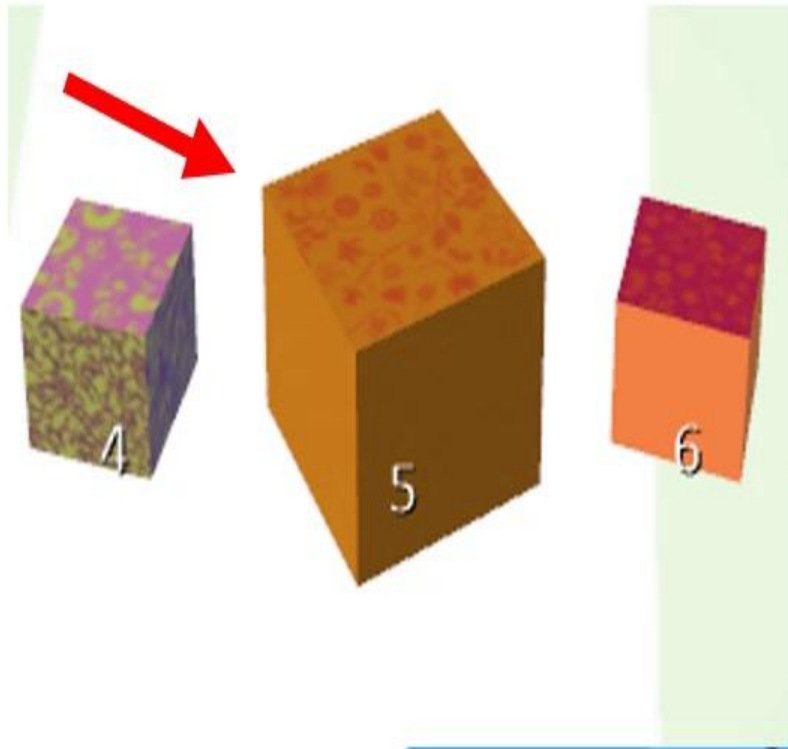
Создаем реки



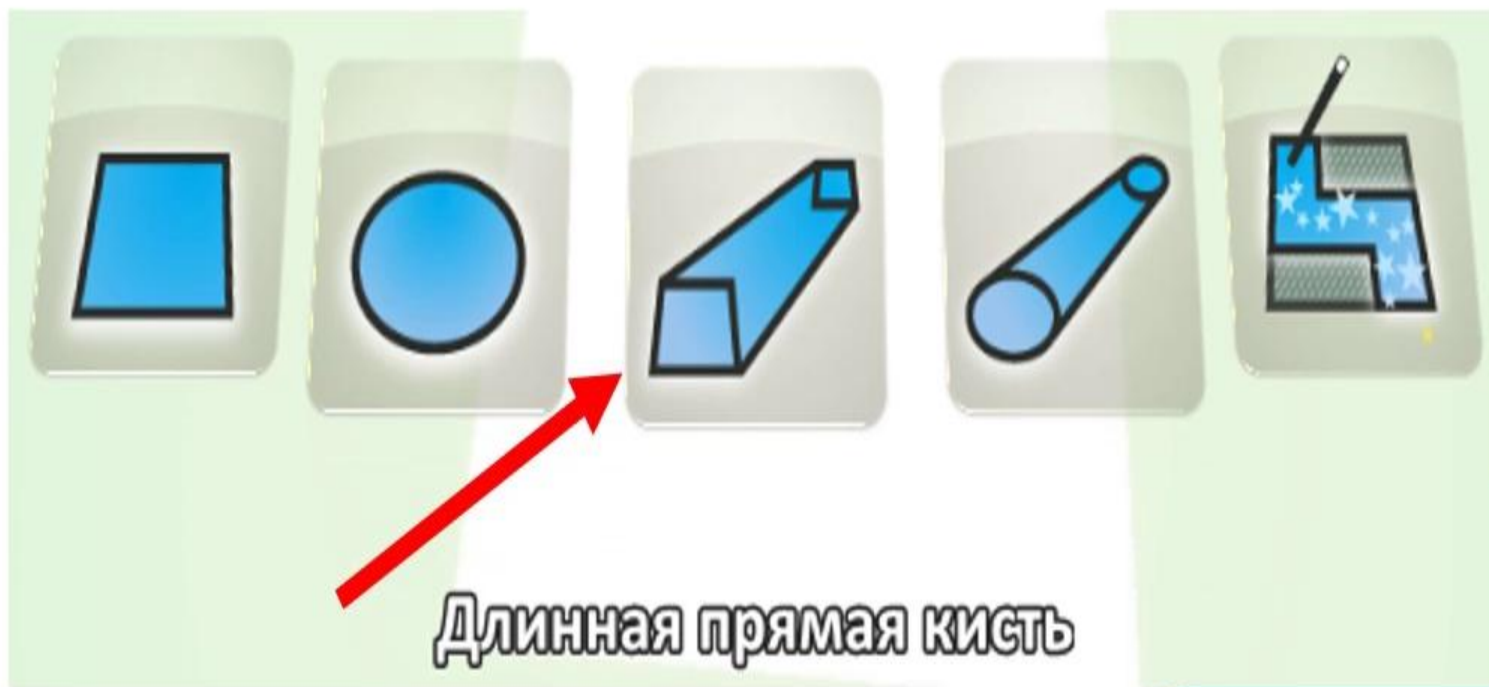
Создаем реки



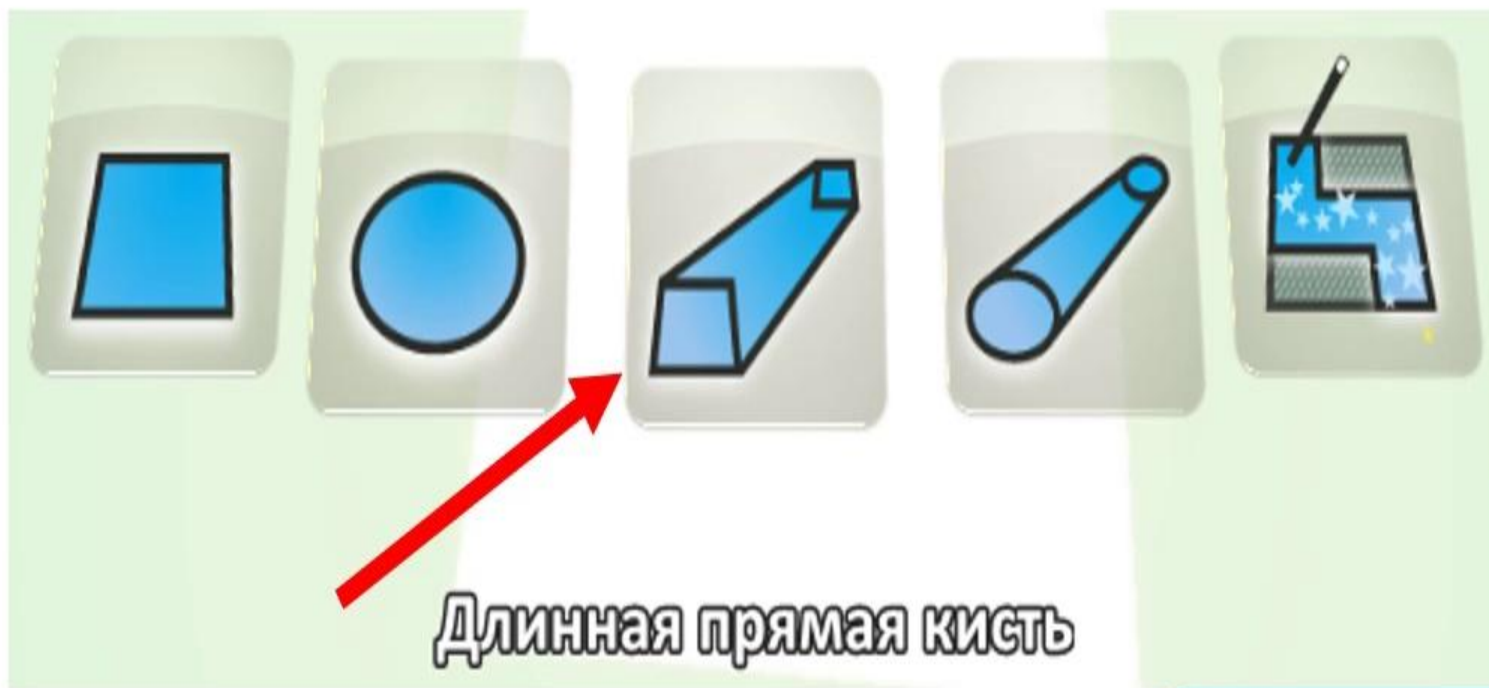
рисует, добавляя



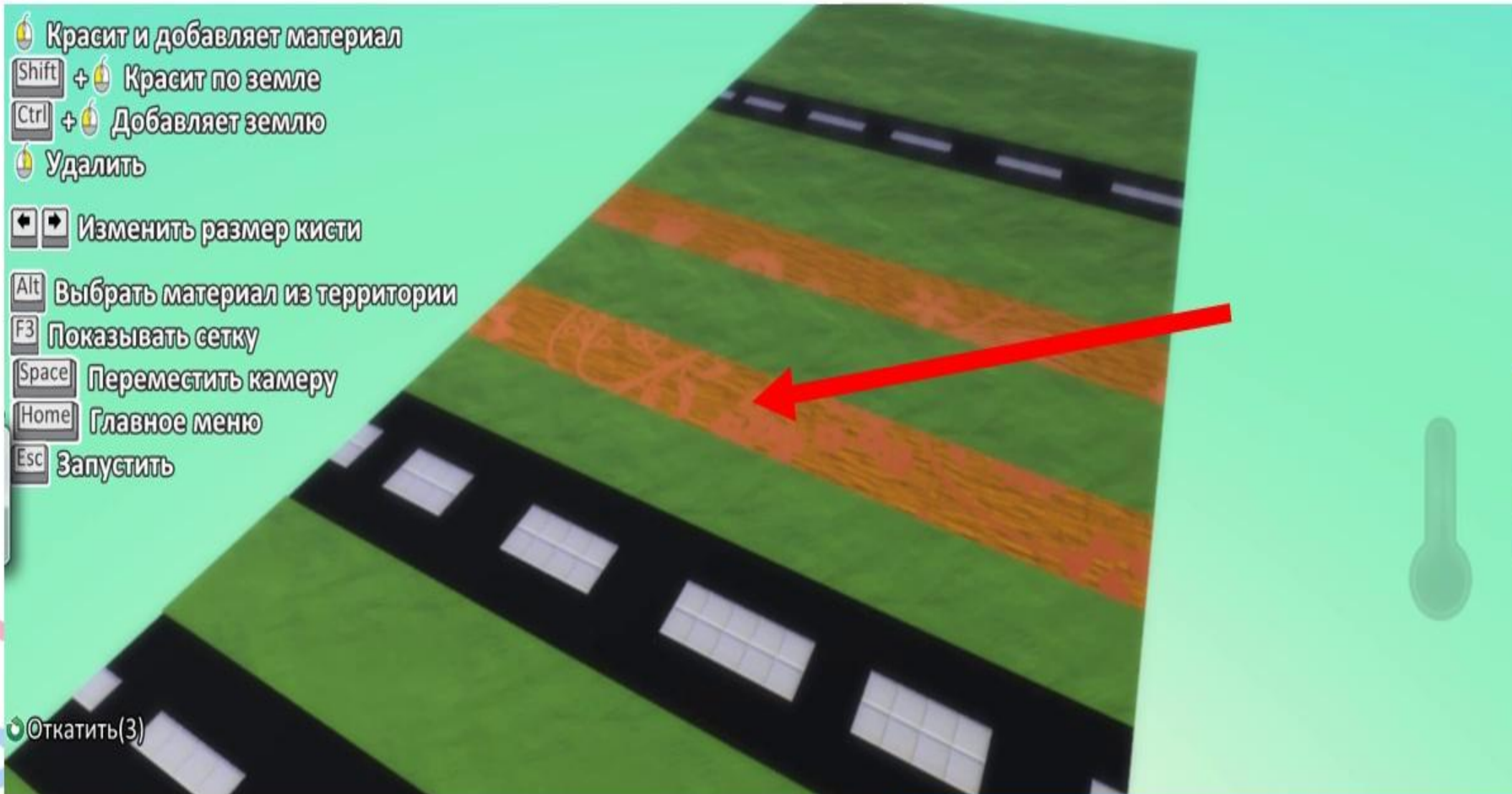
Создаем реки



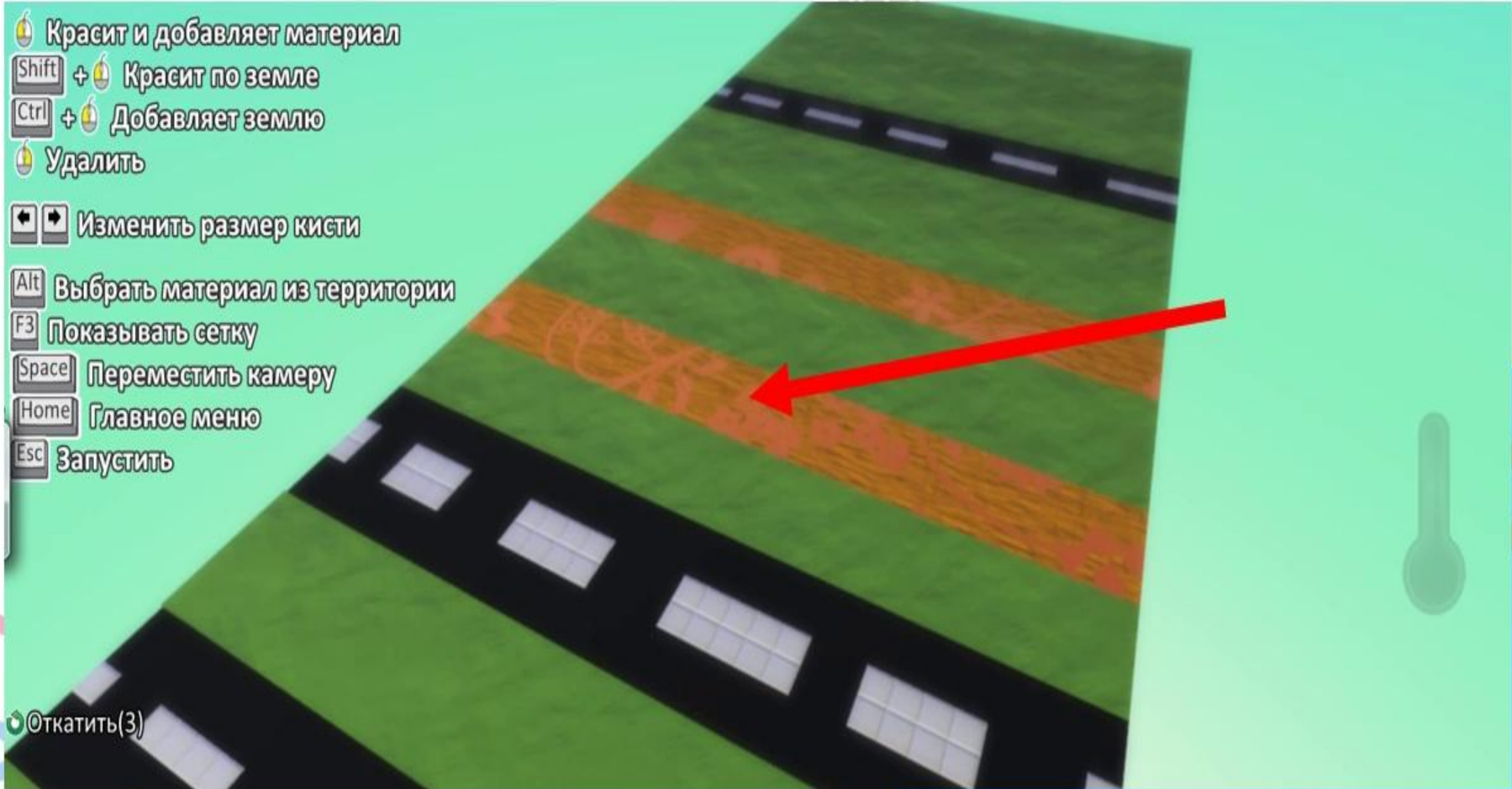
Создаем реки



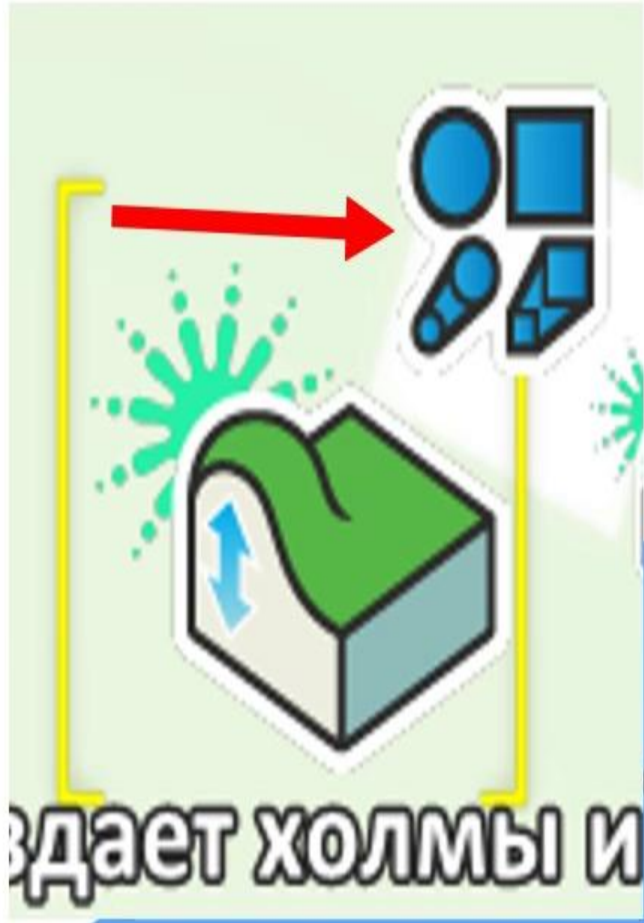
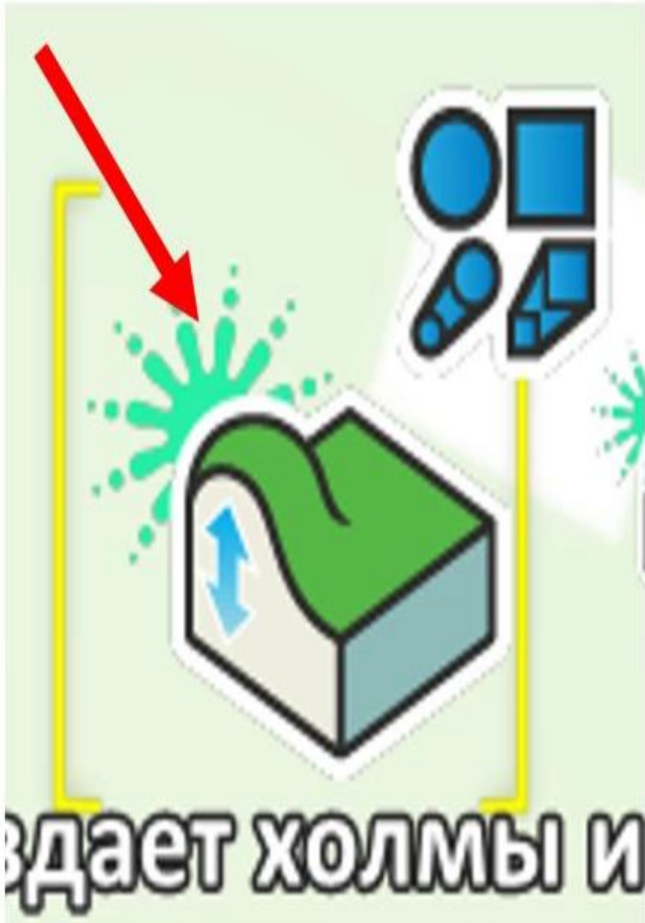
Создаем реки



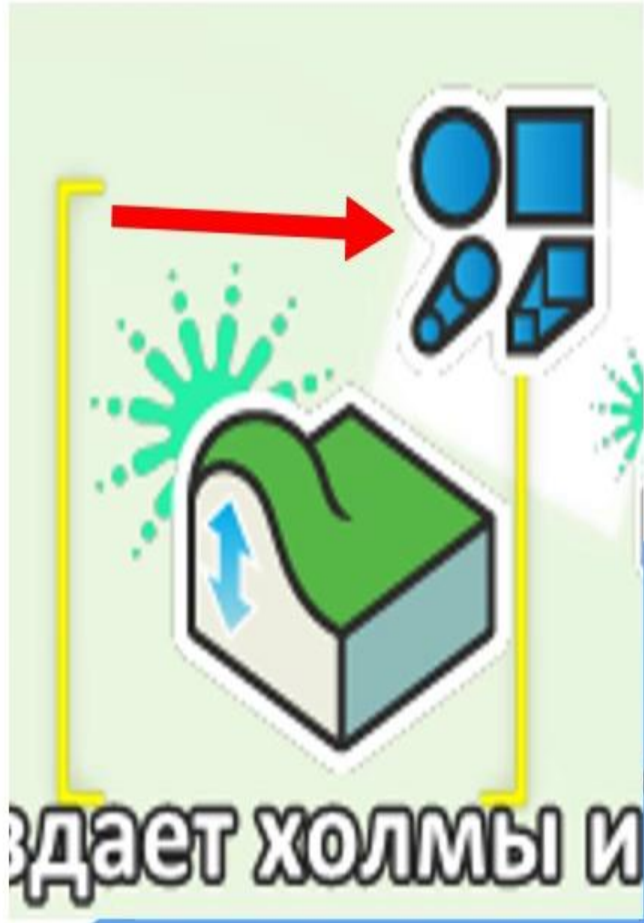
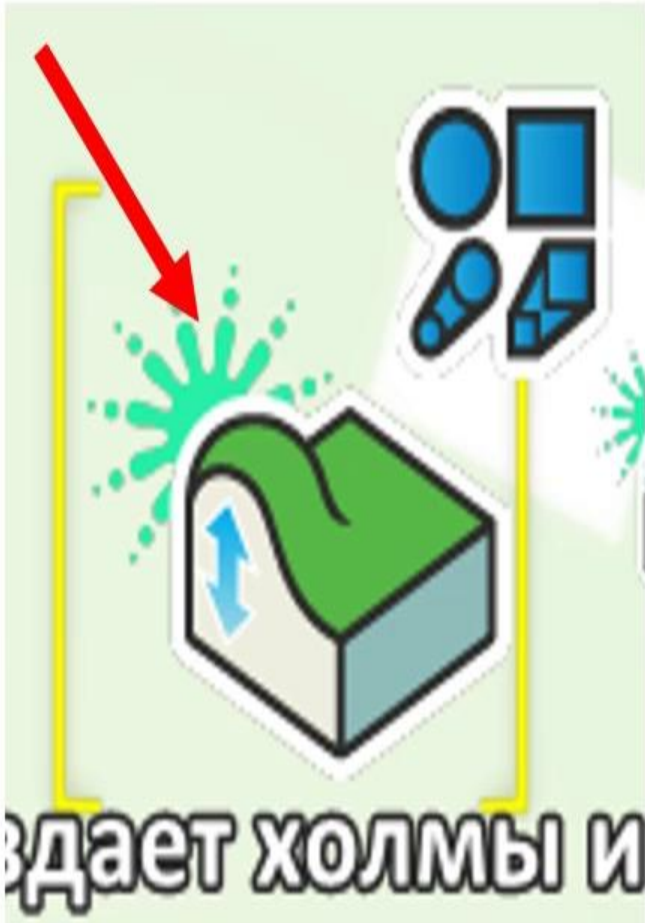
Создаем реки



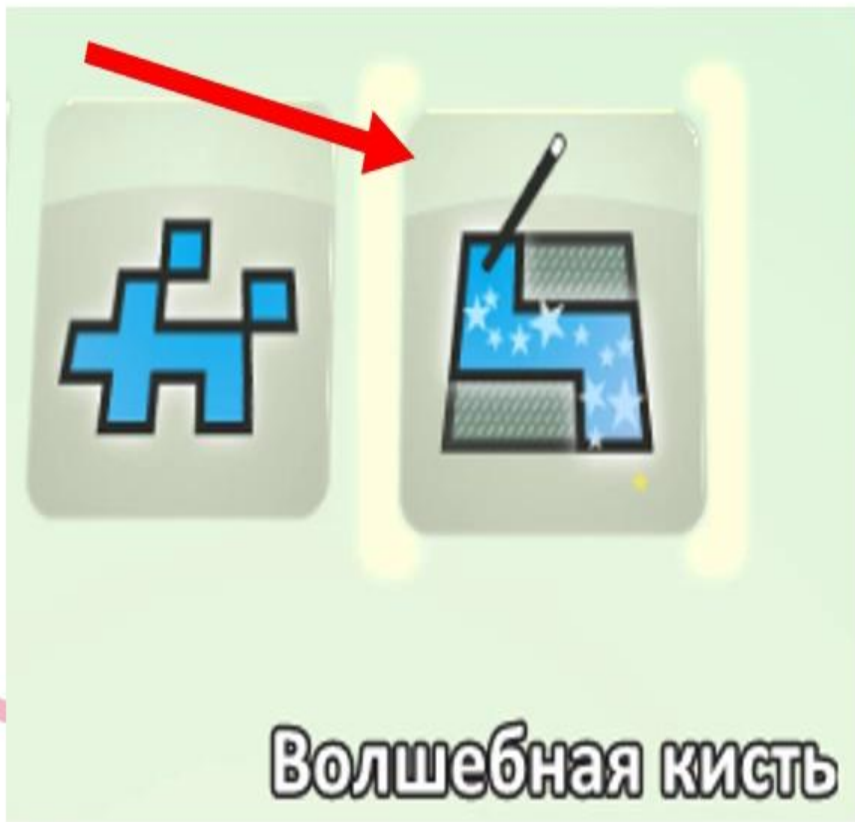
Создаем реки



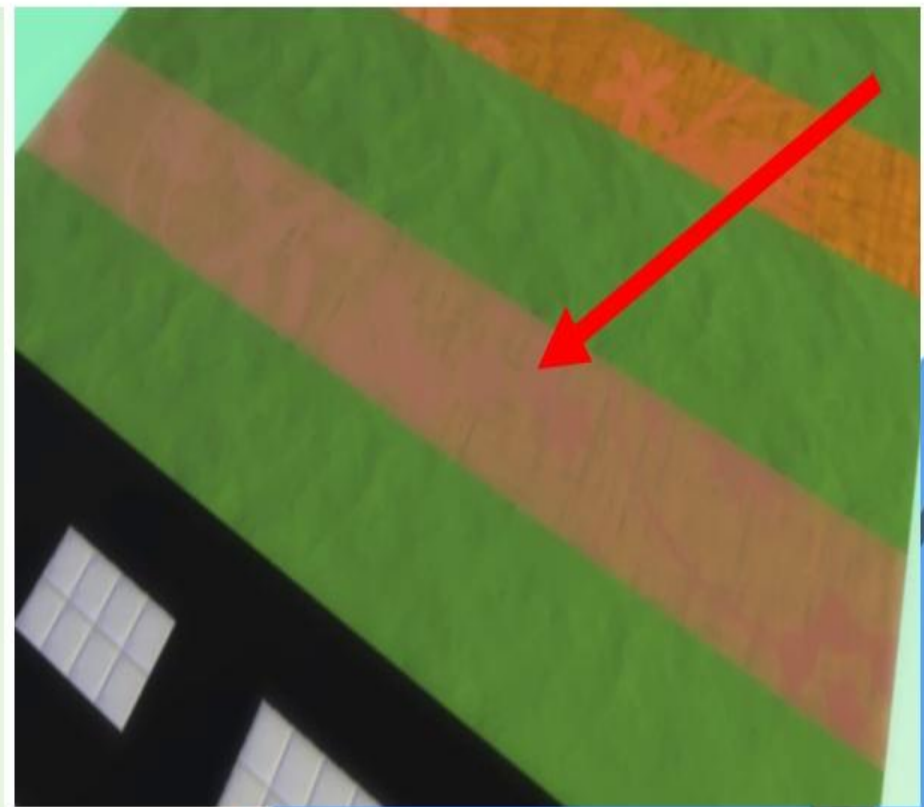
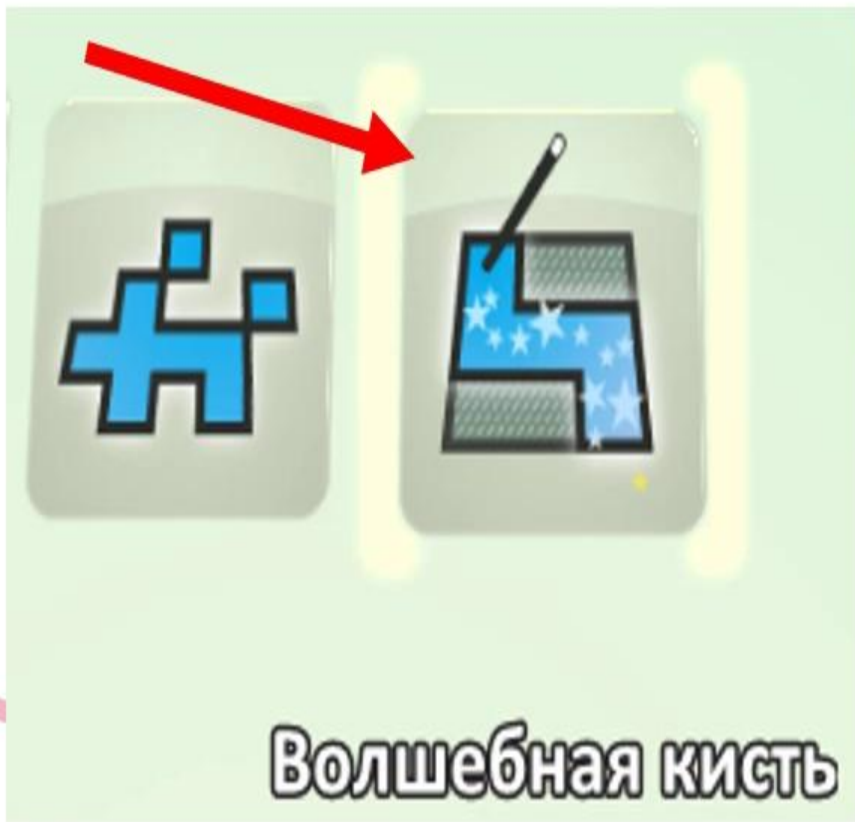
Создаем реки



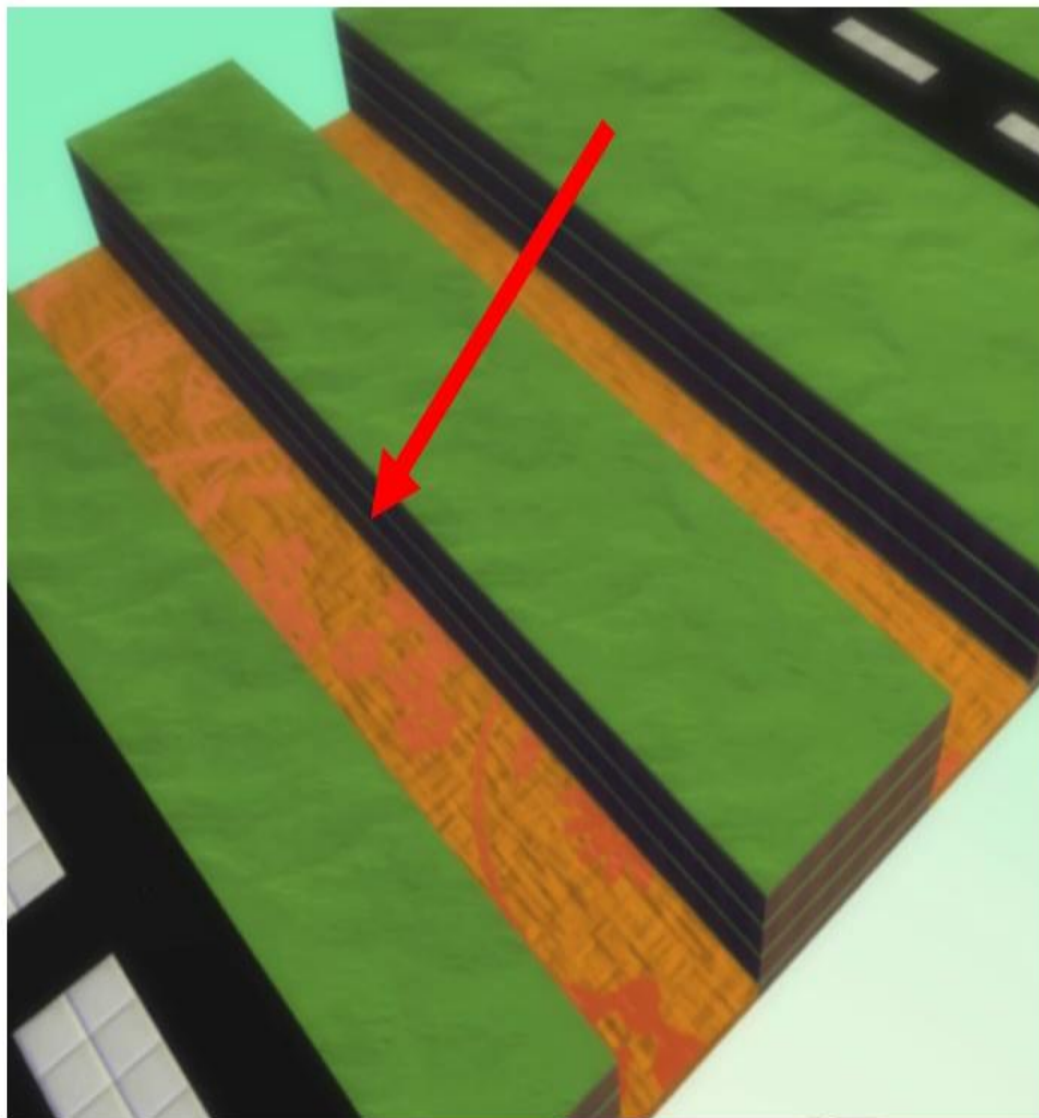
Создаем реки



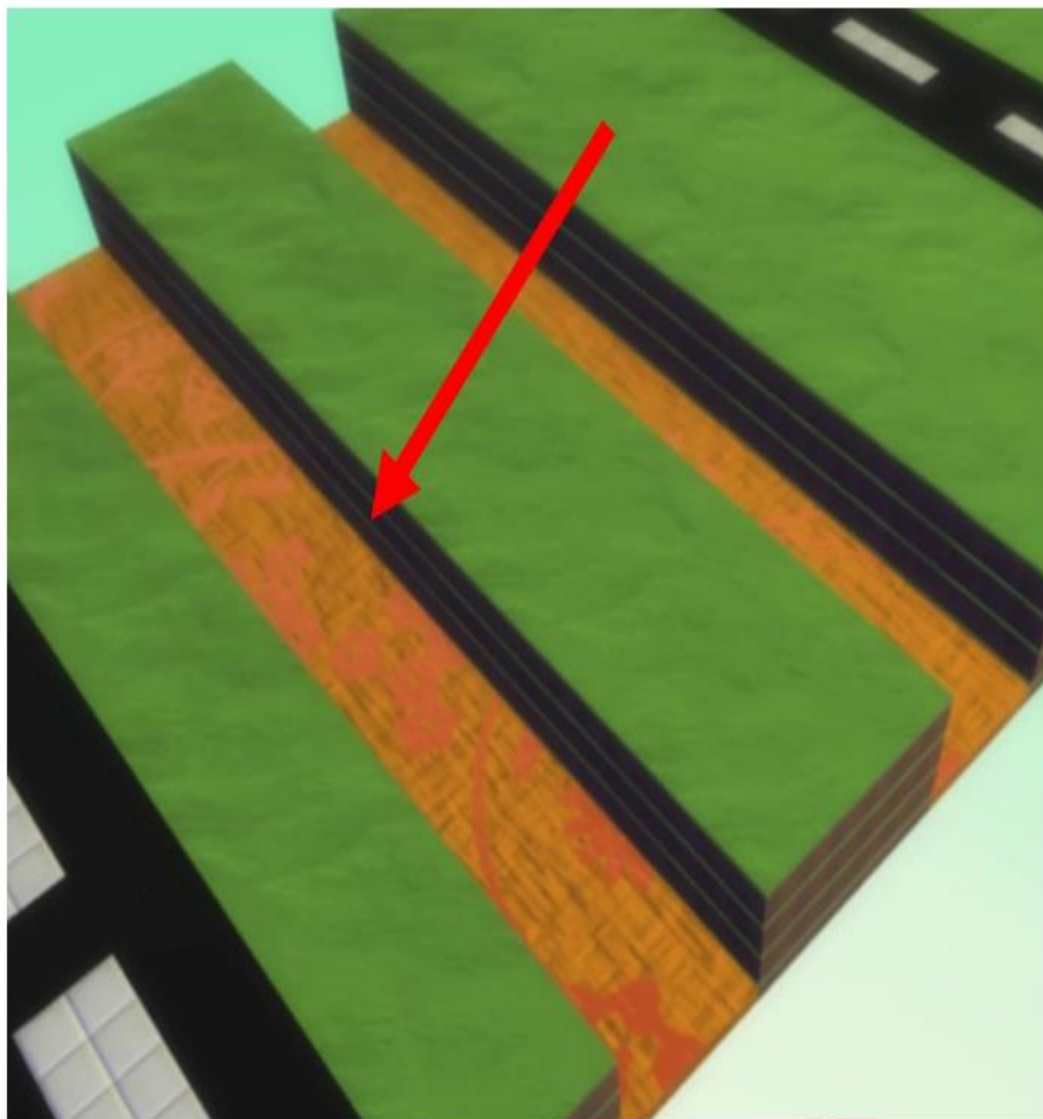
Создаем реки



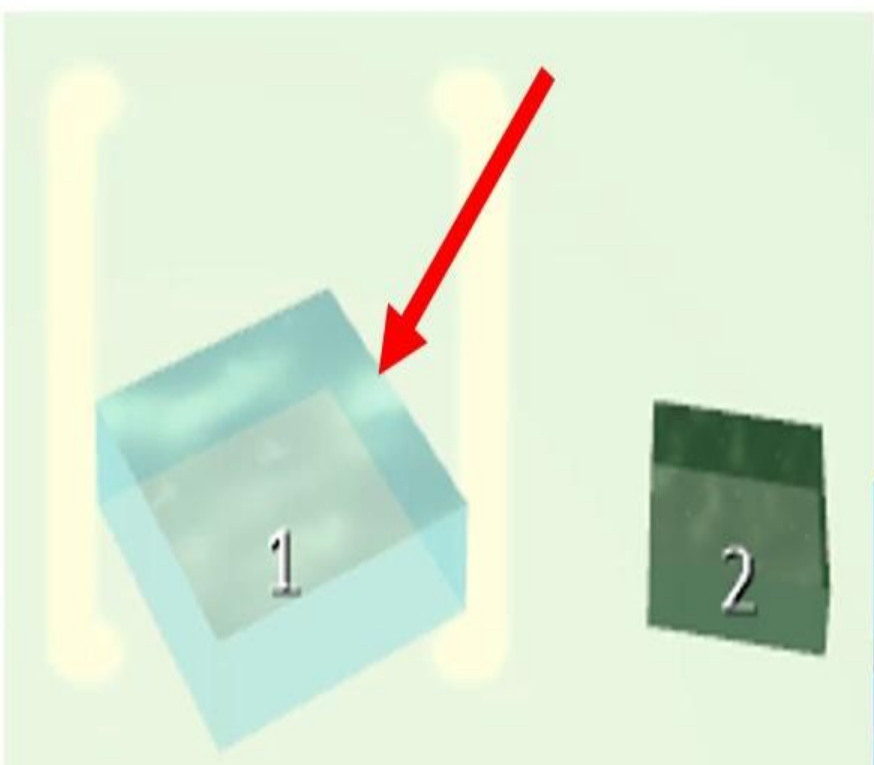
Создаем реки



Создаем реки

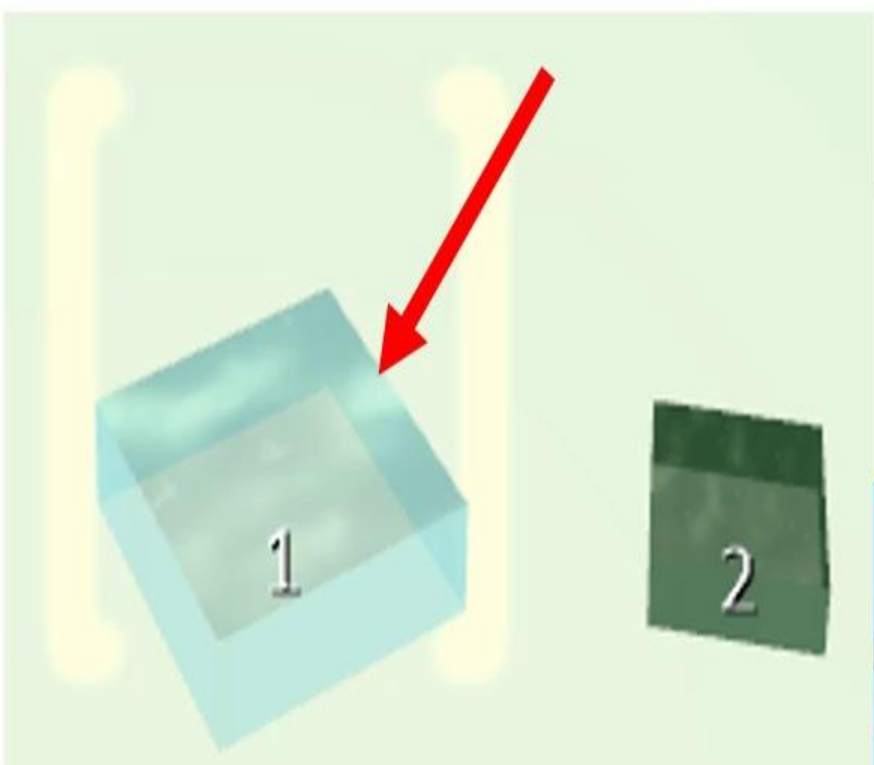


Создаем реки



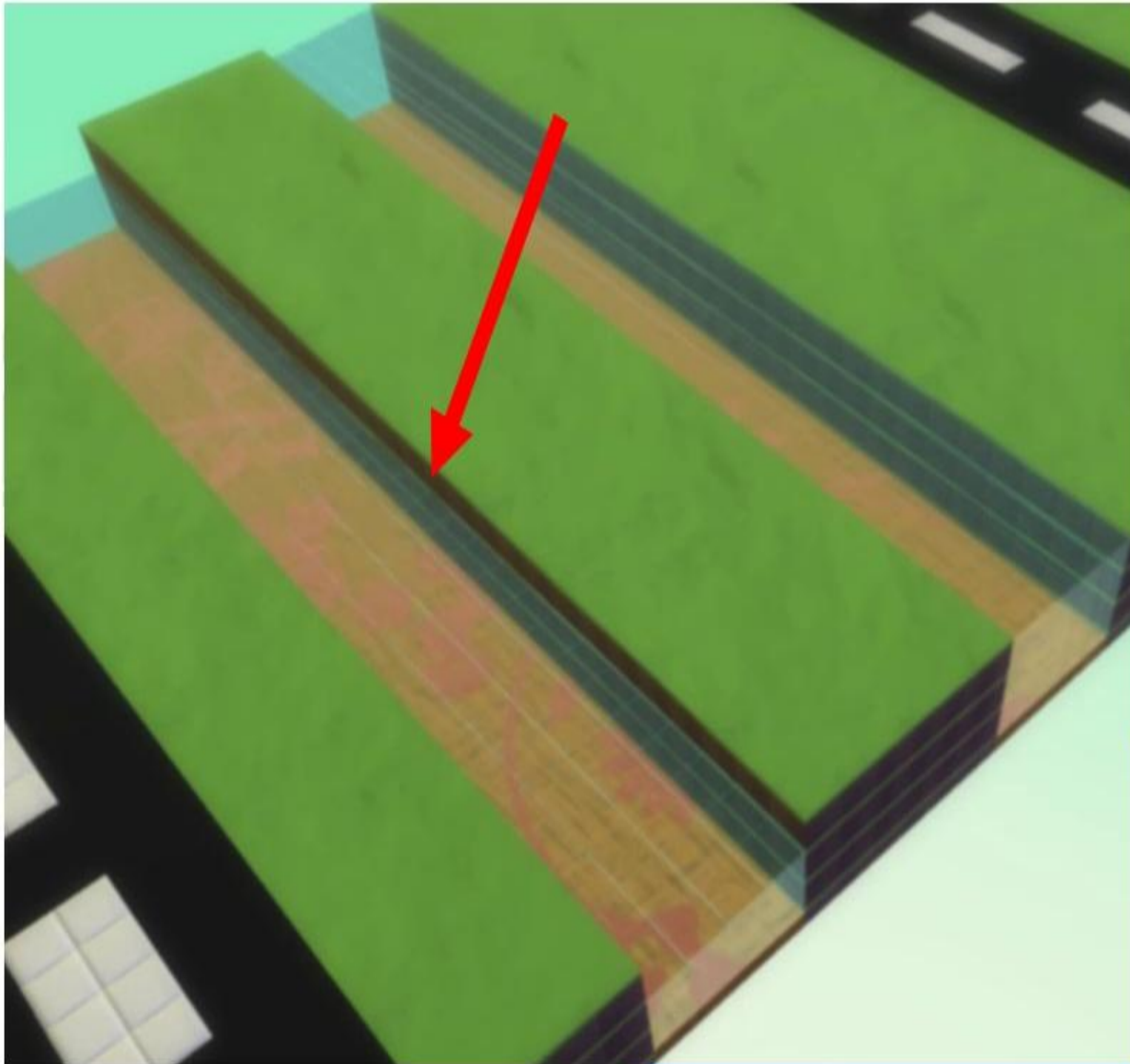
волнение на воде. Делает воду, а также волне

Создаем реки

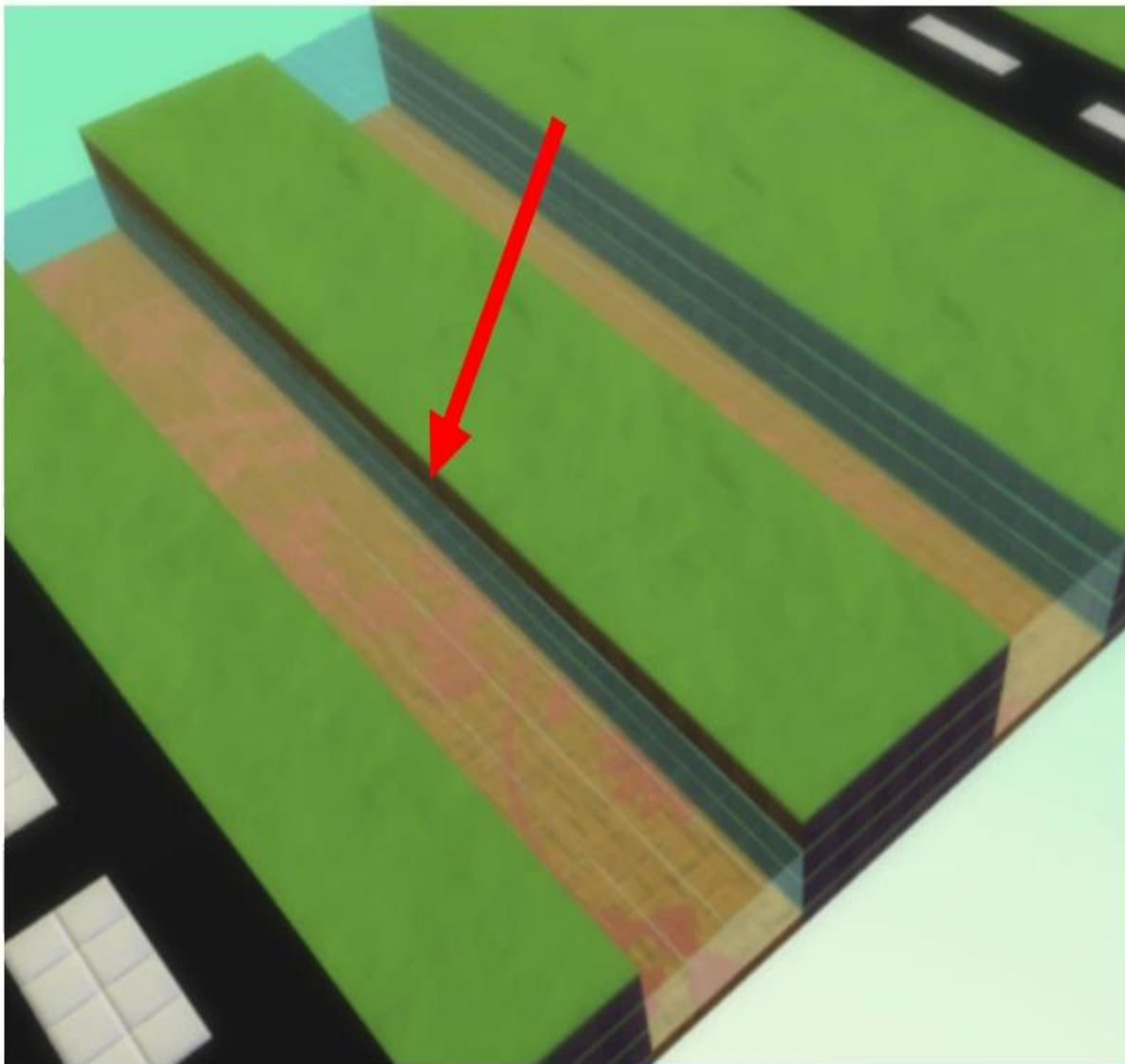


волнение на воде, а также волне

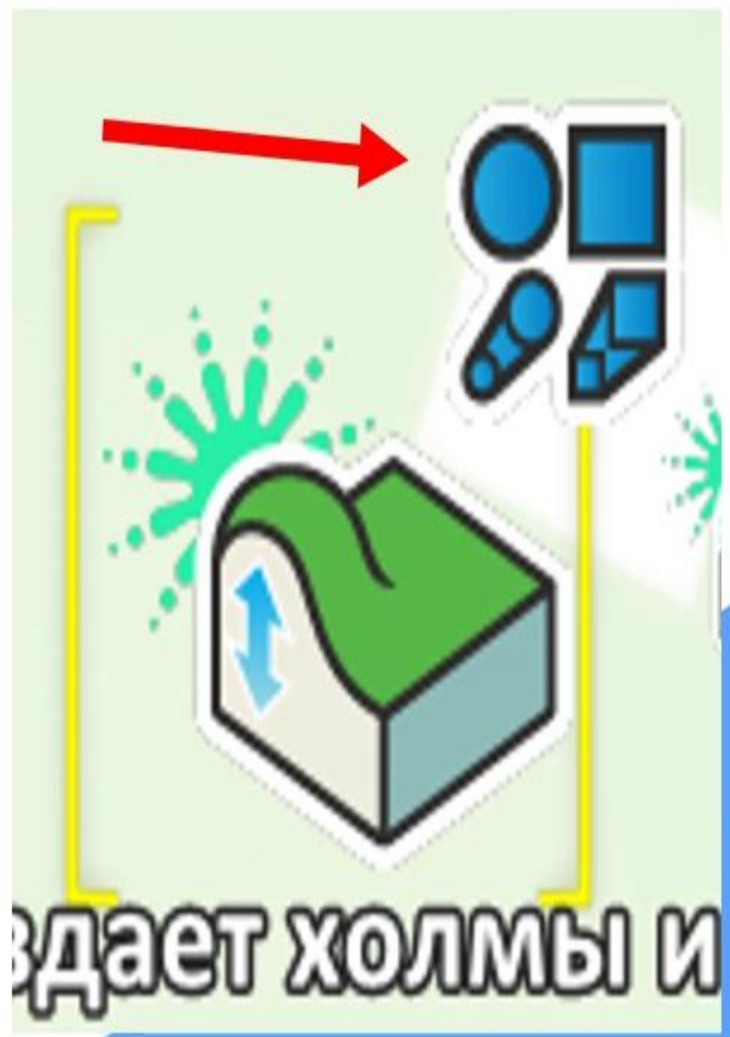
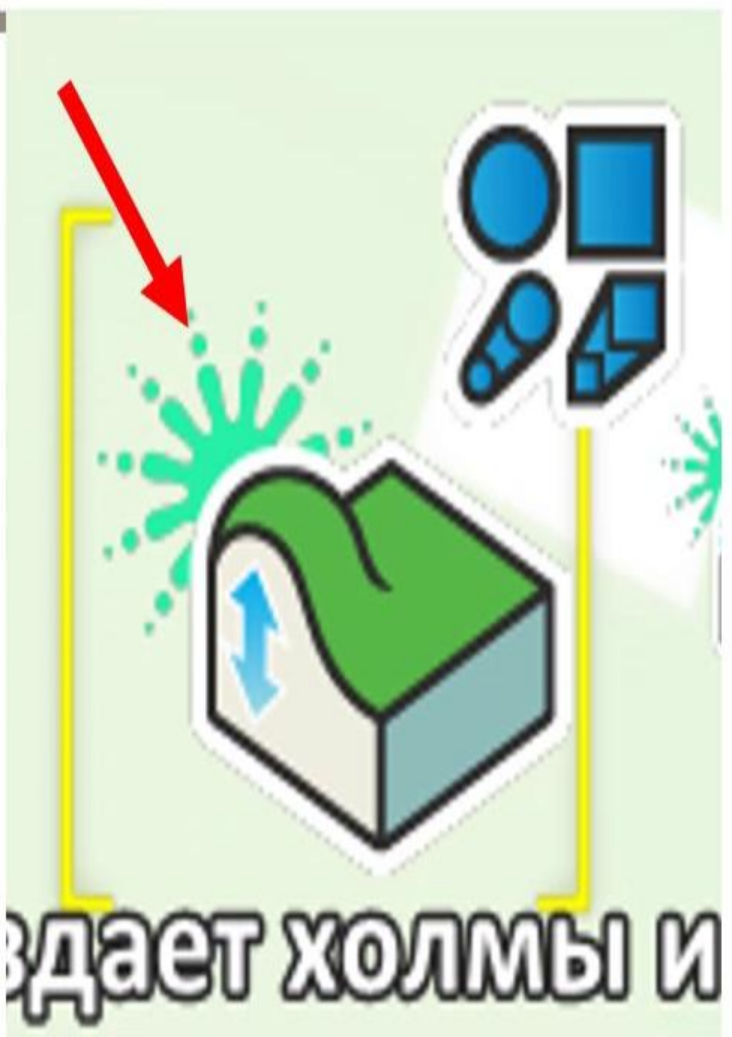
Создаем реки



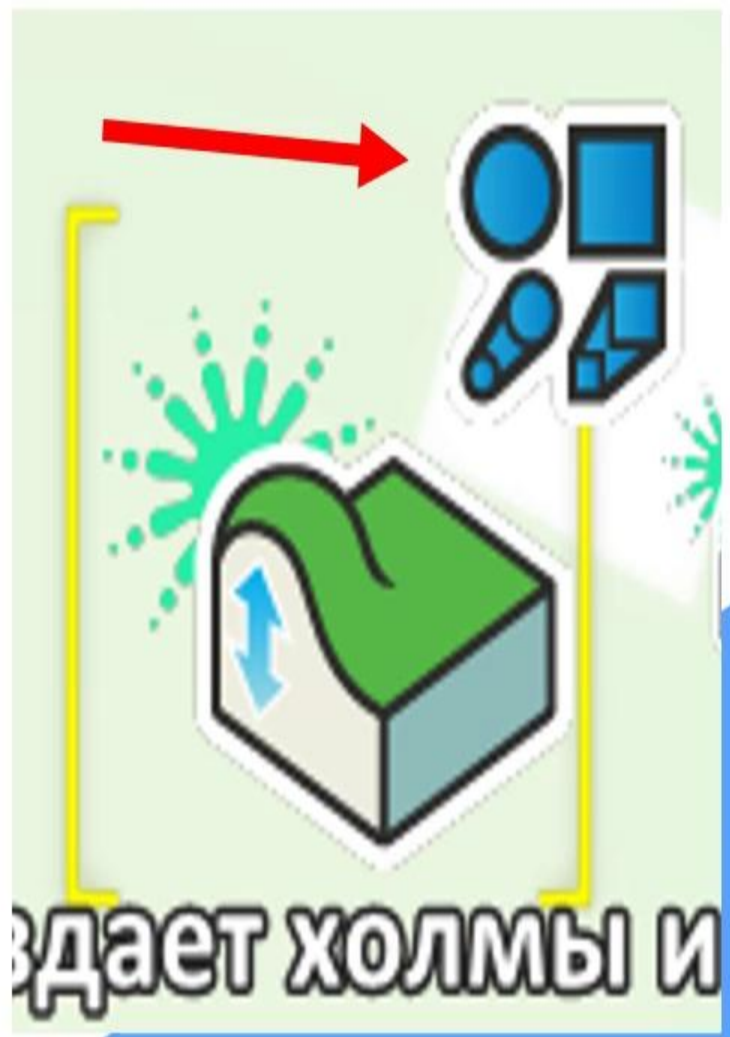
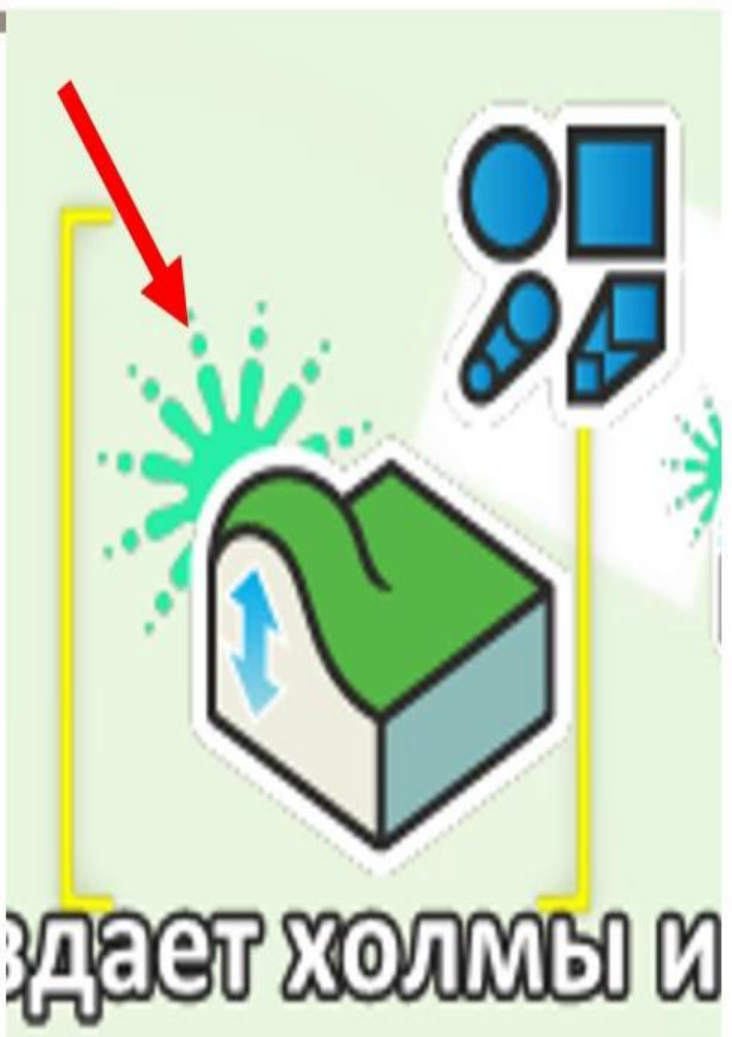
Создаем реки



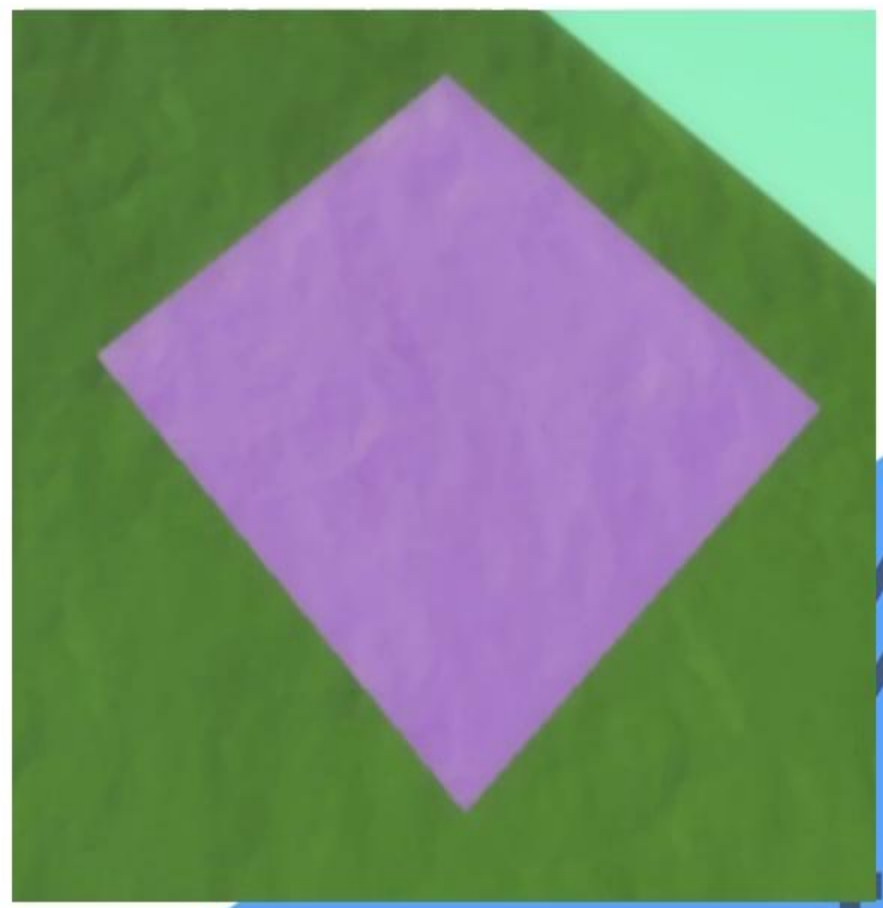
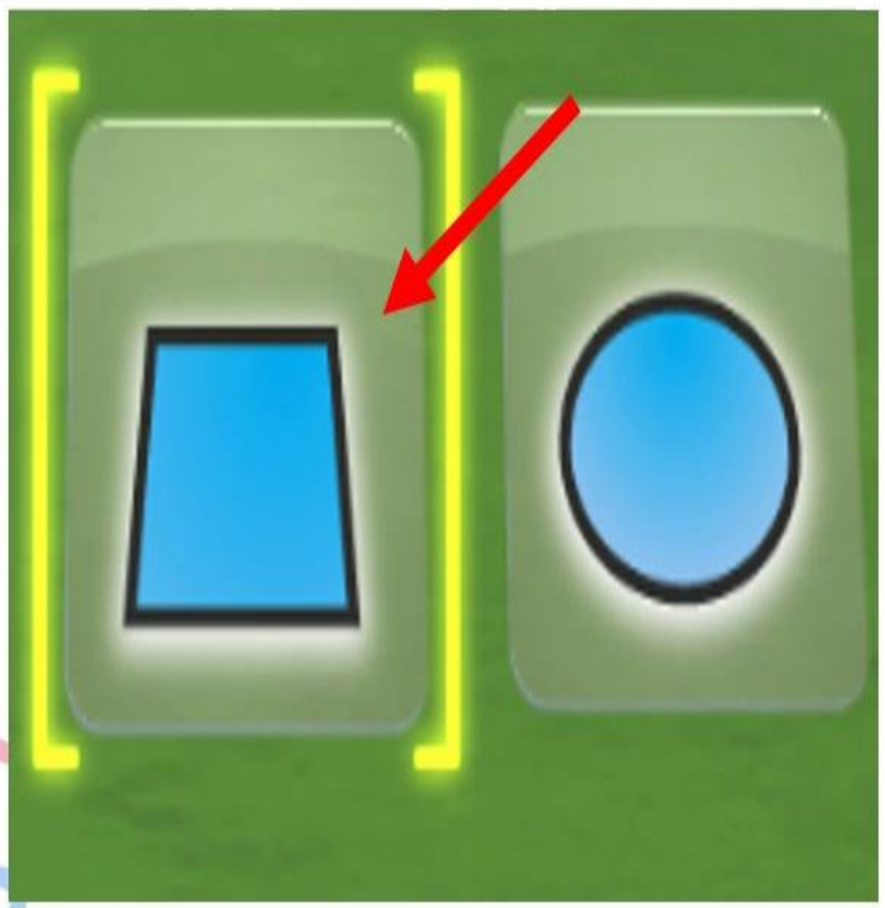
Создаем гору



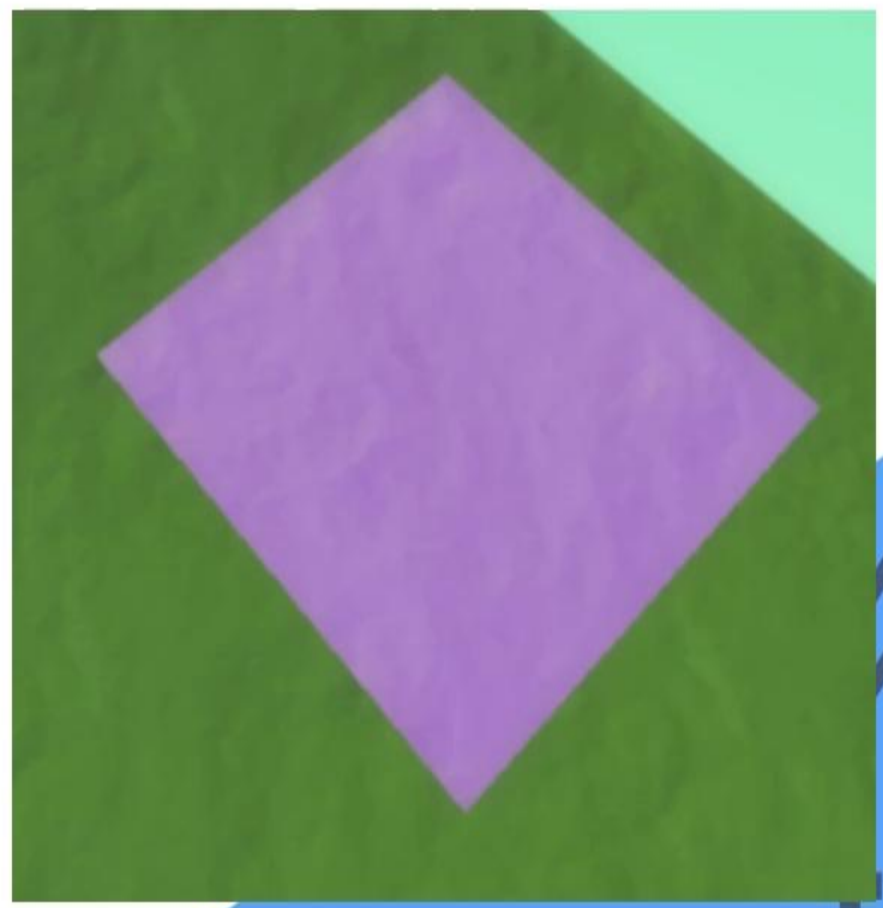
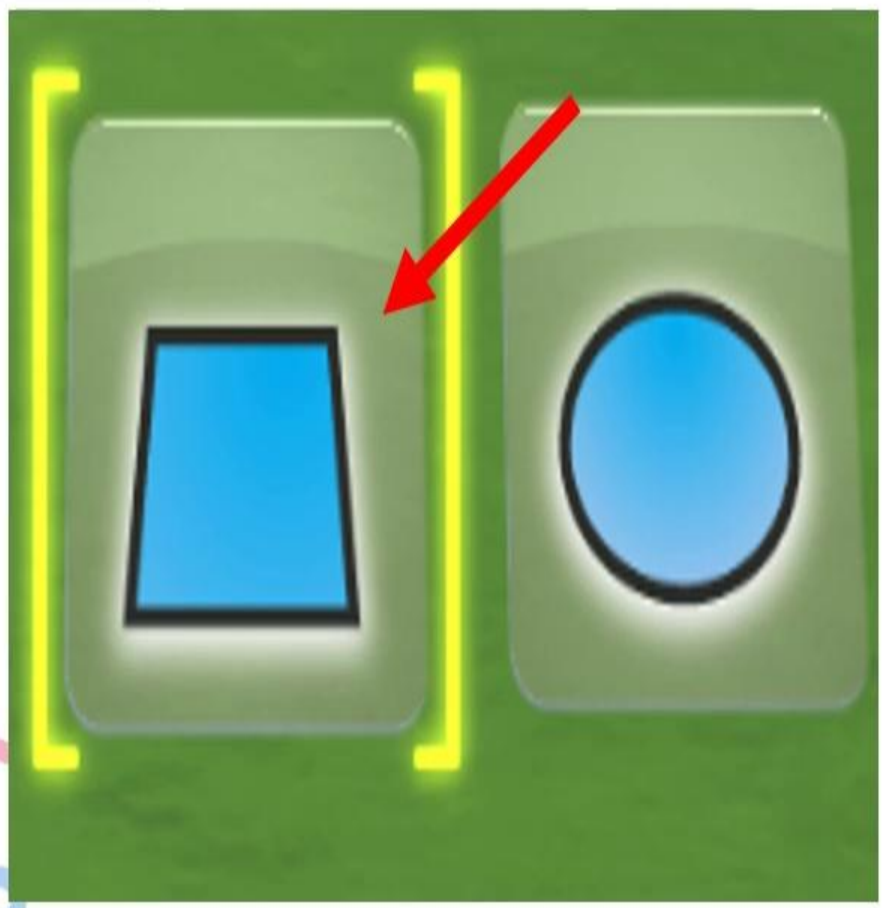
Создаем гору



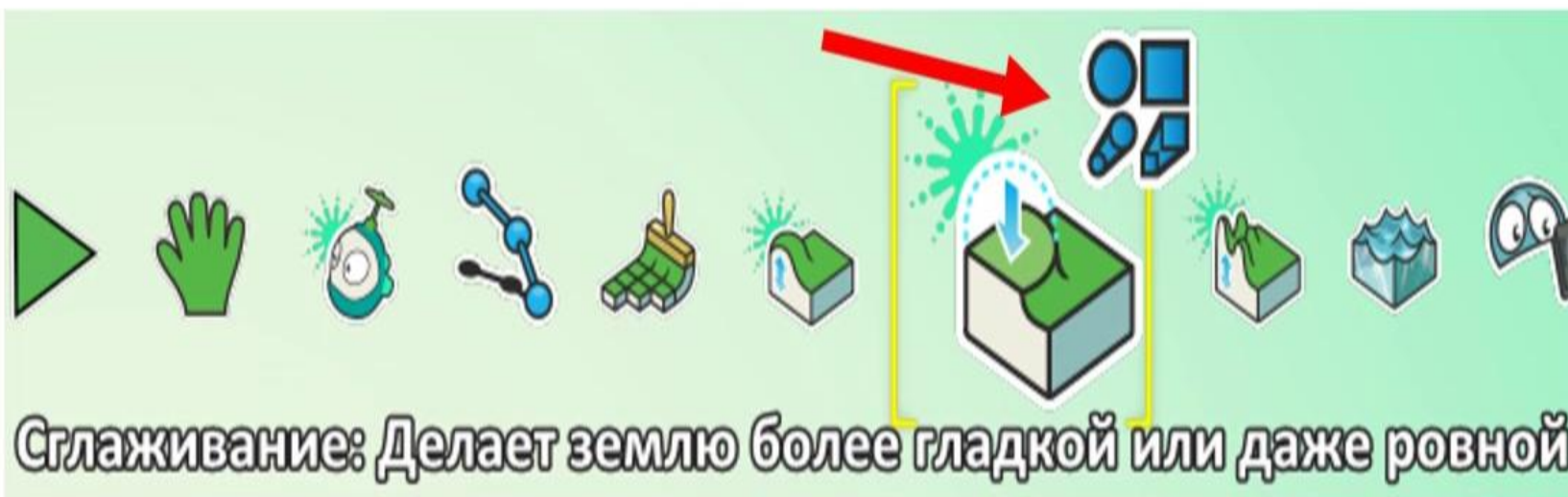
Создаем гору



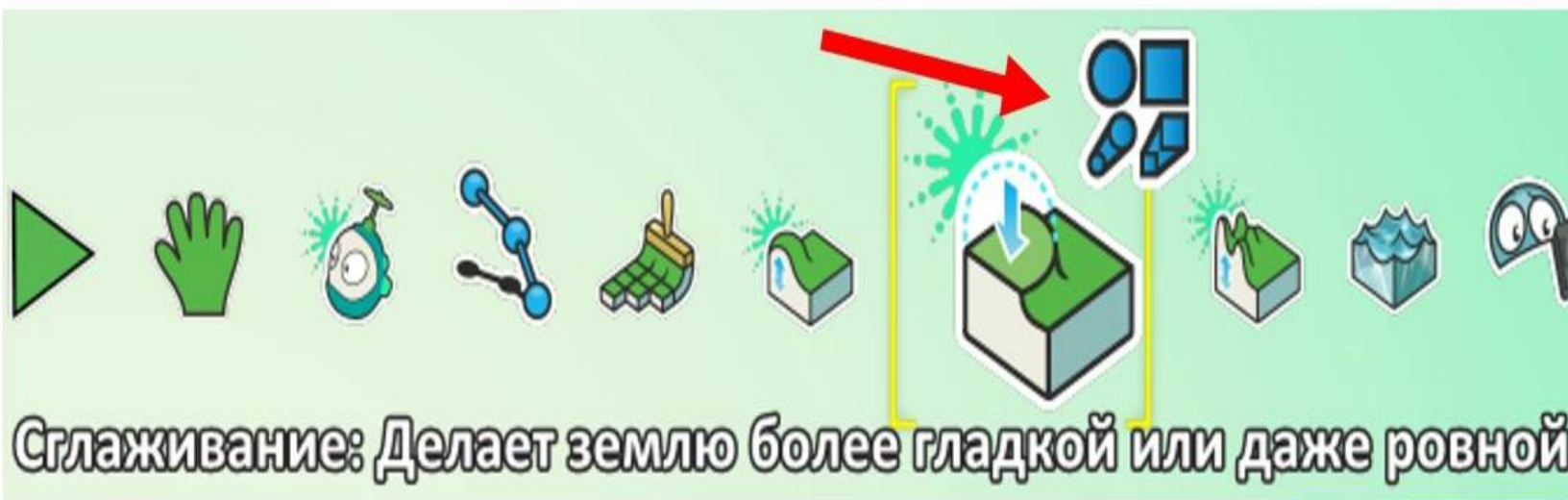
Создаем гору



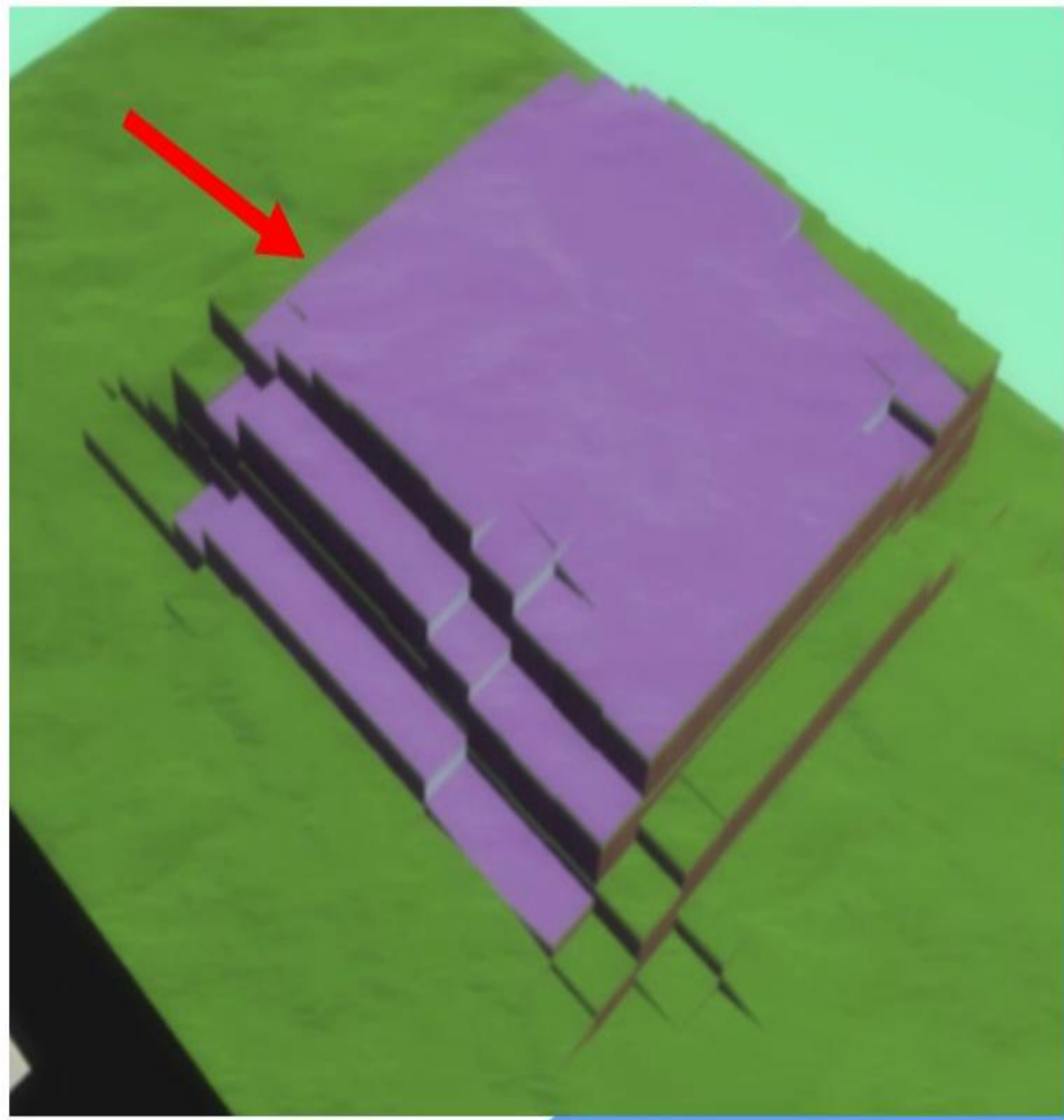
Создаем гору



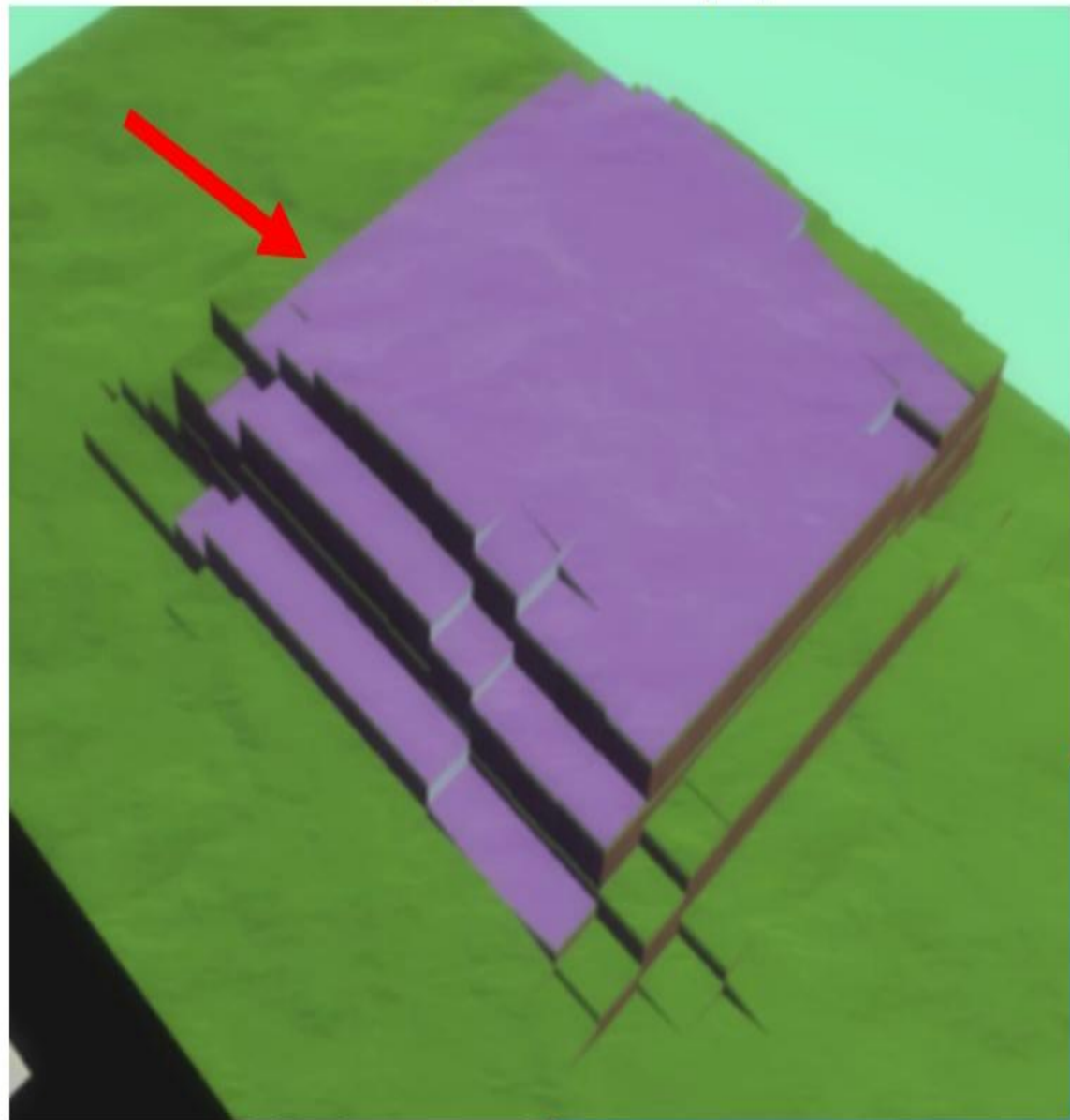
Создаем гору



Создаем гору



Создаем гору



Площадка готова!



Площадка готова!

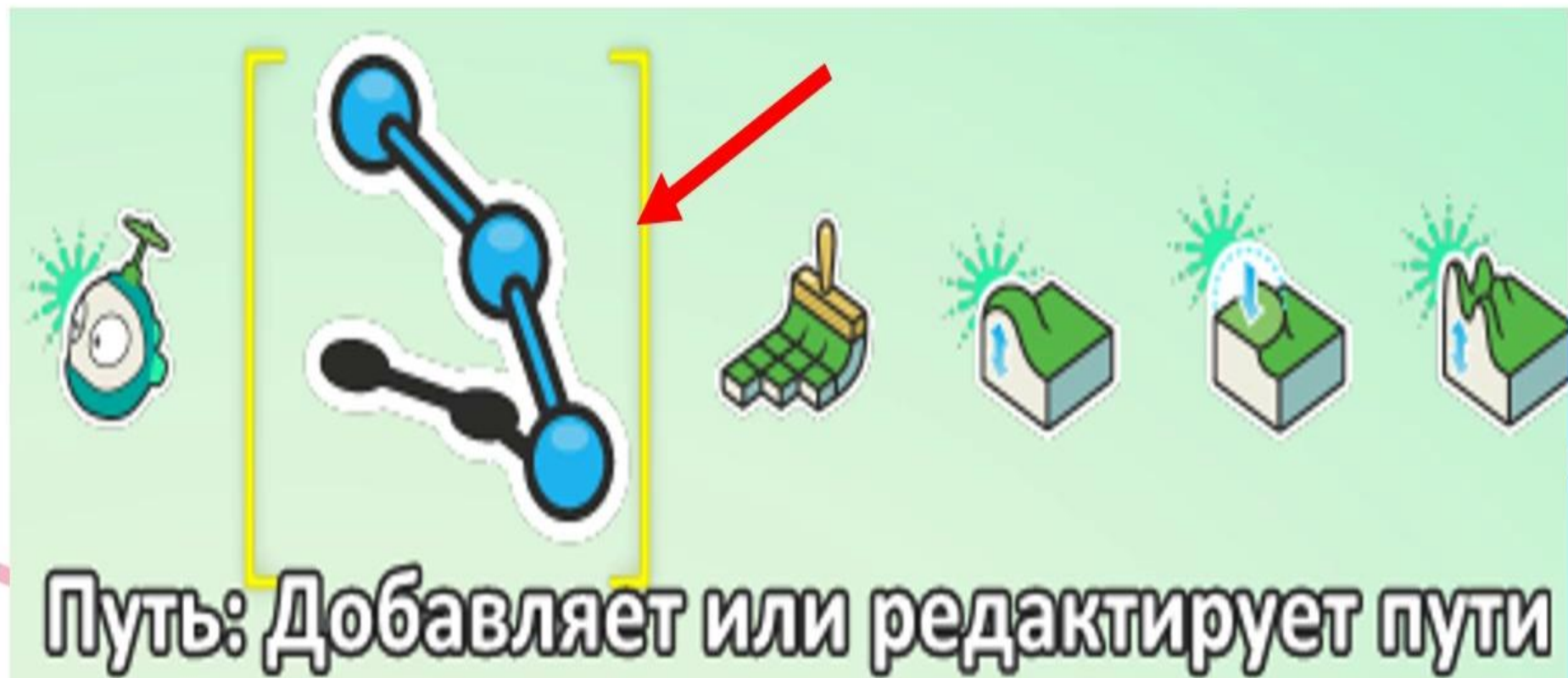


Добавляем Пути

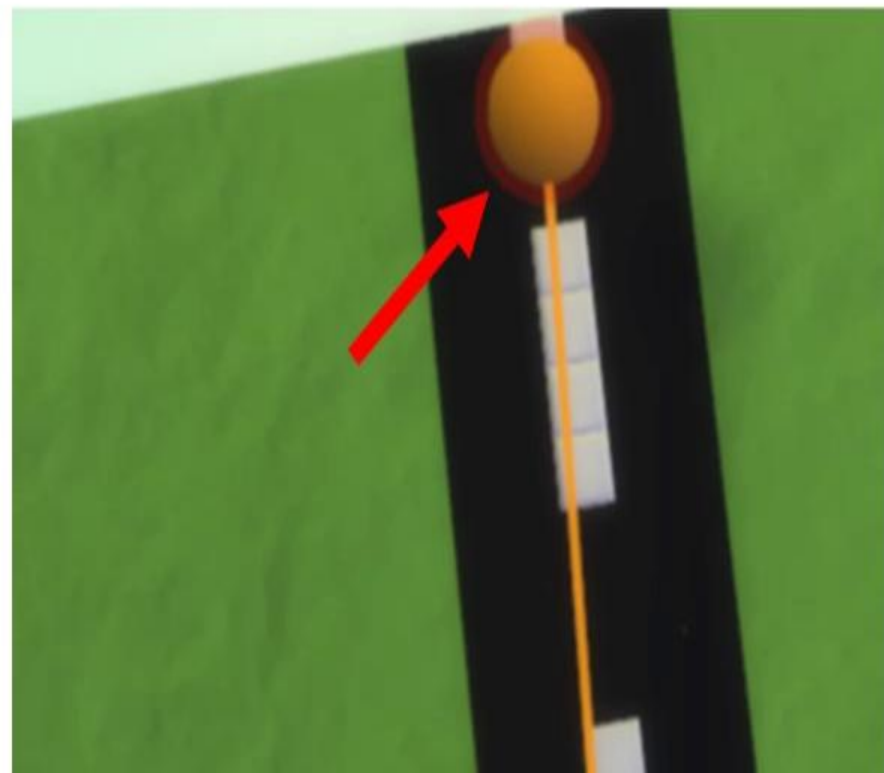
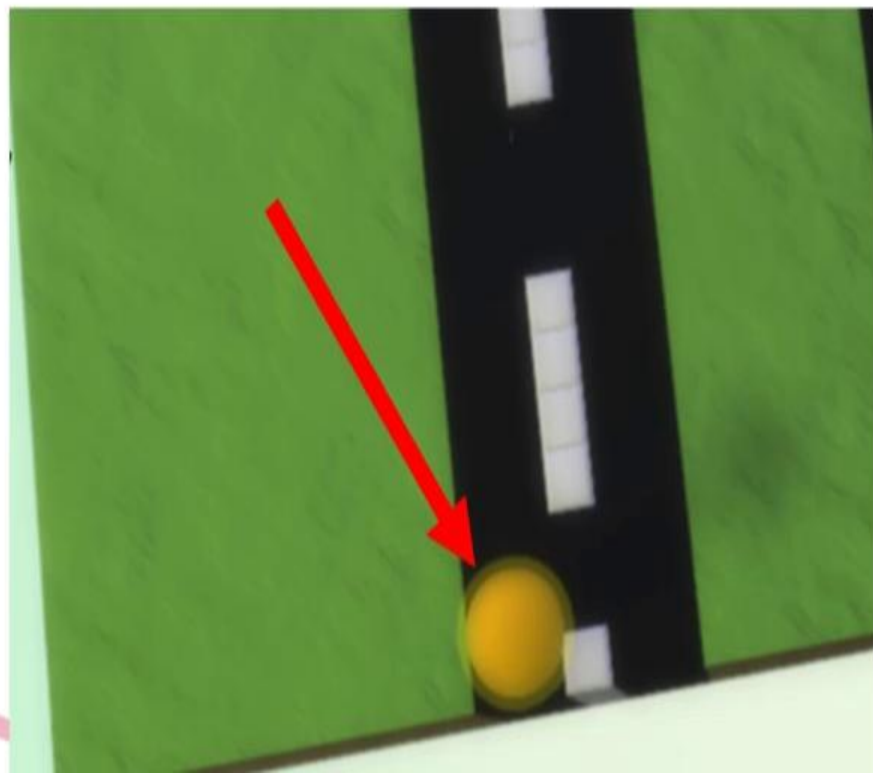


Путь: Добавляет или редактирует пути

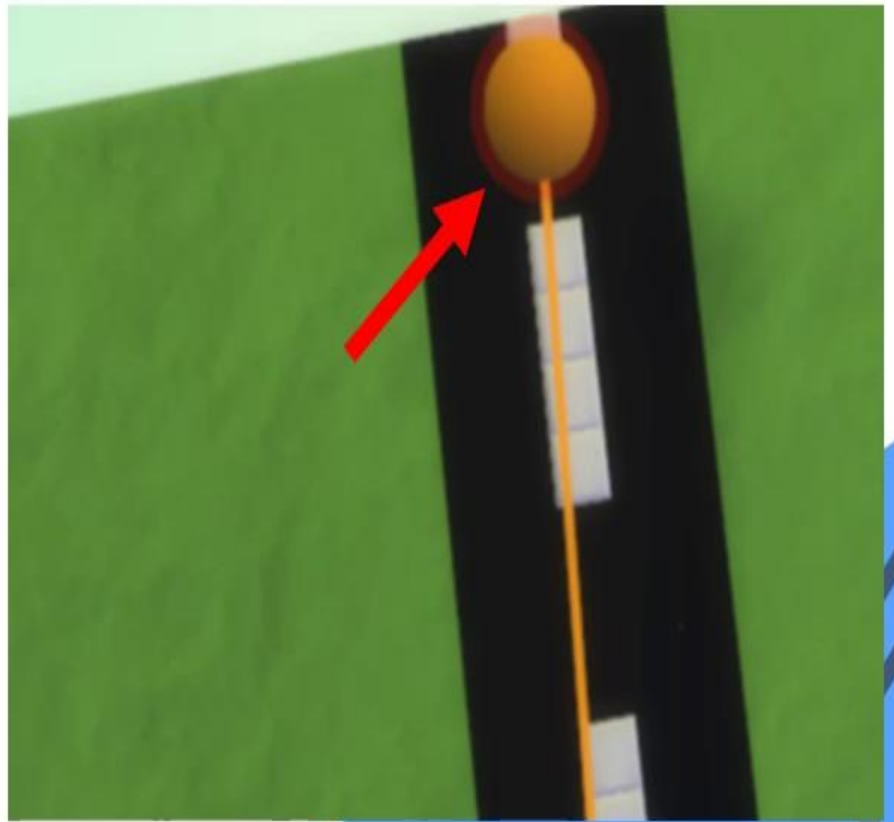
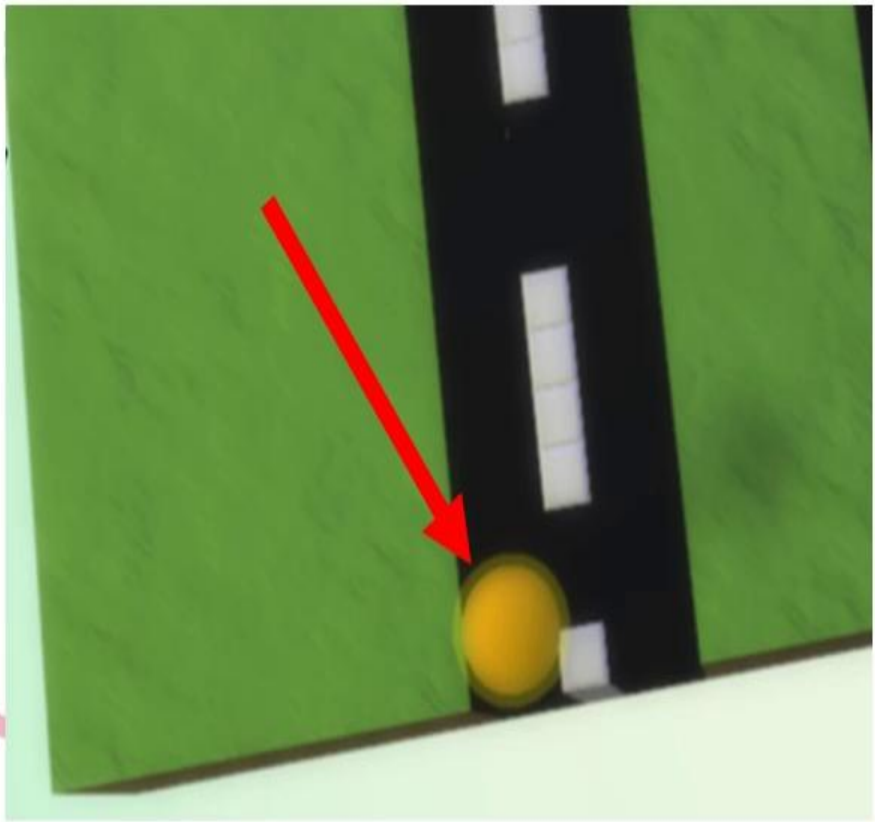
Добавляем Пути



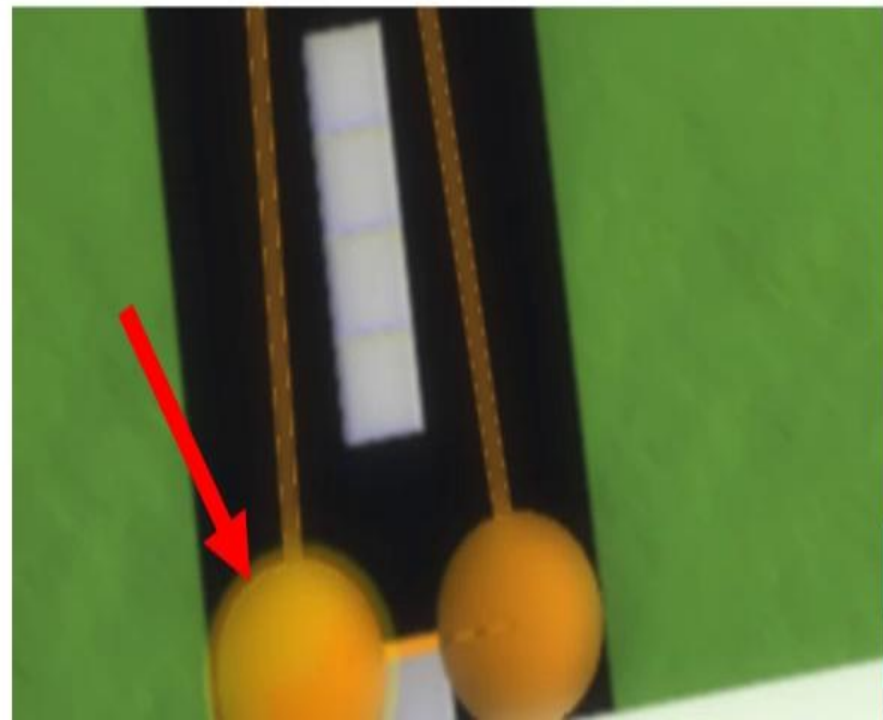
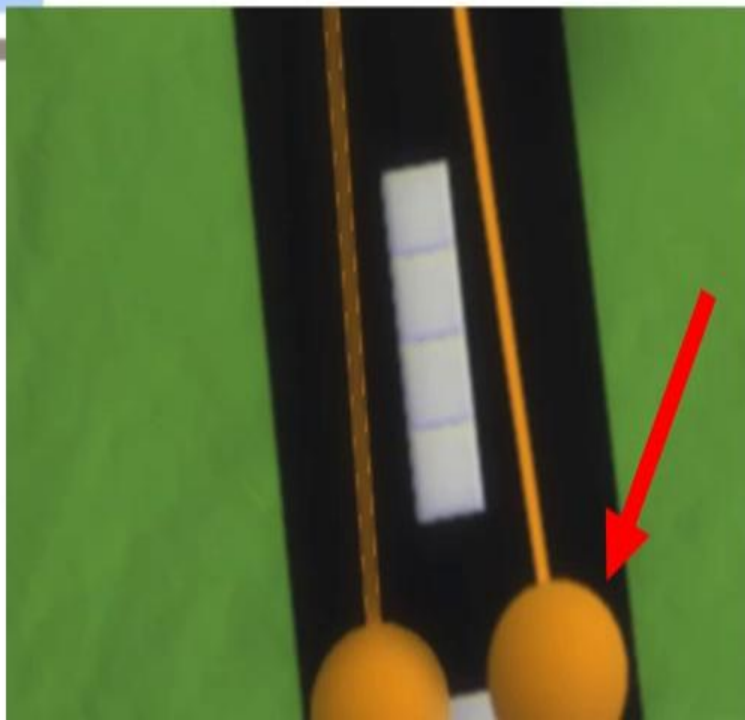
Добавляем Пути



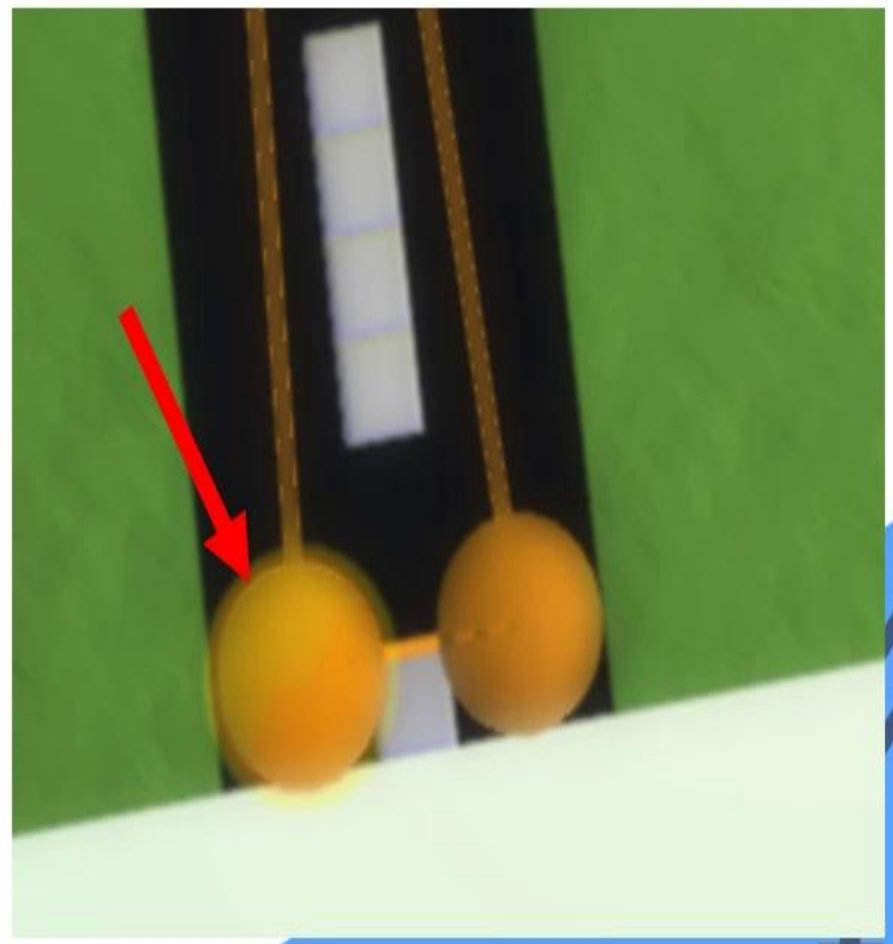
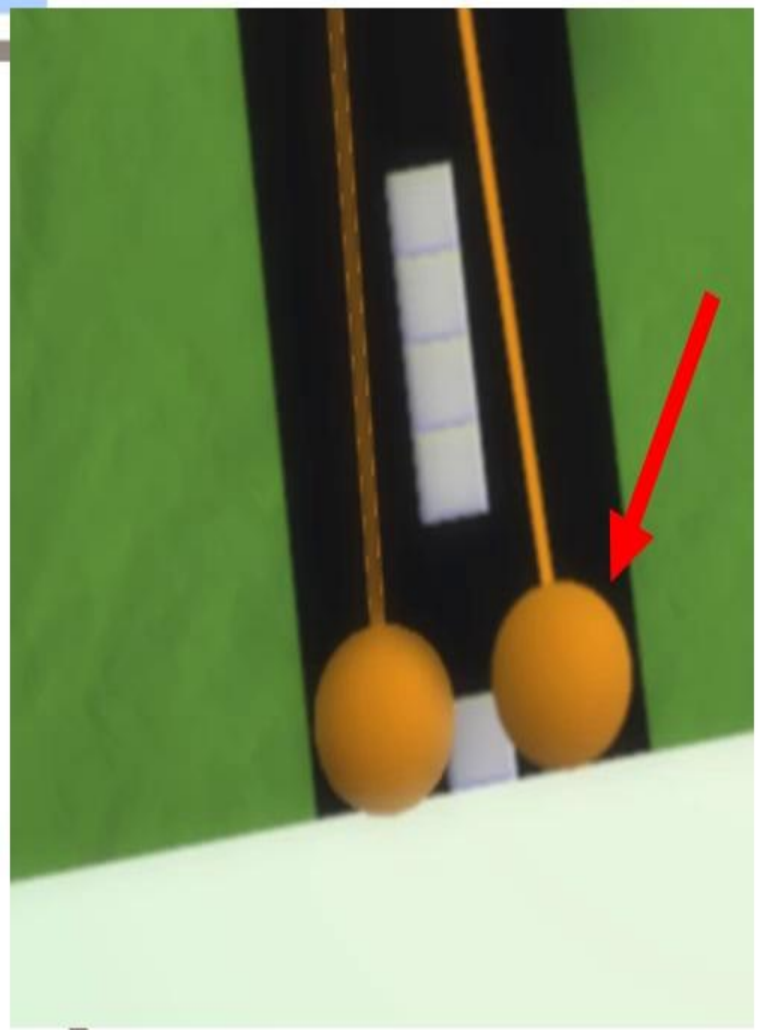
Добавляем Пути



Добавляем Пути




Добавляем Пути

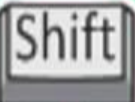






Добавляем Пути

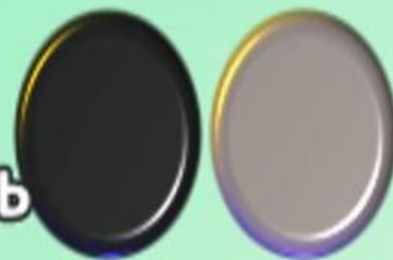
 Перетащить узел

 Параметры


 Действие - на весь путь


  Изменить цвет

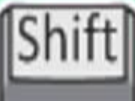
  Изменить стиль пути




Добавляем Пути

 Перетащить узел

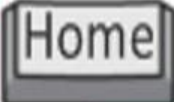
 Параметры


 Действие - на весь путь

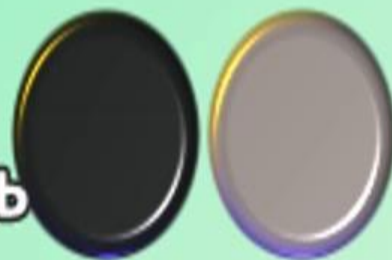
  Изменить цвет

  Изменить стиль пути

 Переместить камеру

 Главное меню

 Запустить

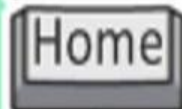



 Действие - на весь путь

  Изменить цвет 

  Изменить стиль пути

 Переместить камеру

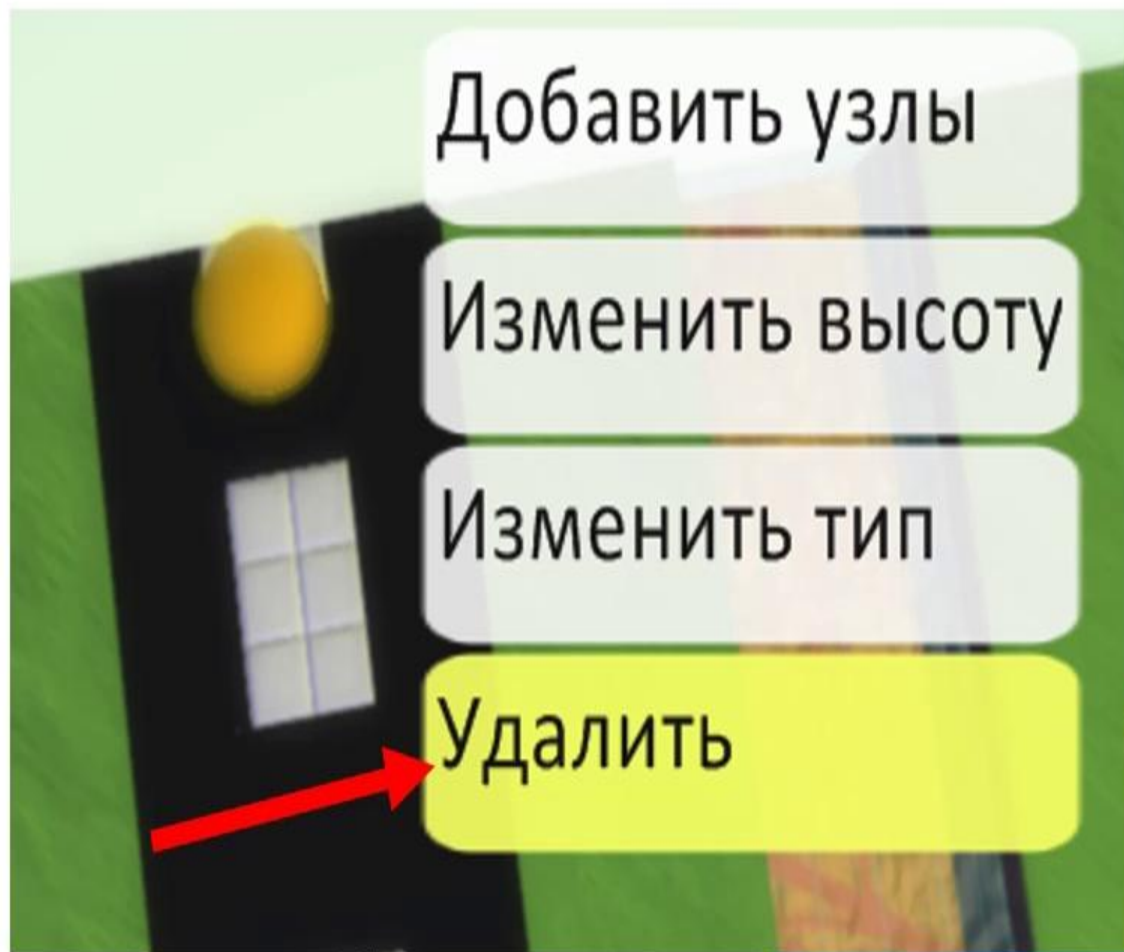
 Главное меню

 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)

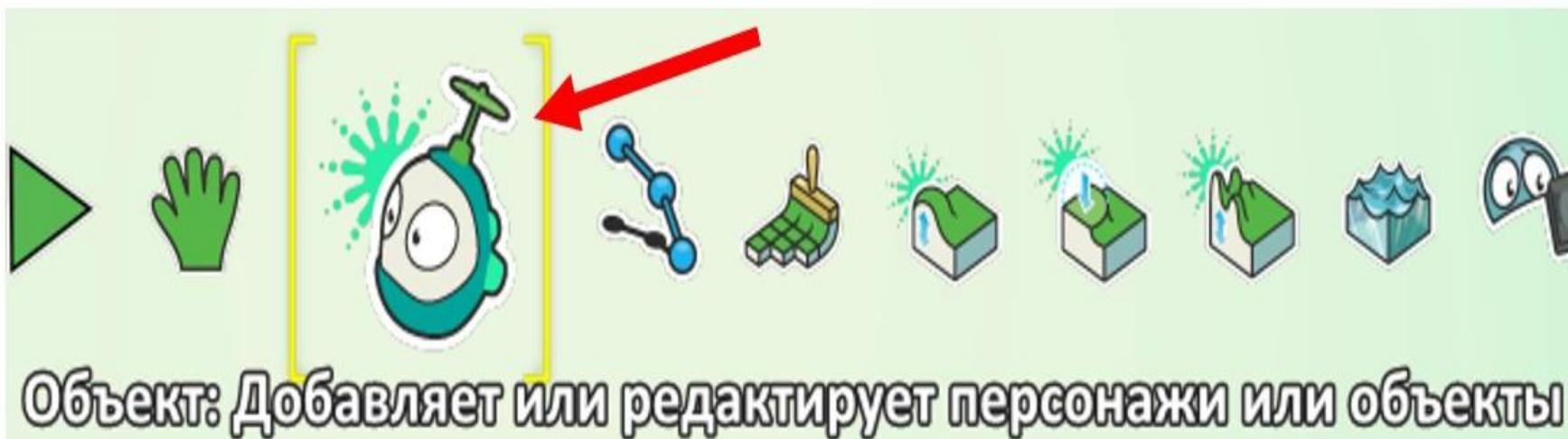


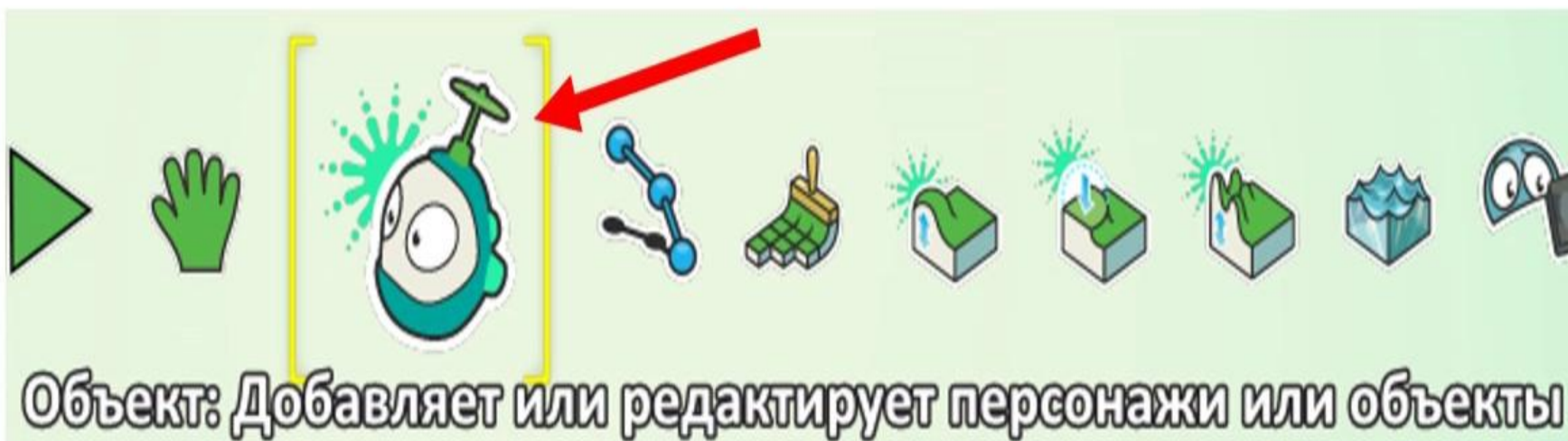
Путь: Добавляет или редактирует пути

CODOLOGIA

Добавление объектов

Добавление объектов





Добавление объектов

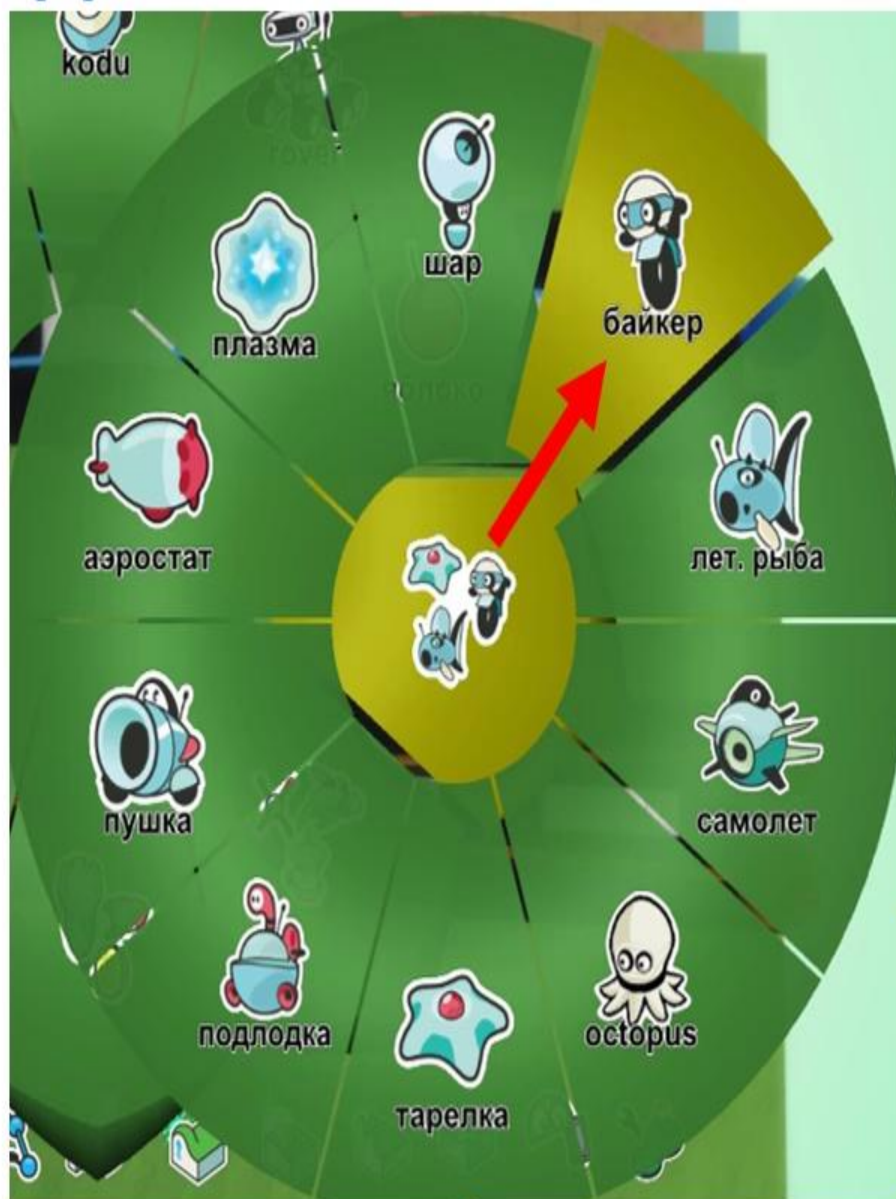
Добавление объектов



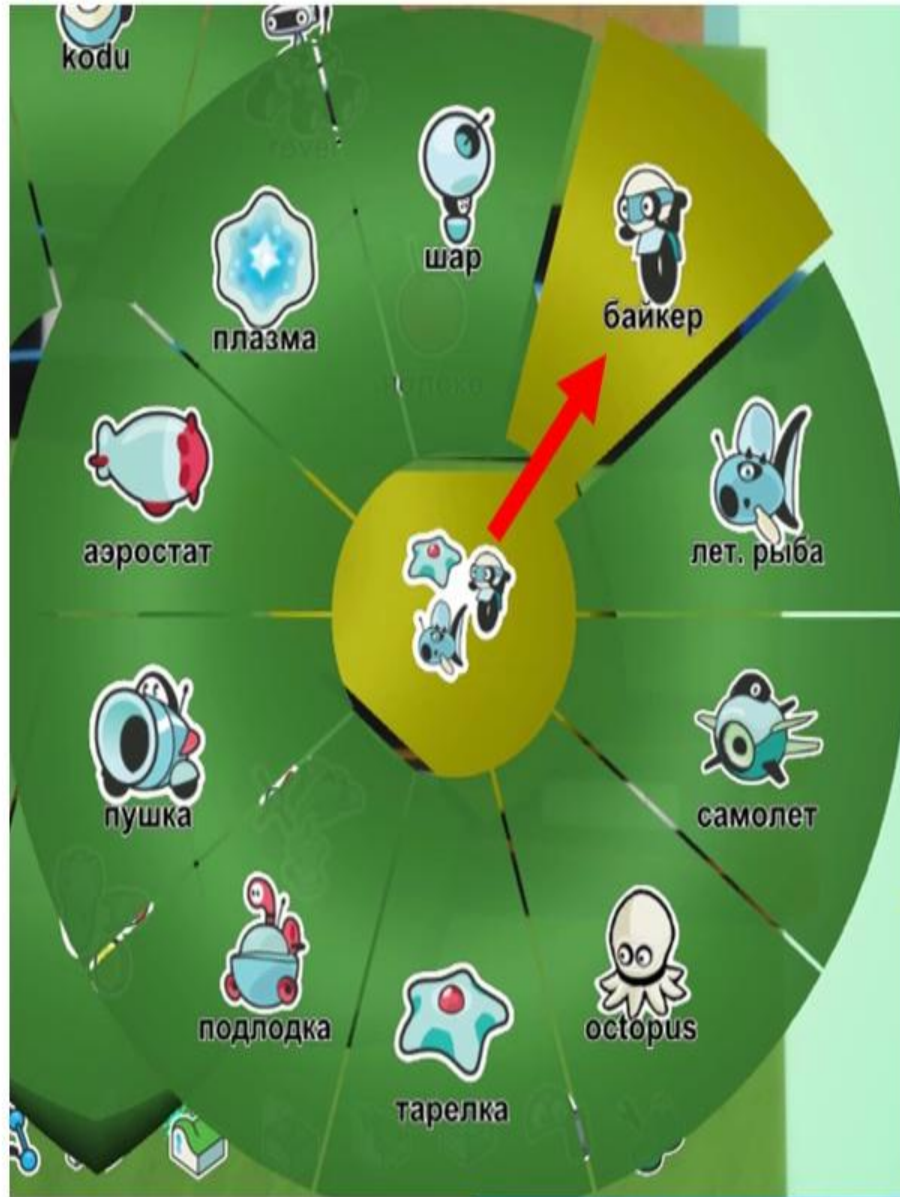
Добавление объектов



Добавление объектов



Добавление объектов



Добавление объектов



Перетащить объект



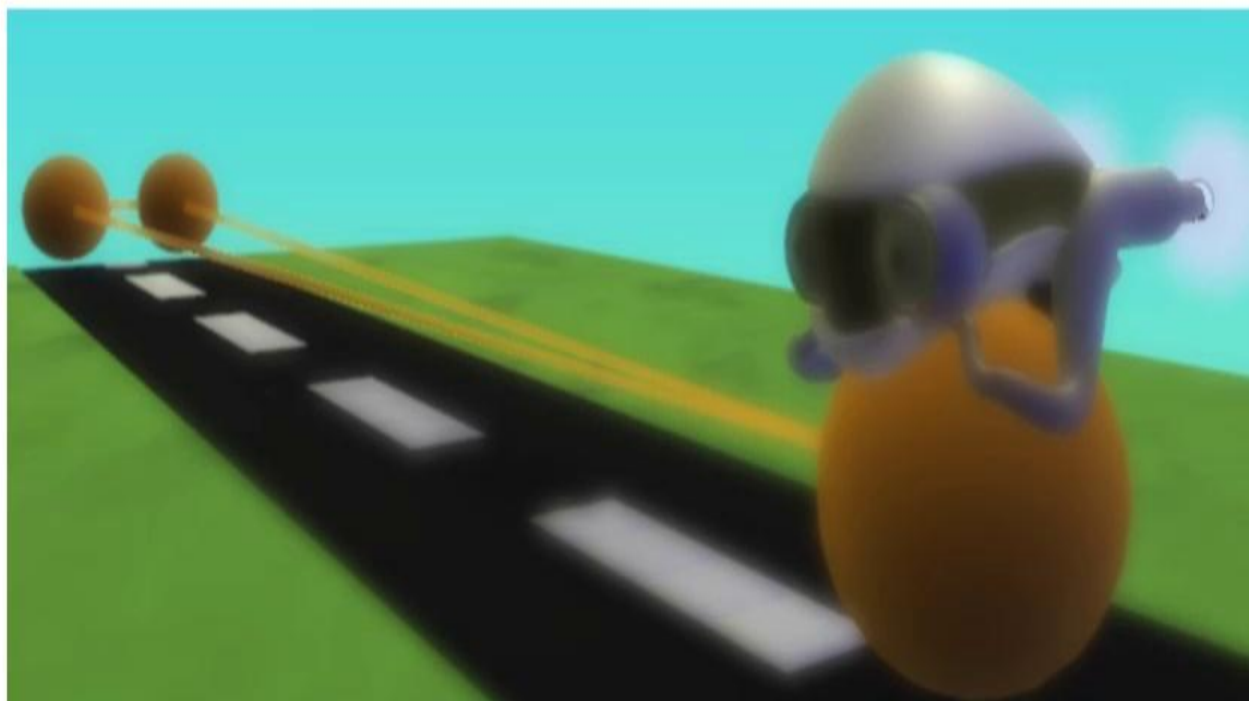
Параметры



Изменить цвет



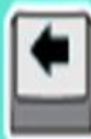
Добавление объектов



Перетащить объект



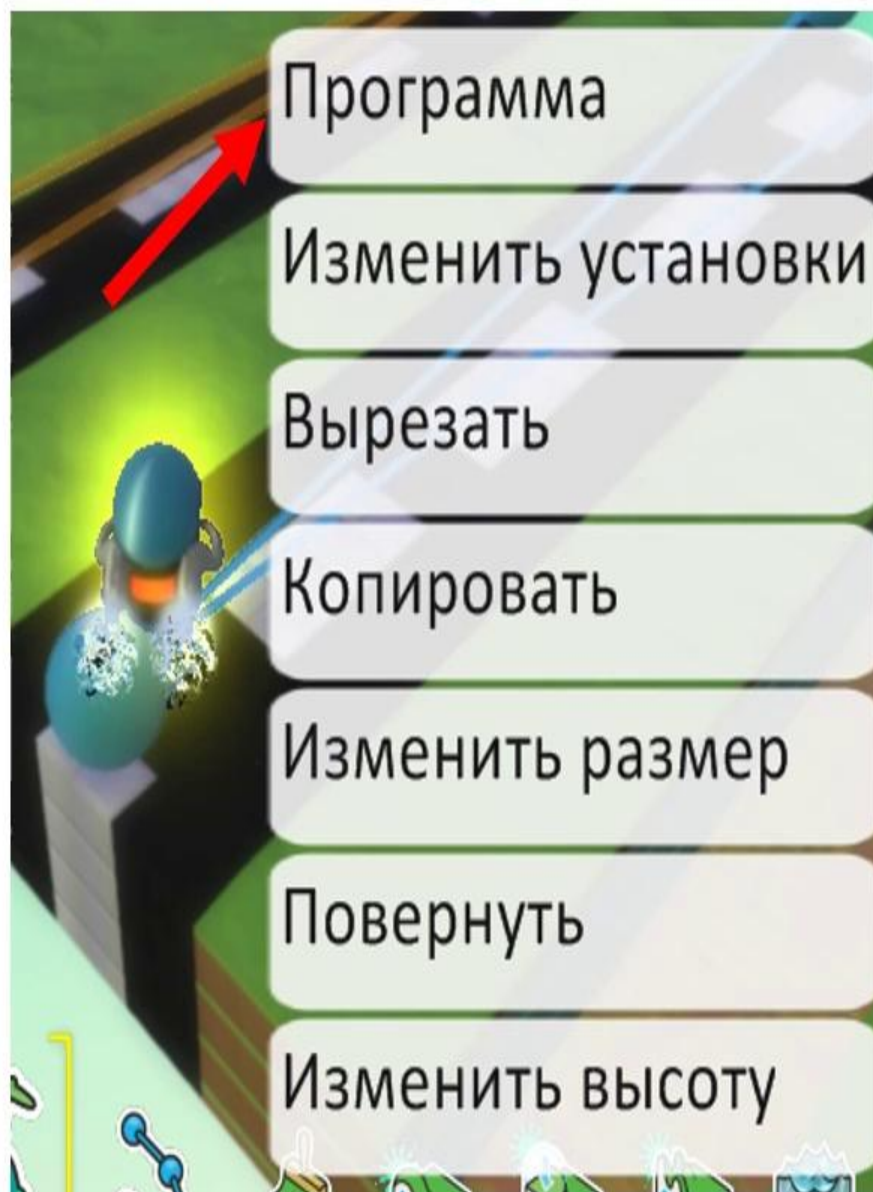
Параметры



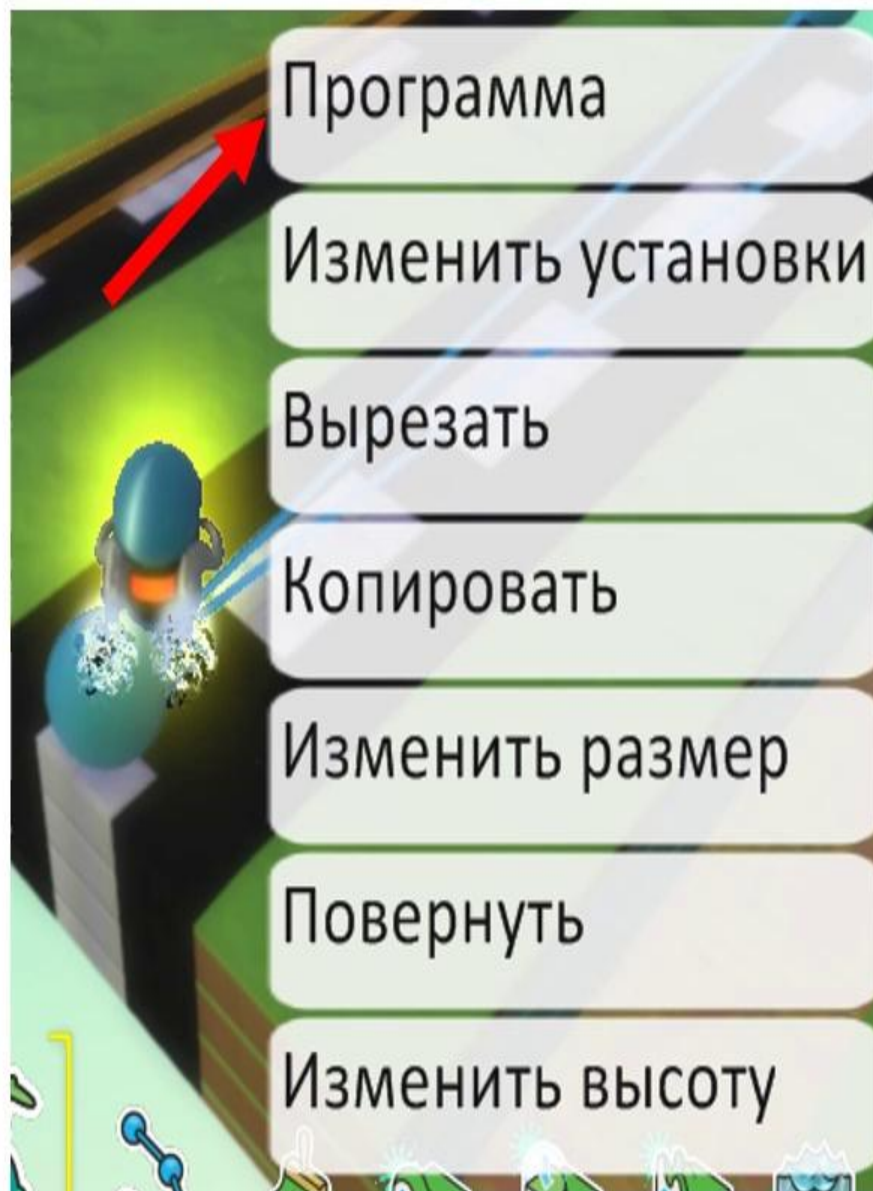
Изменить цвет



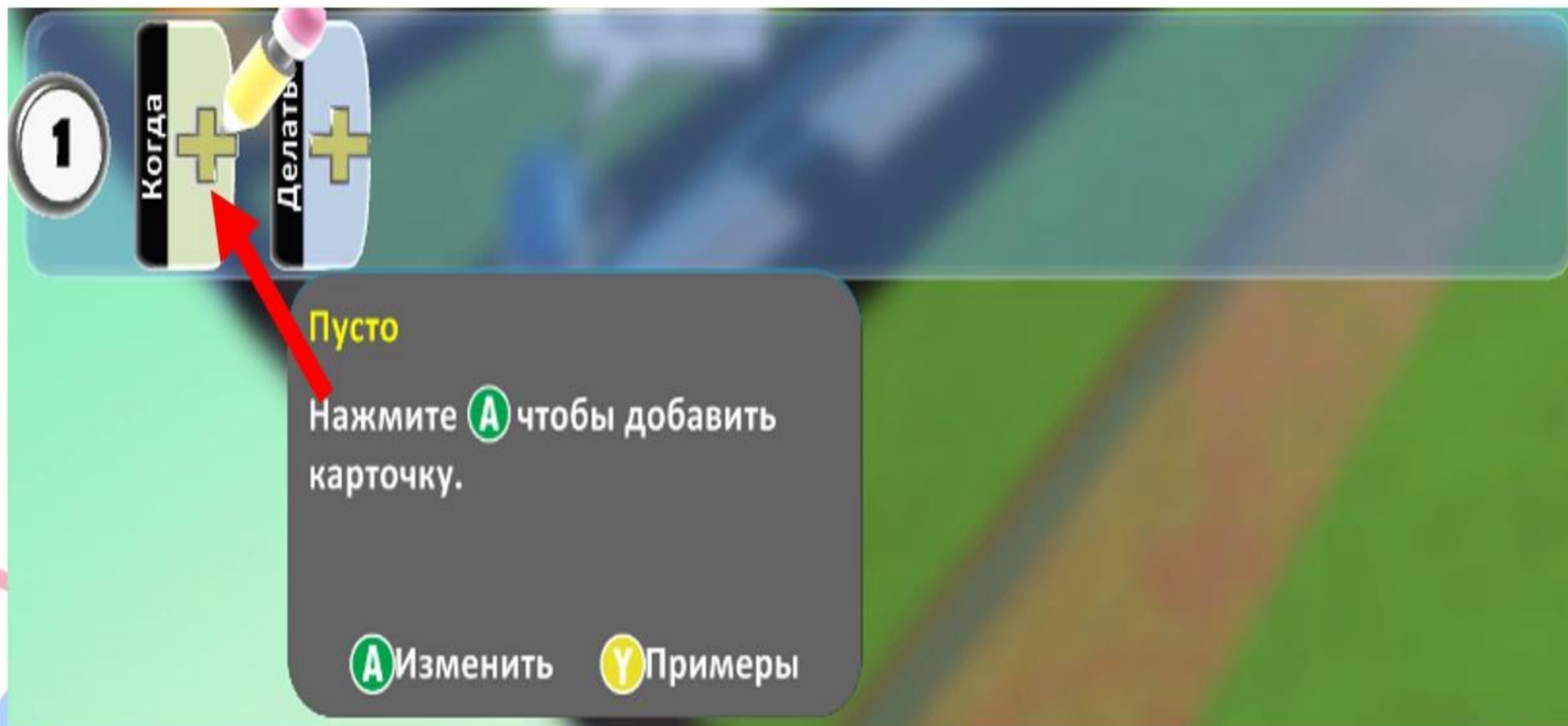
Программа движения



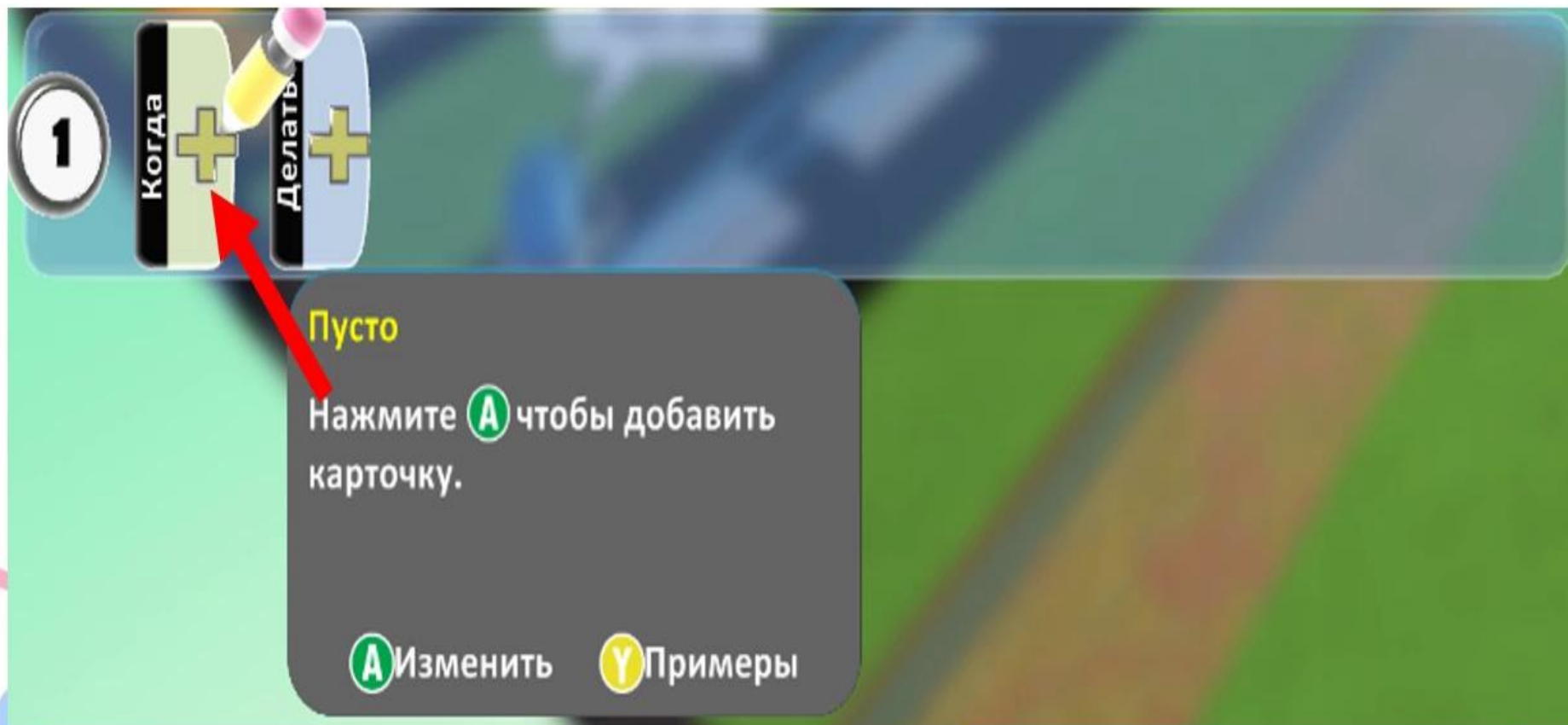
Программа движения



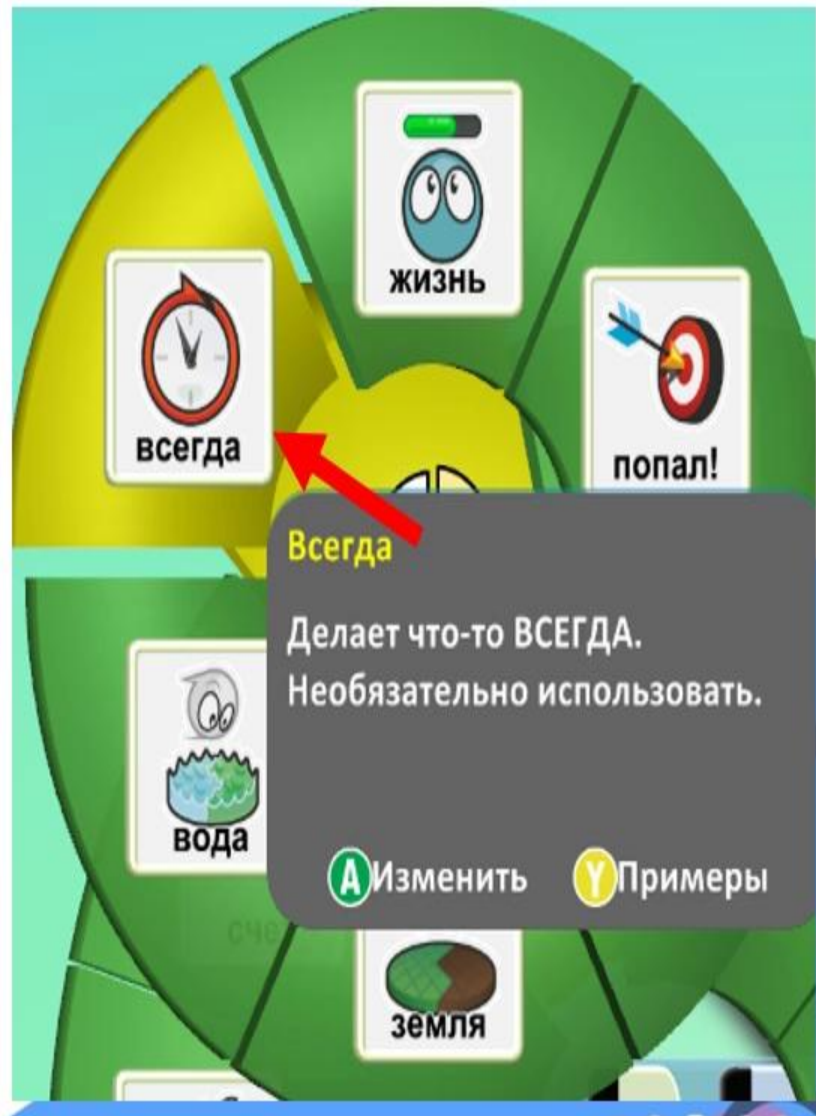
Программа движения



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.

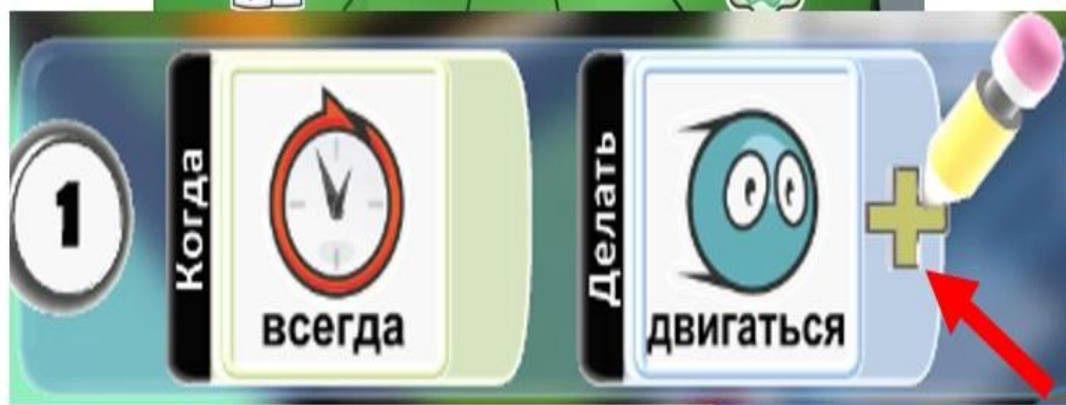
Программа движения

A Scratch-style programming block for movement. It features a tab labeled '1' 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. The block is set against a dark blue background.

Программа движения



Двигаться
Путешествует по миру.
Исследуйте этот параметр, т.к.
разные персонажи обладают
...
A Изменить Y Примеры



Программа движения



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

A Изменить **Y** Примеры

1 Когда всегда Делать двигаться

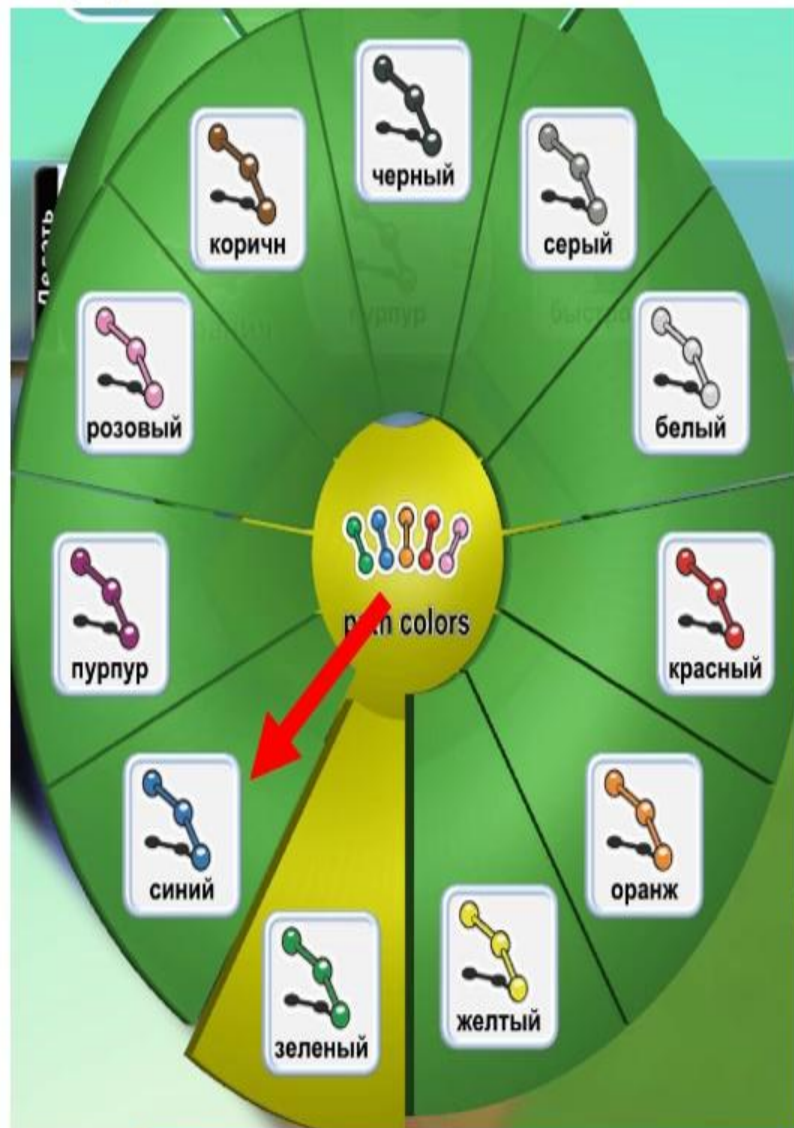
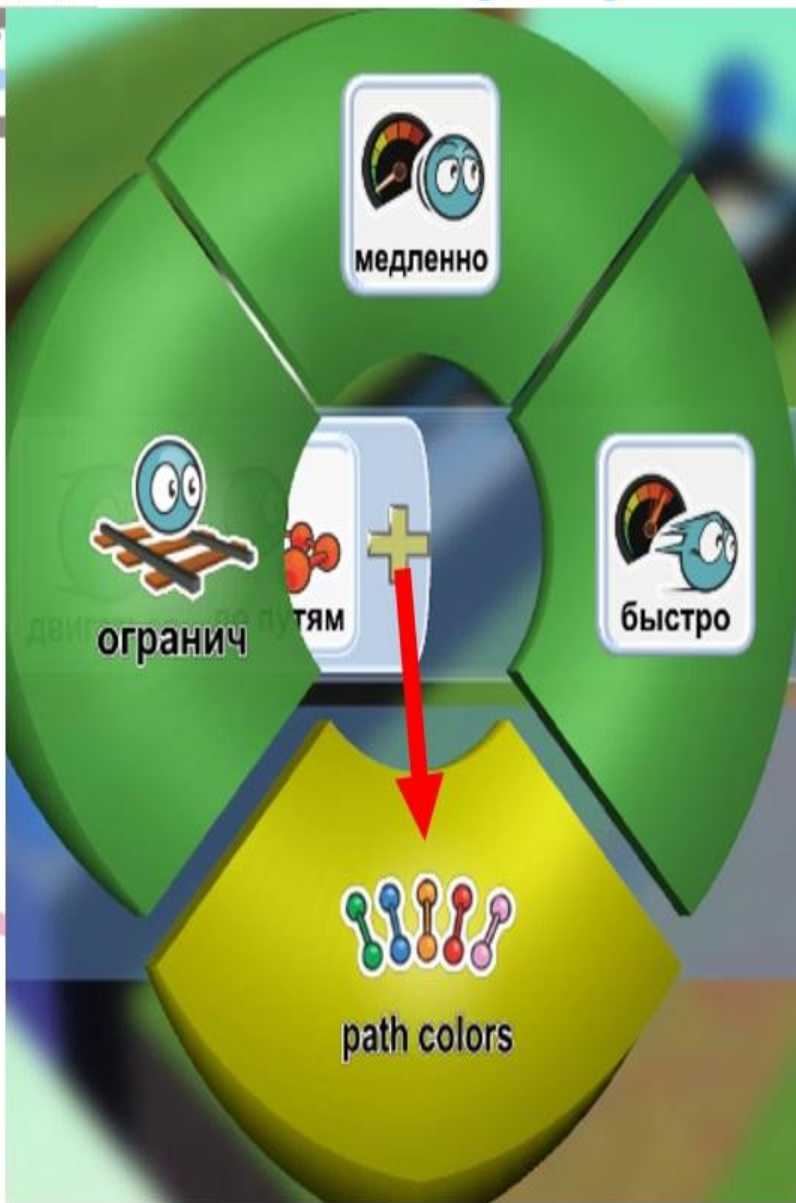
Программа движения



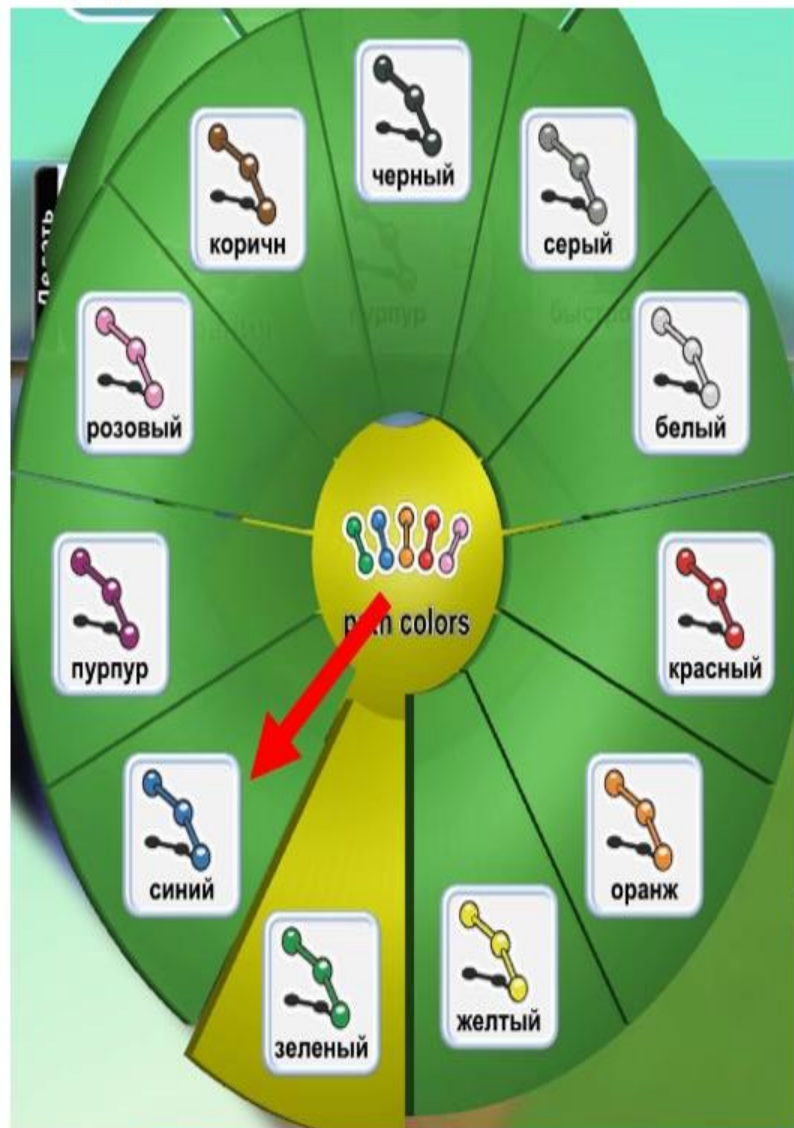
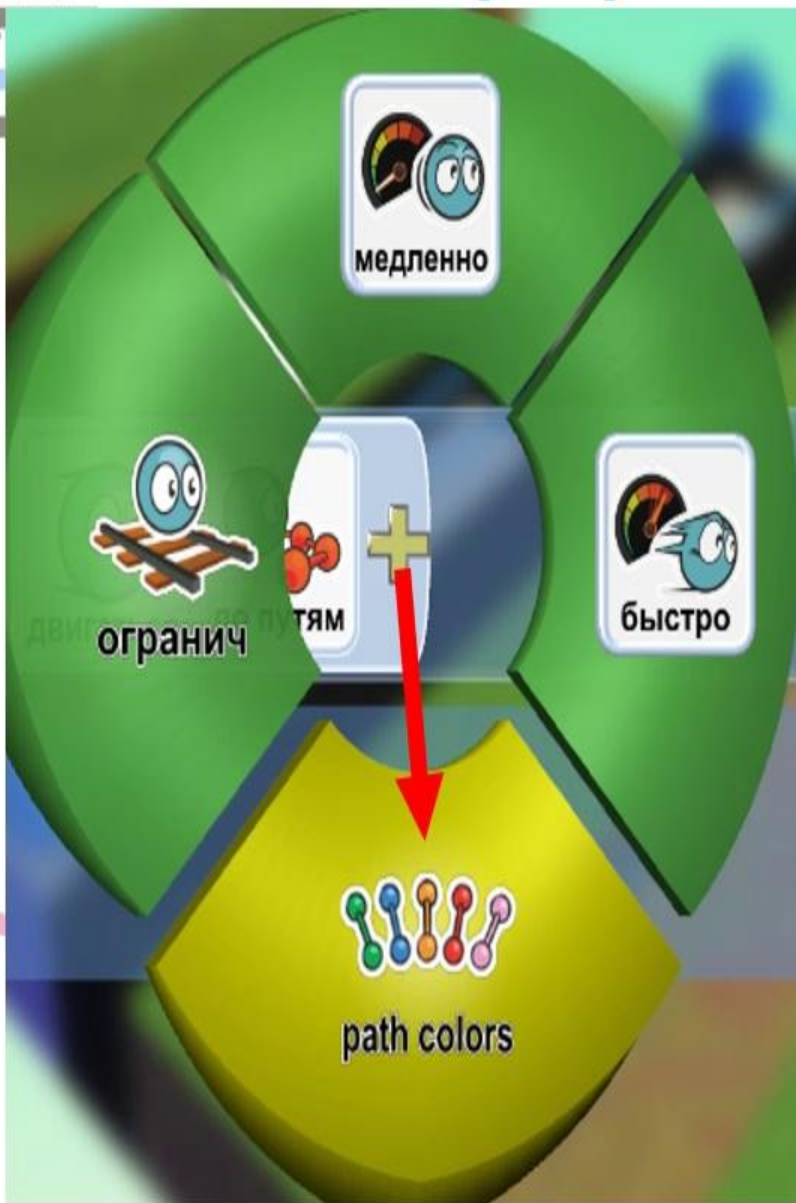
Программа движения



Программа движения



Программа движения



Программа движения

1

Когда

всегда

Делать

двигаться

по путям

синий

+

A Scratch-style code block for movement. It starts with a '1' in a circle. The 'Когда' (When) section has a 'всегда' (always) condition with a clock icon. The 'Делать' (Do) section contains three actions: 'двигаться' (move) with a blue character icon, 'по путям' (by path) with a blue character and red dots icon, and 'синий' (blue) with a blue path icon. A yellow plus sign is at the end of the block.

Программа движения

1

Когда



всегда

Делать



двигаться



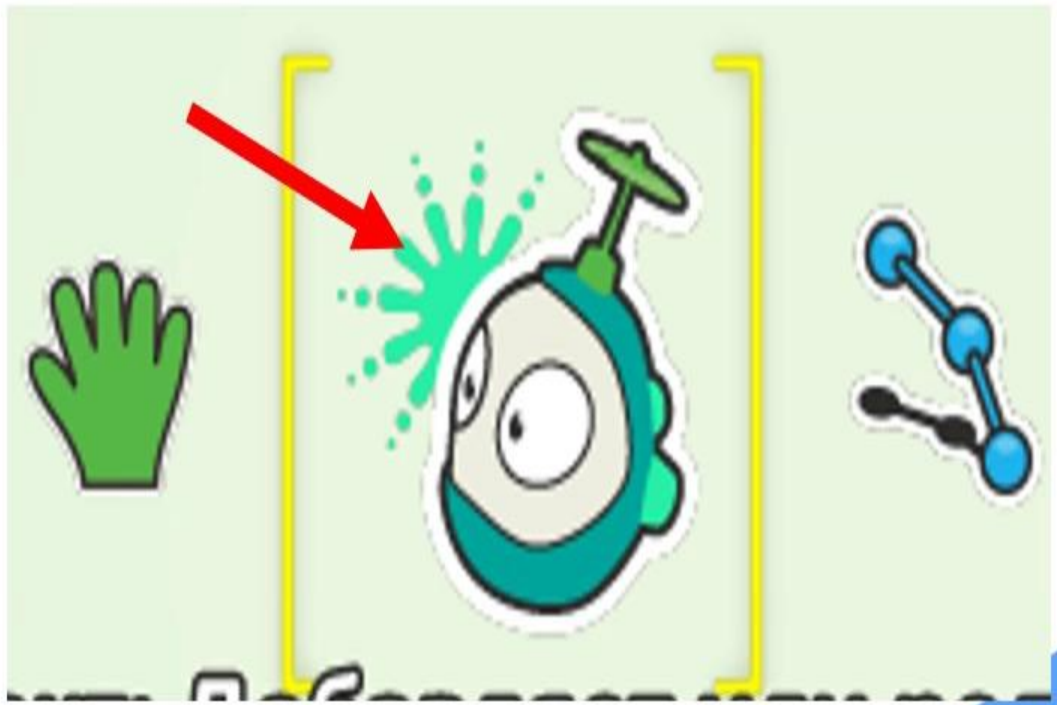
по путям



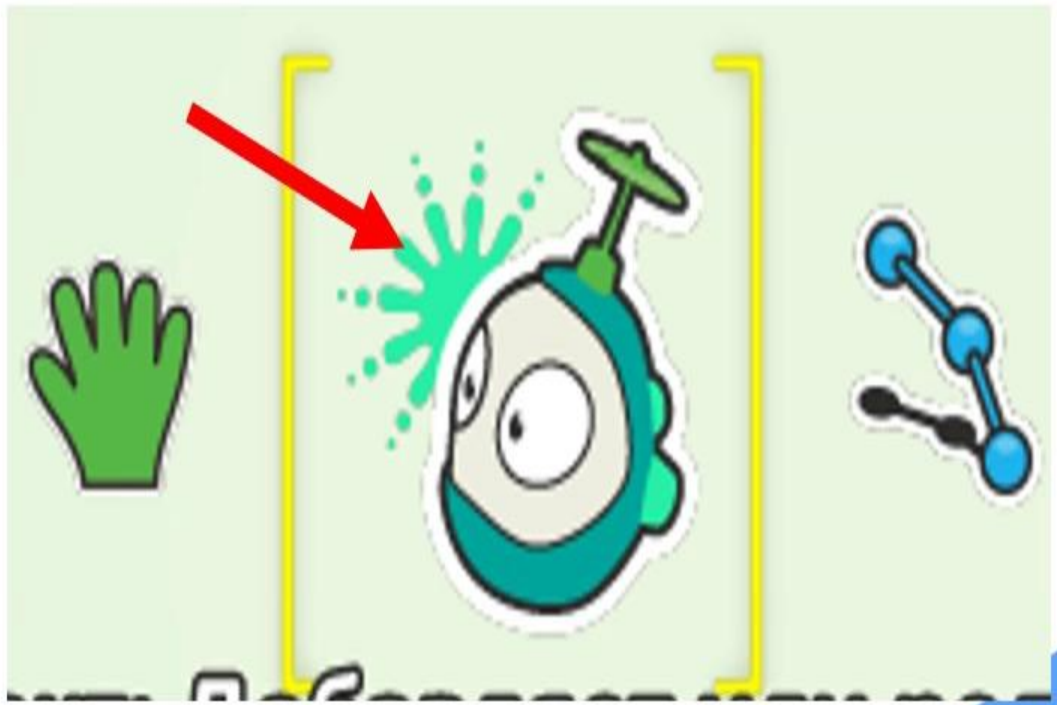
синий



Добавление финиша



Добавление финиша



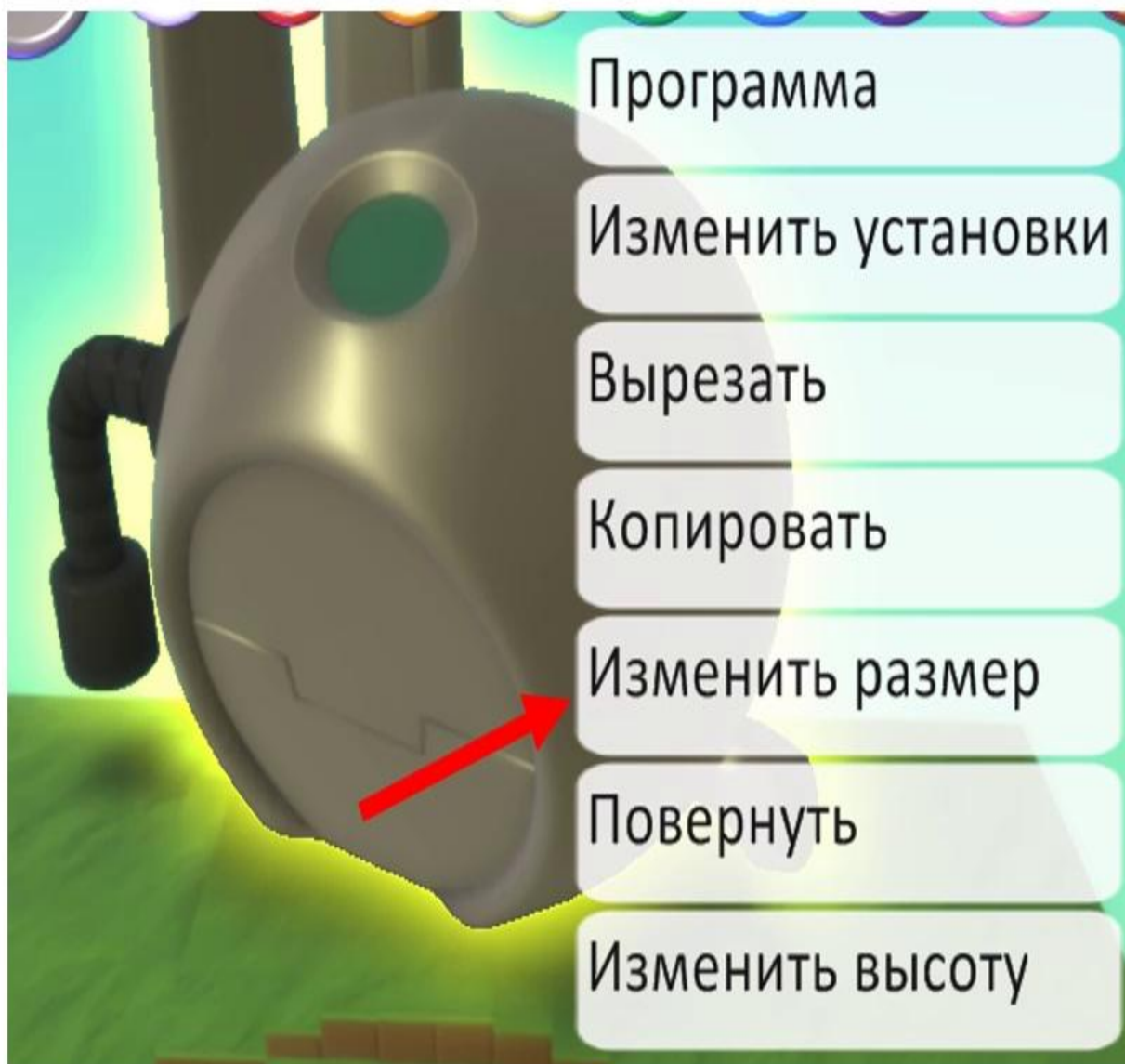
Добавление финиша



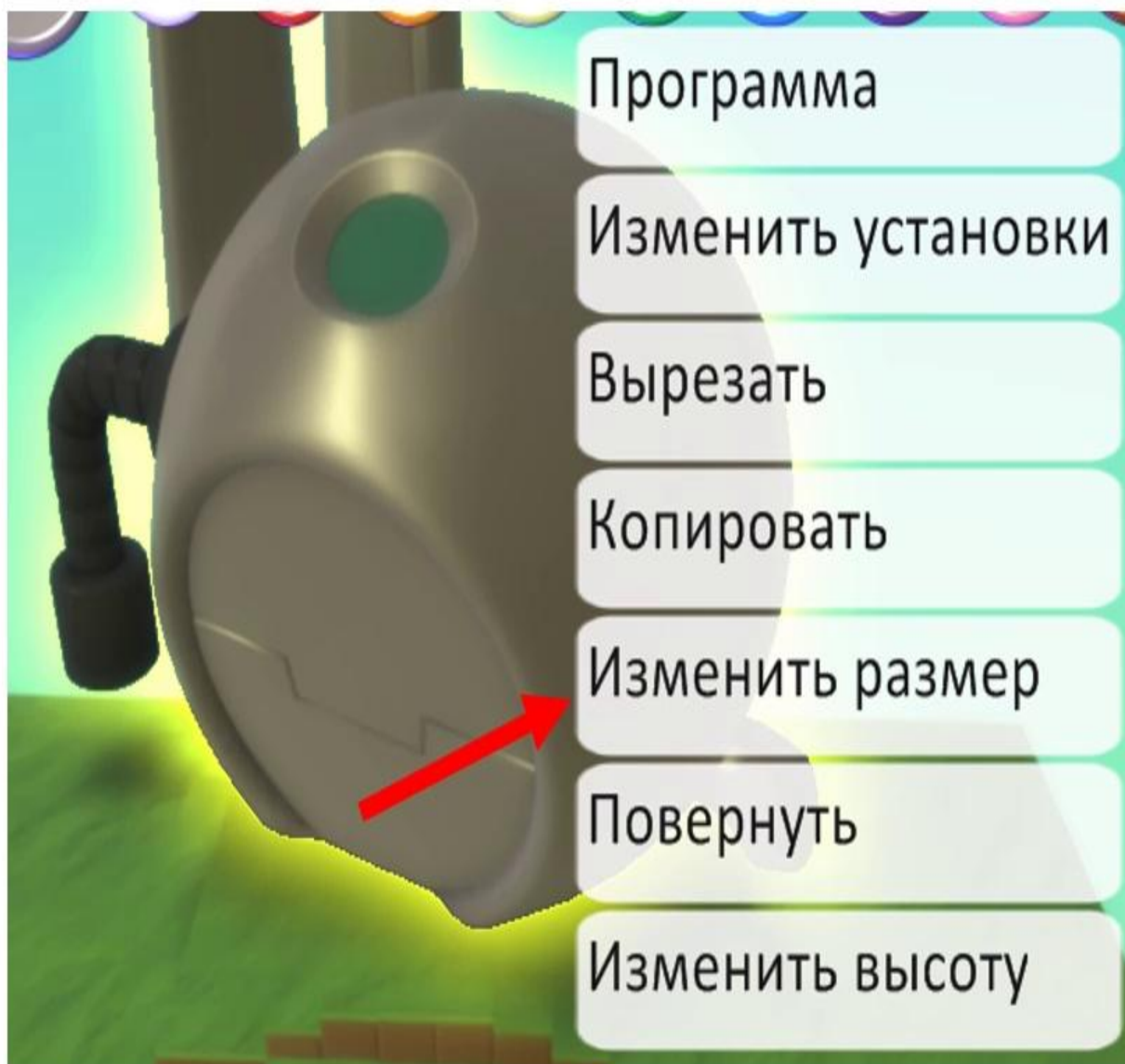
Добавление финиша



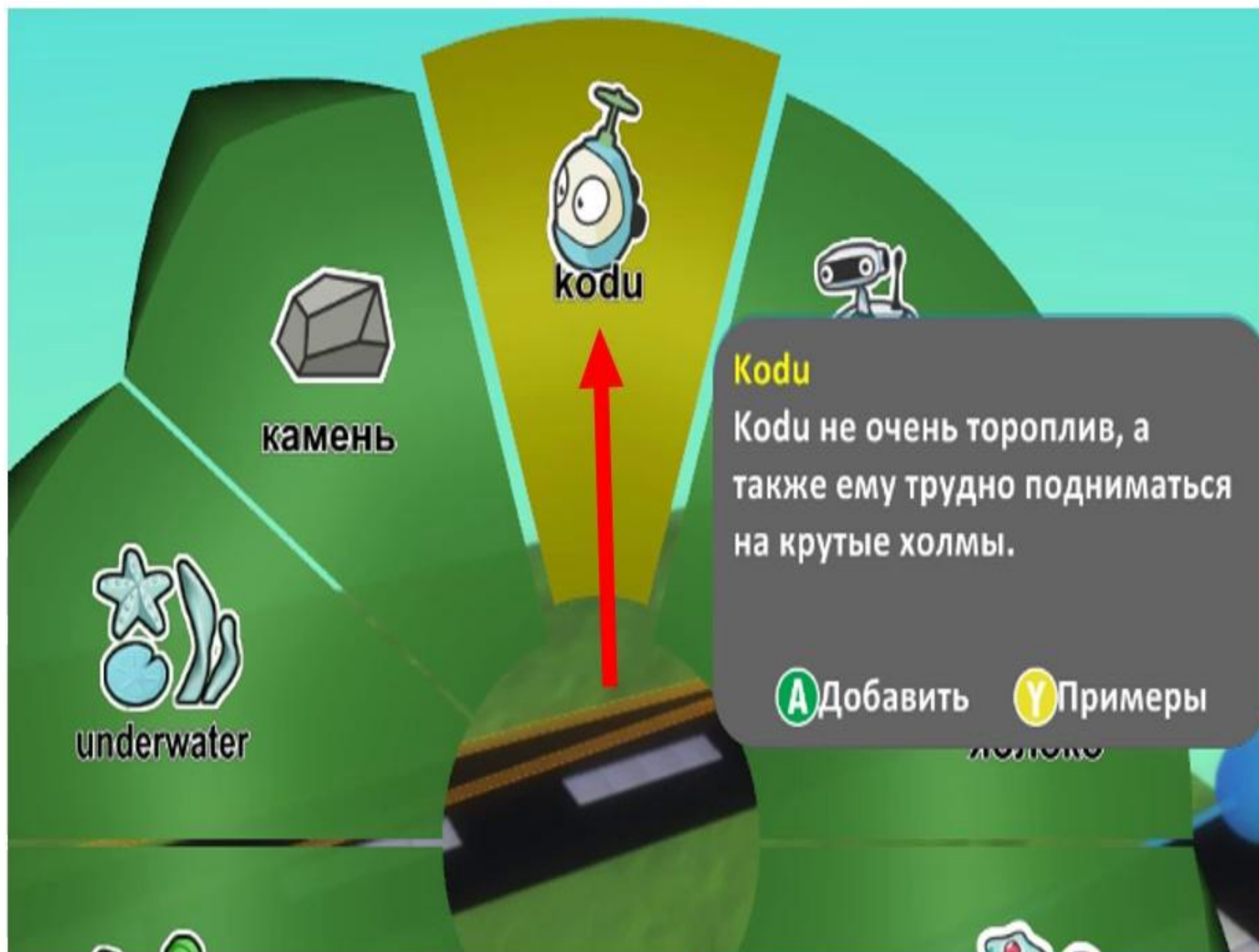
Добавление финиша



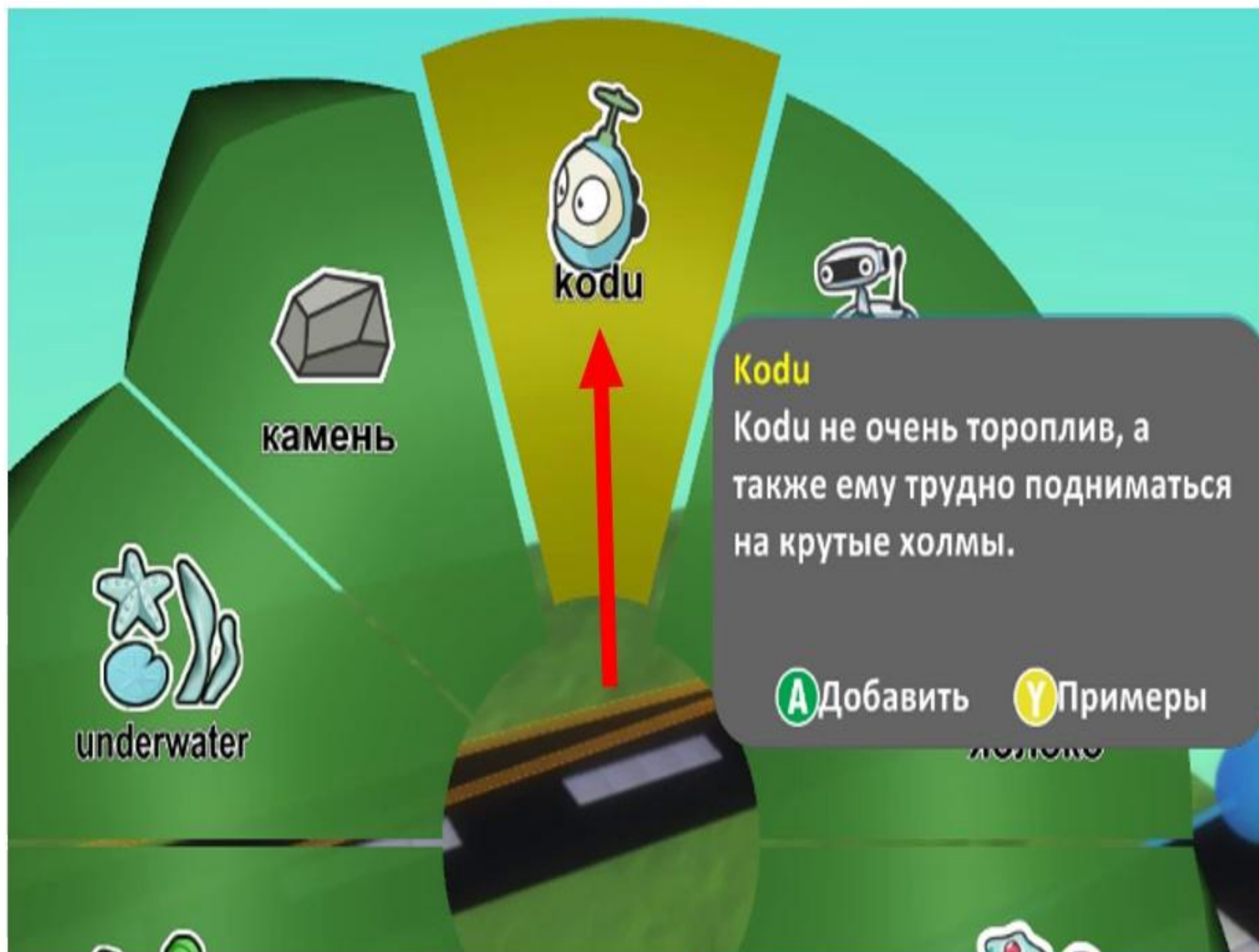
Добавление финиша



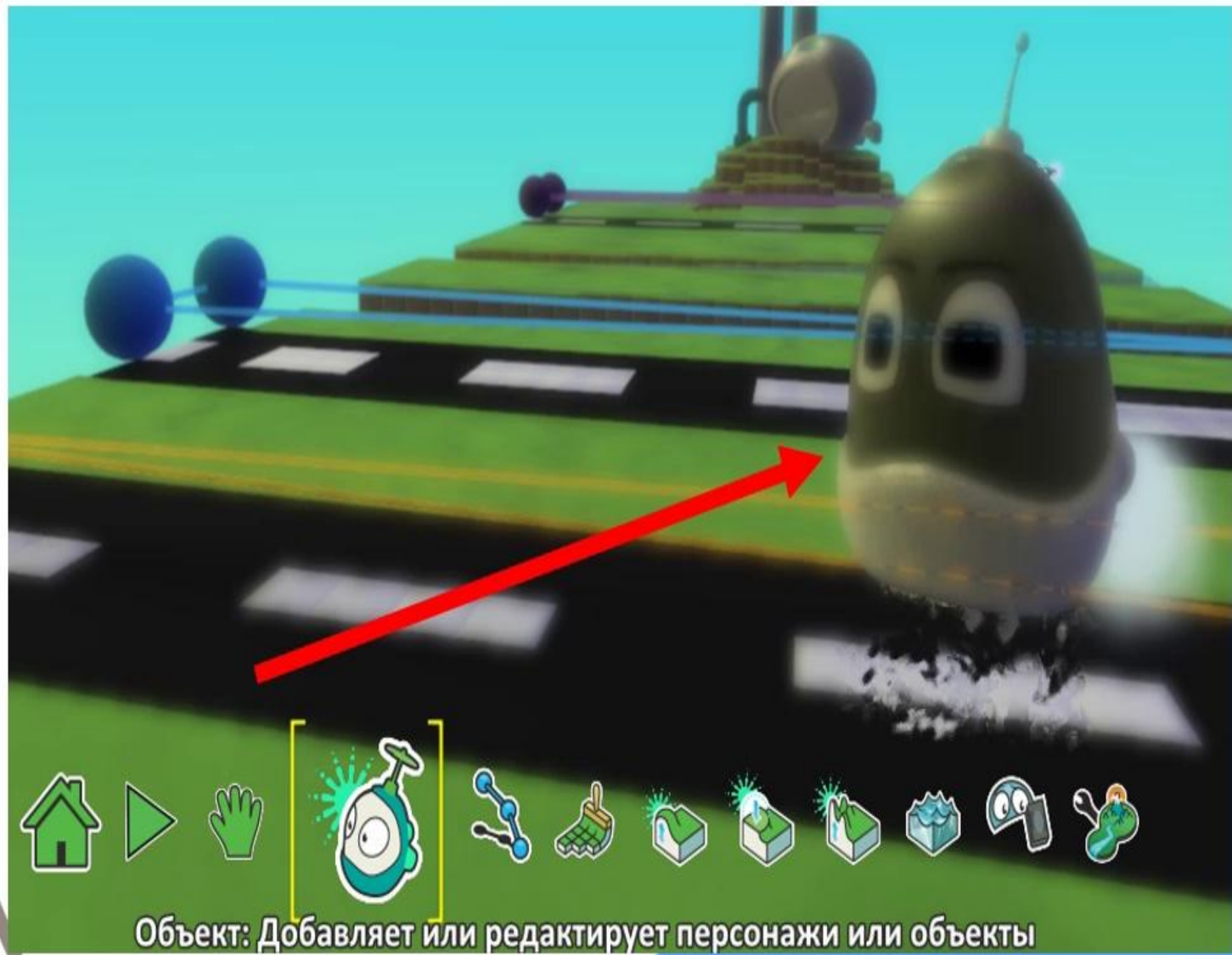
Добавление Коду



Добавление Коду

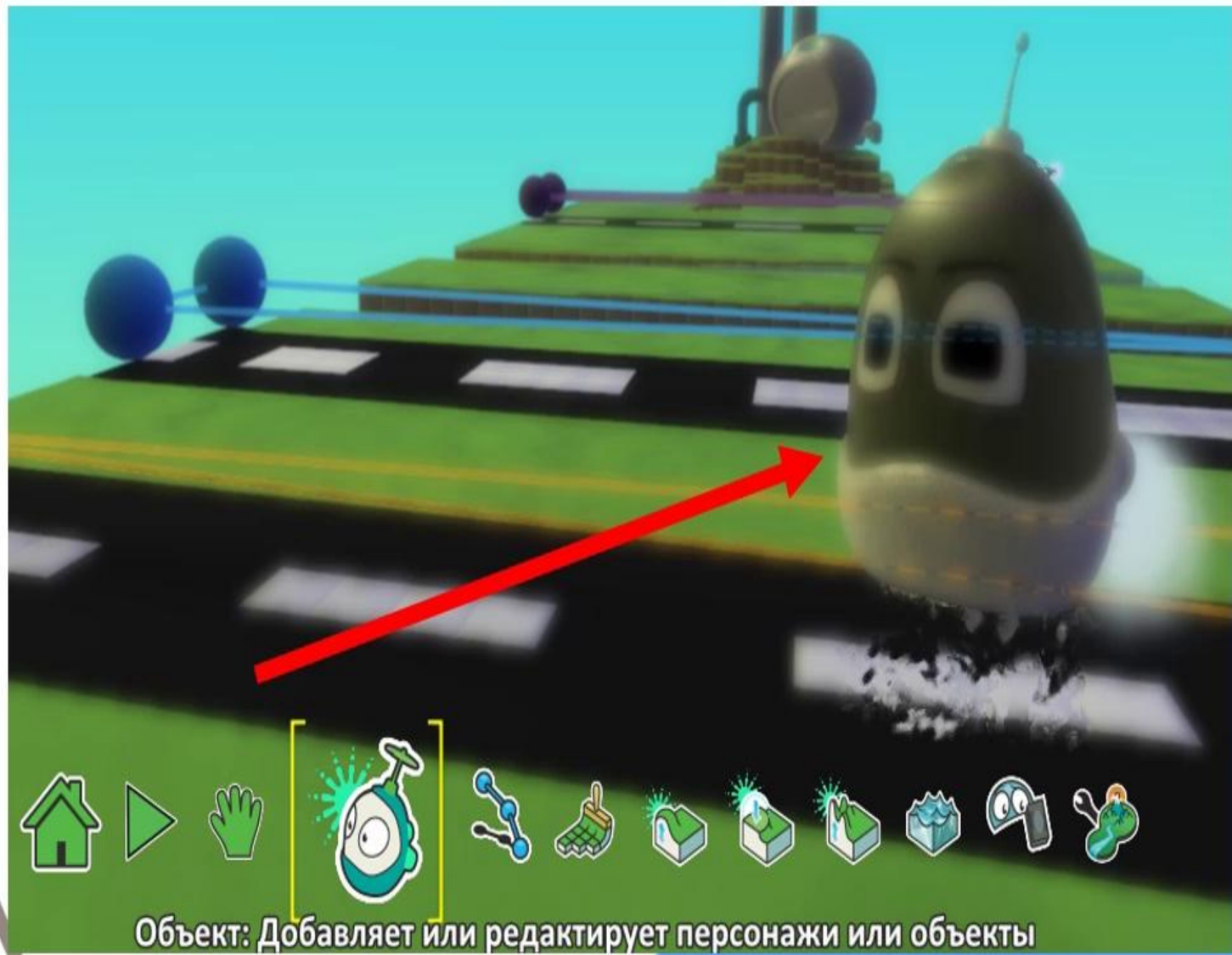


Добавление Коду



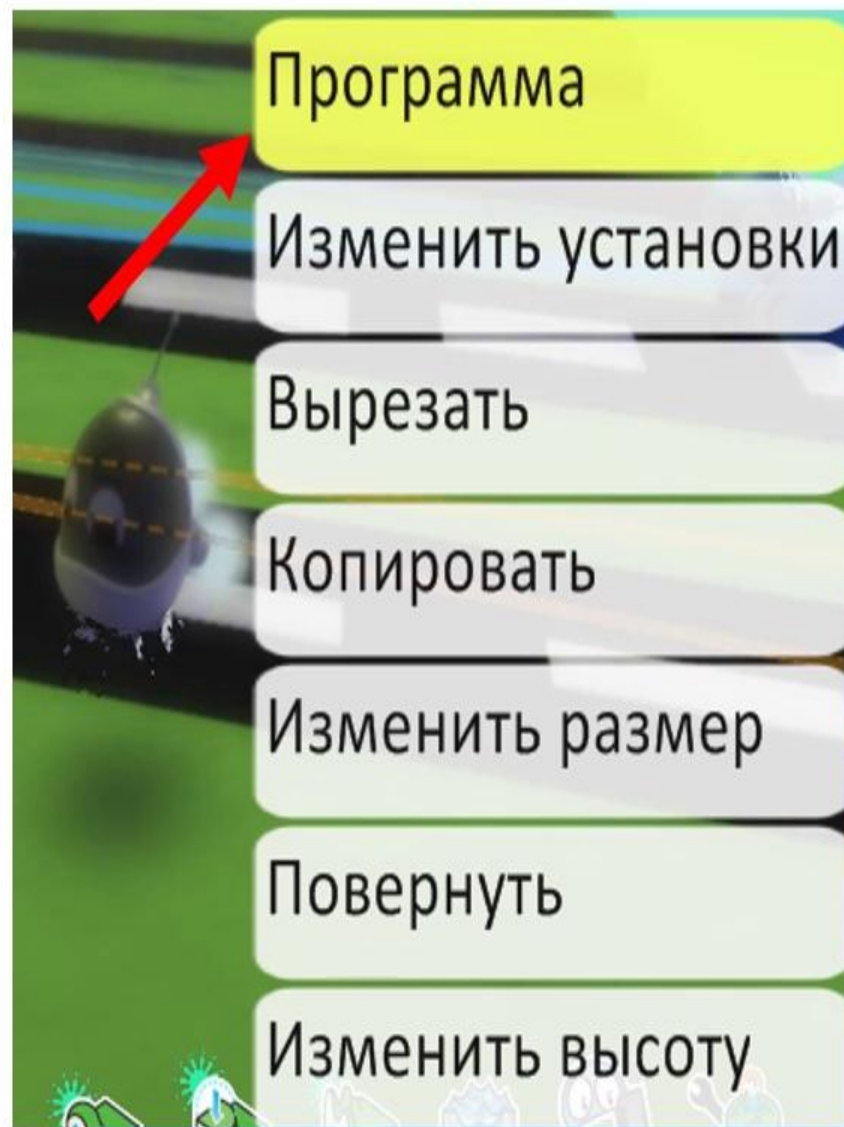
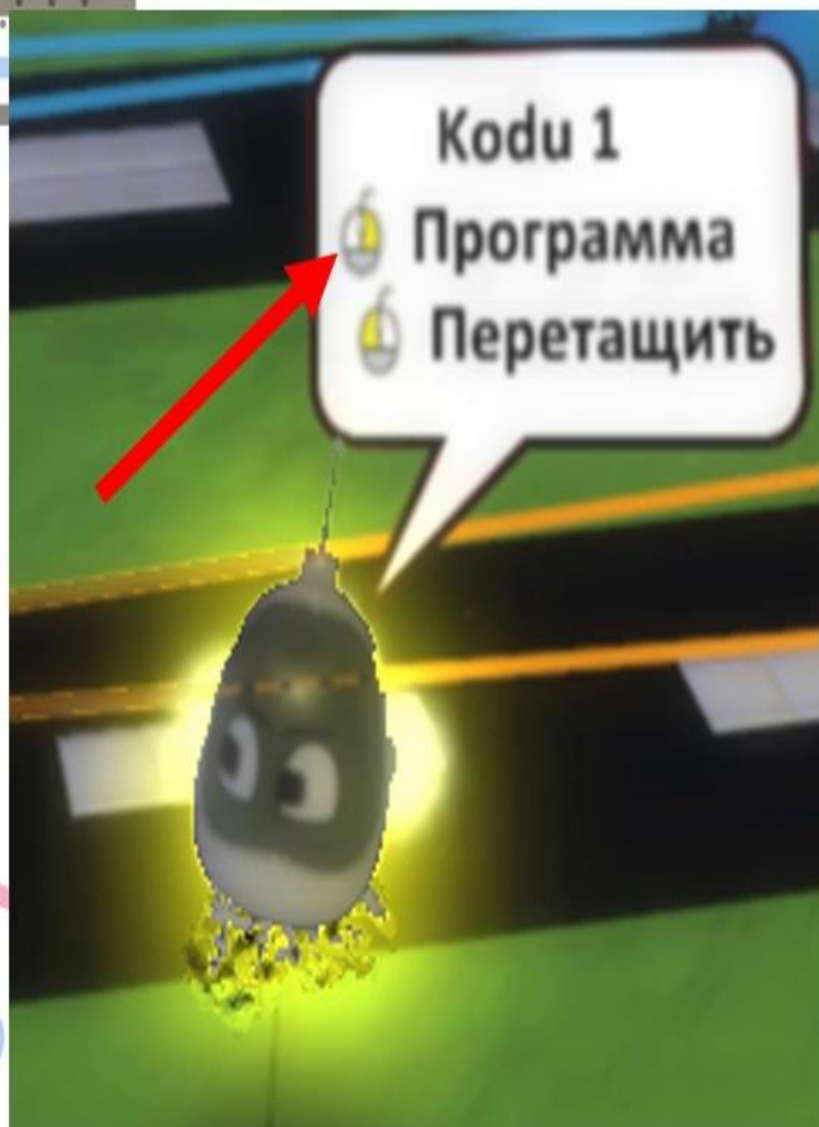
Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

Добавление Коду

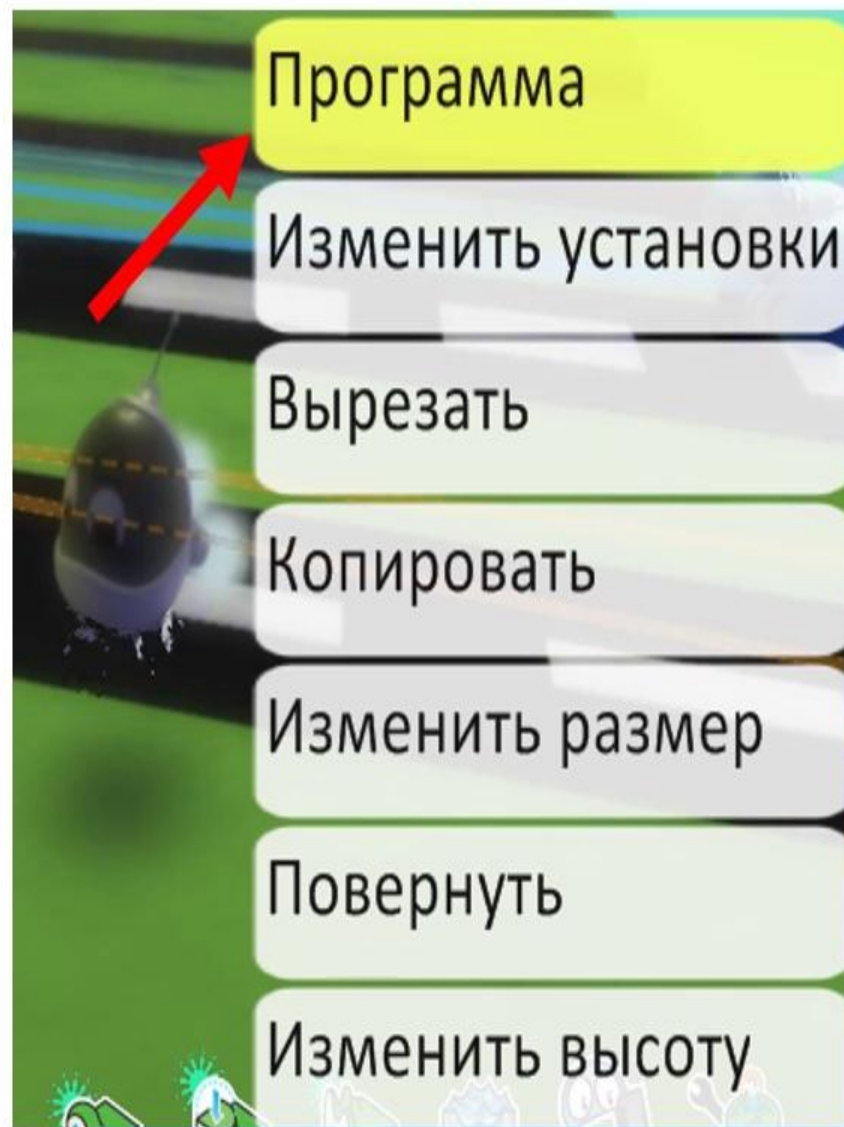
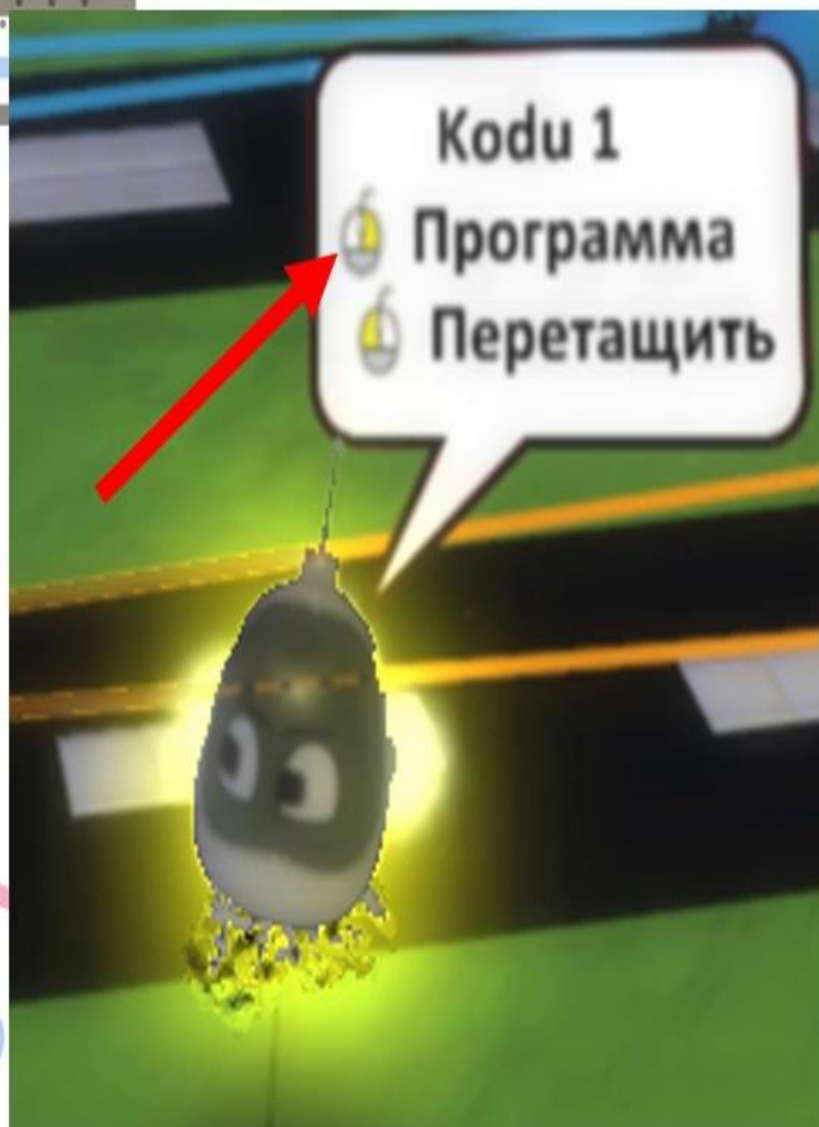


Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

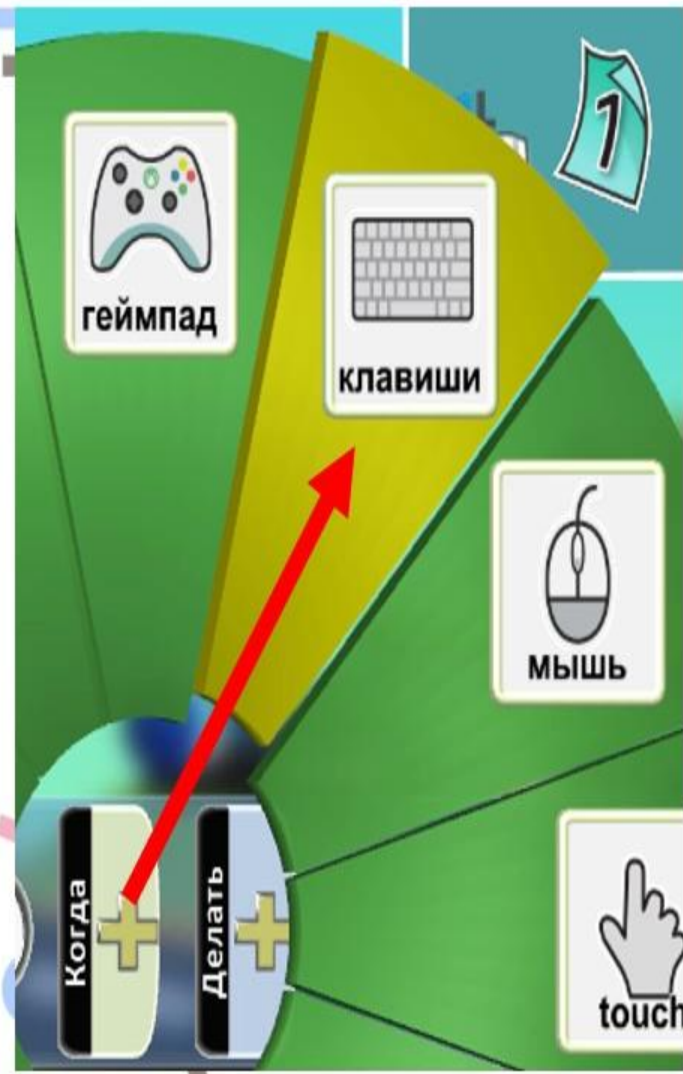
Настройка управления Коду



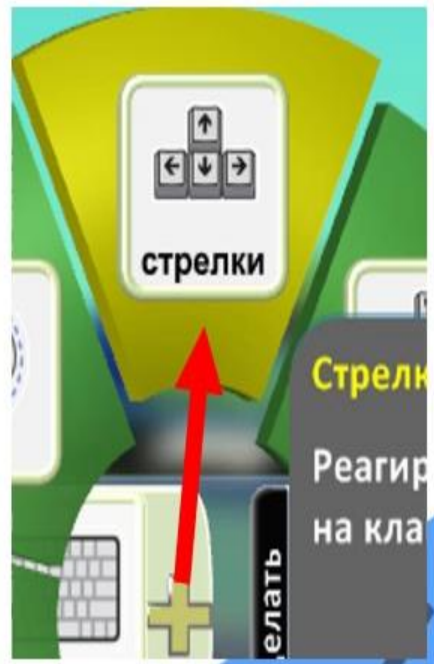
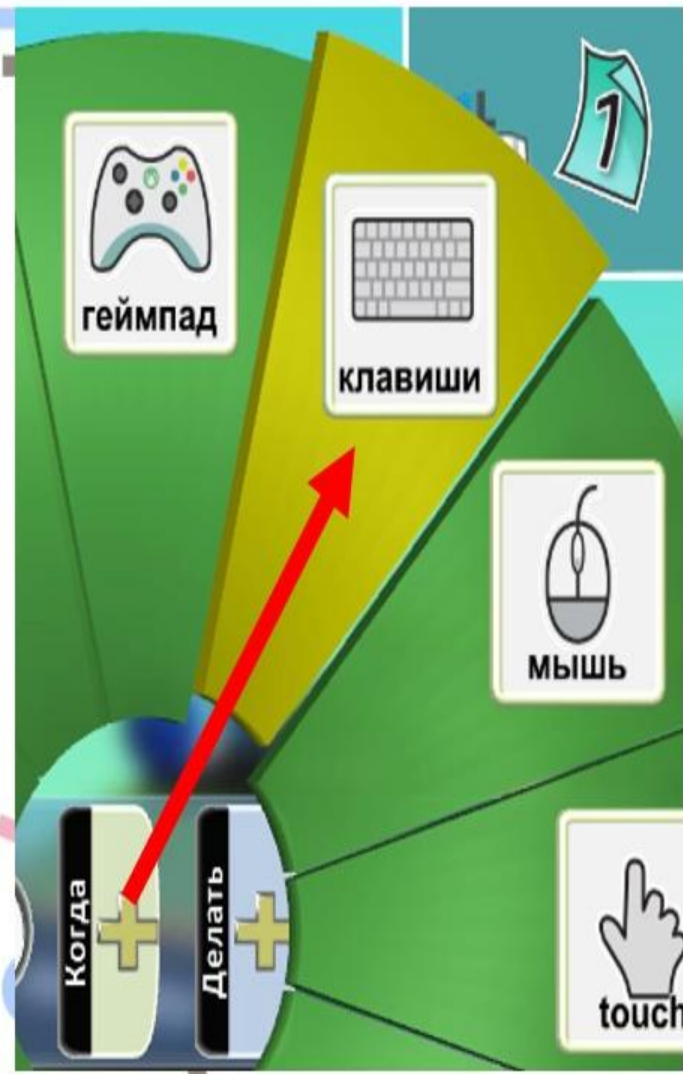
Настройка управления Коду



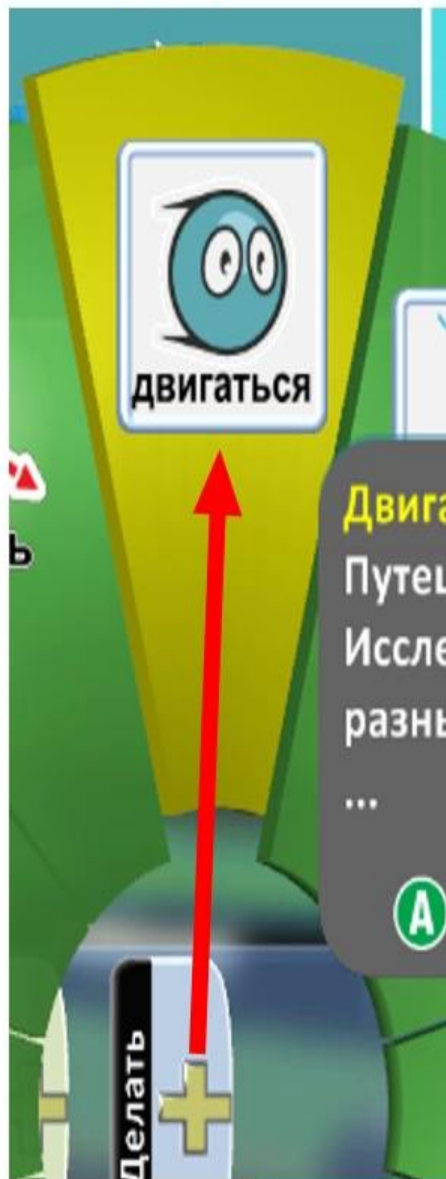
Настройка управления Коду



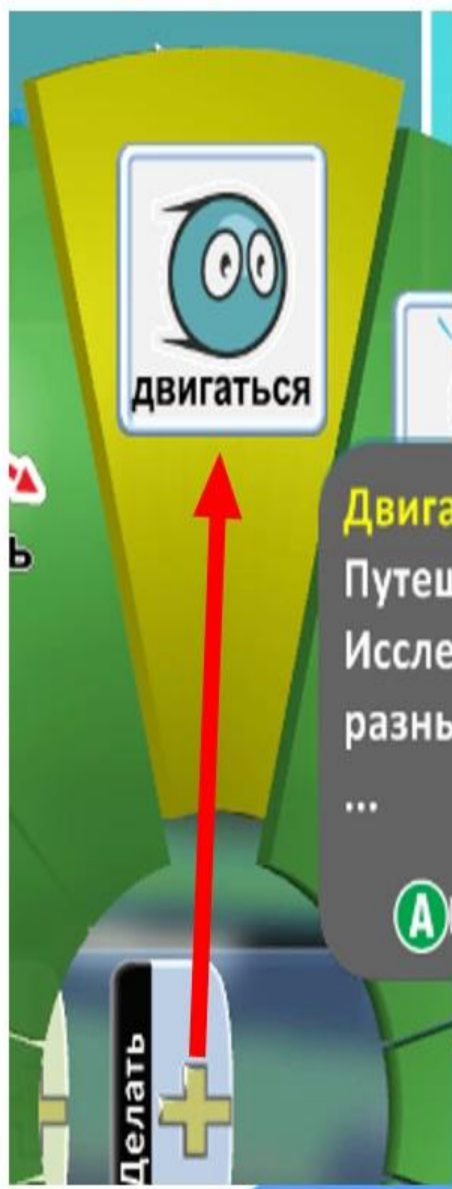
Настройка управления Коду



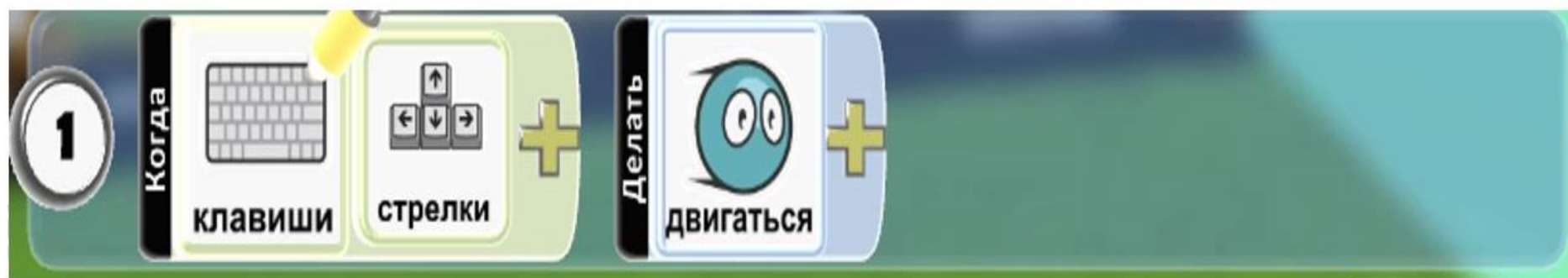
Настройка управления Коду



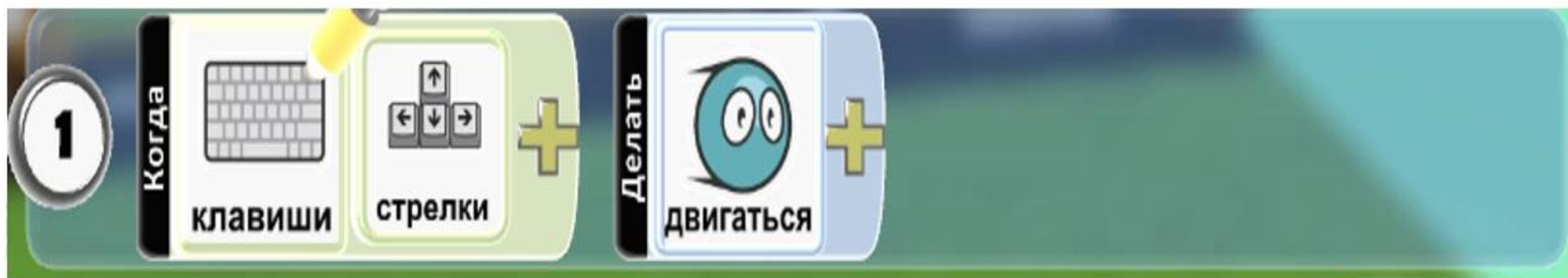
Настройка управления Коду



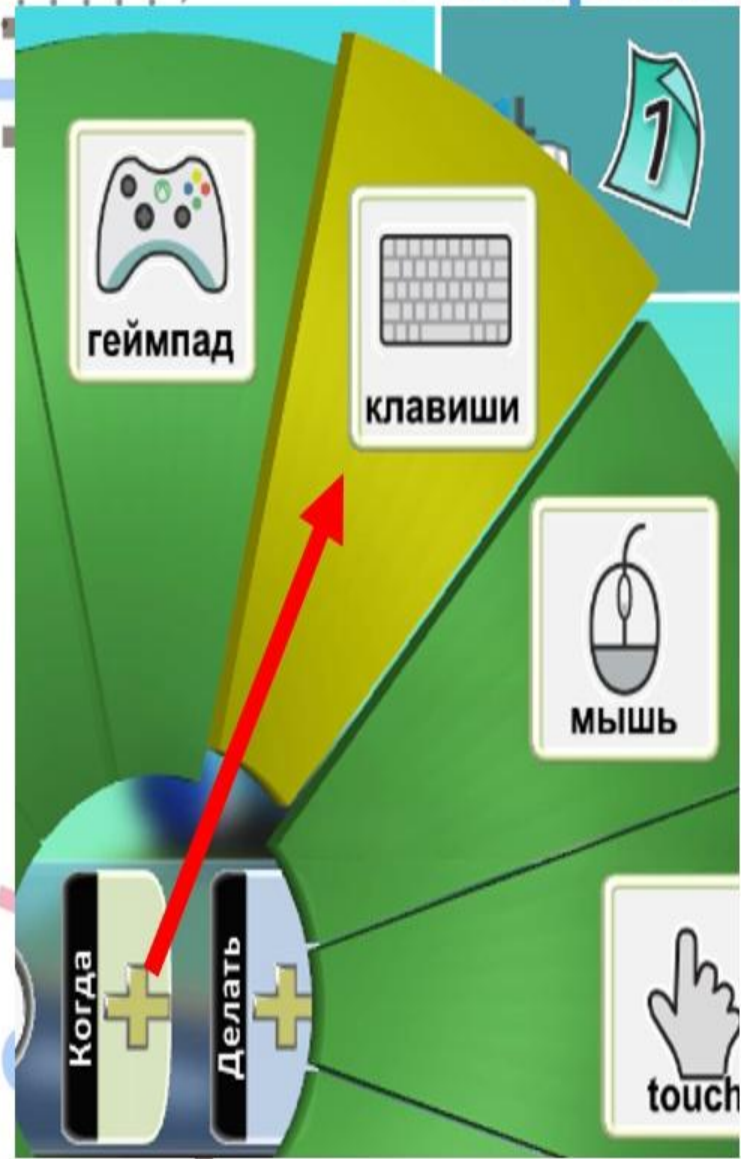
Настройка управления Коду



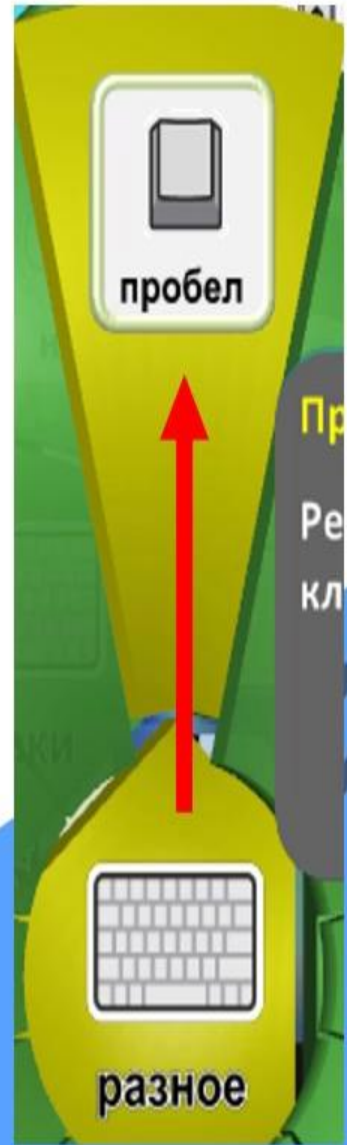
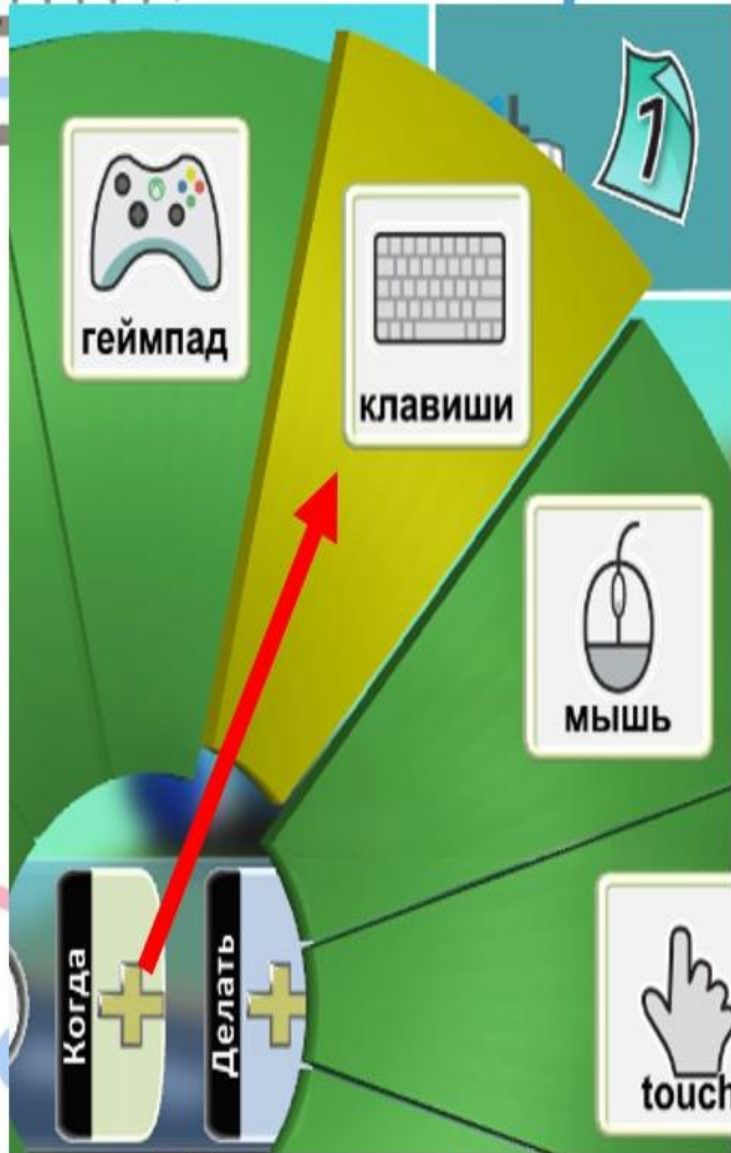
Настройка управления Коду



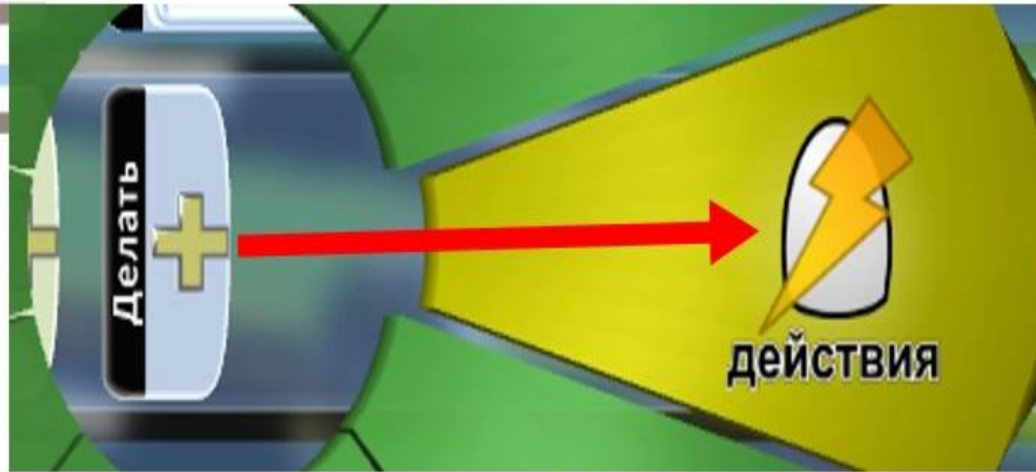
Настройка управления Коду



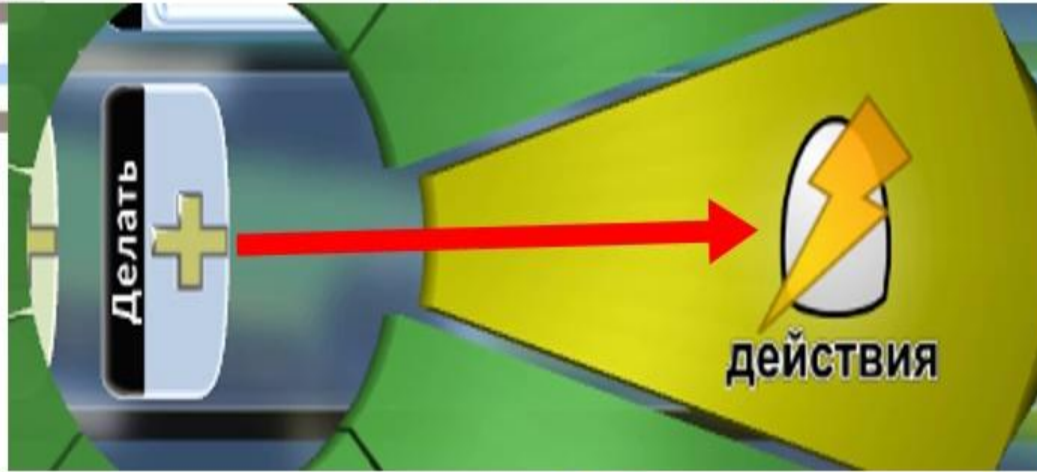
Настройка управления Коду



Настройка управления Коду



Настройка управления Коду



Настройка управления Коду



Настройка управления Коду



Настройка управления Коду



Настройка управления Коду

1

Когда

клавиши

стрелки

Делать

двигаться

2

Когда

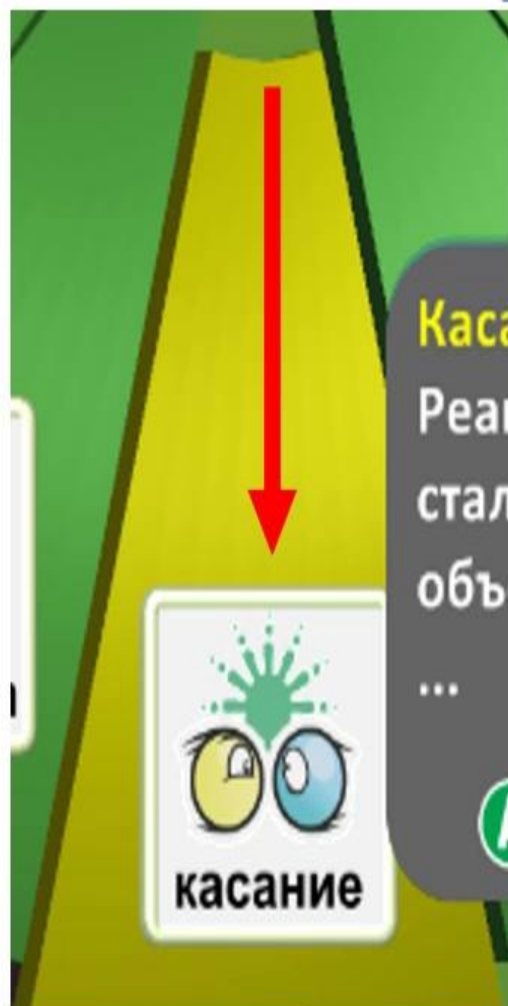
клавиши

пробел

Делать

прыгать

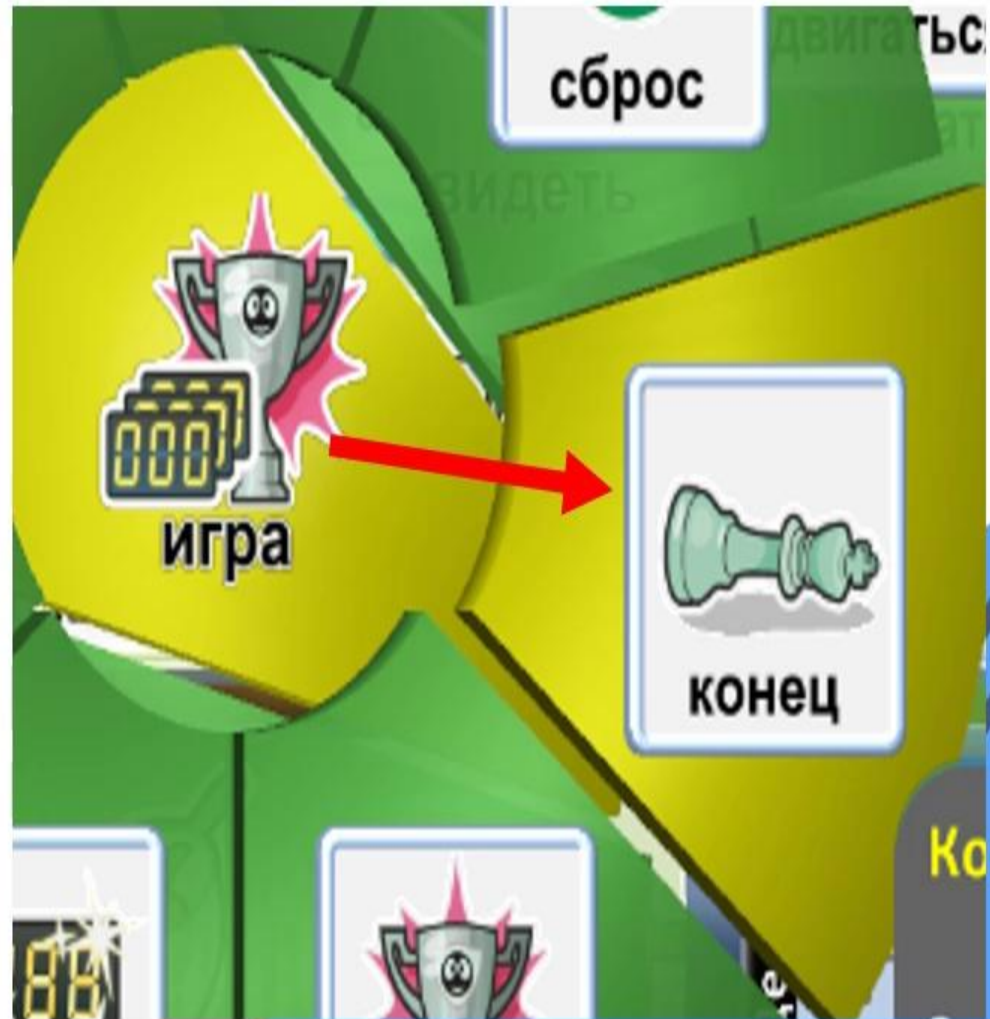
Установка условий поражения



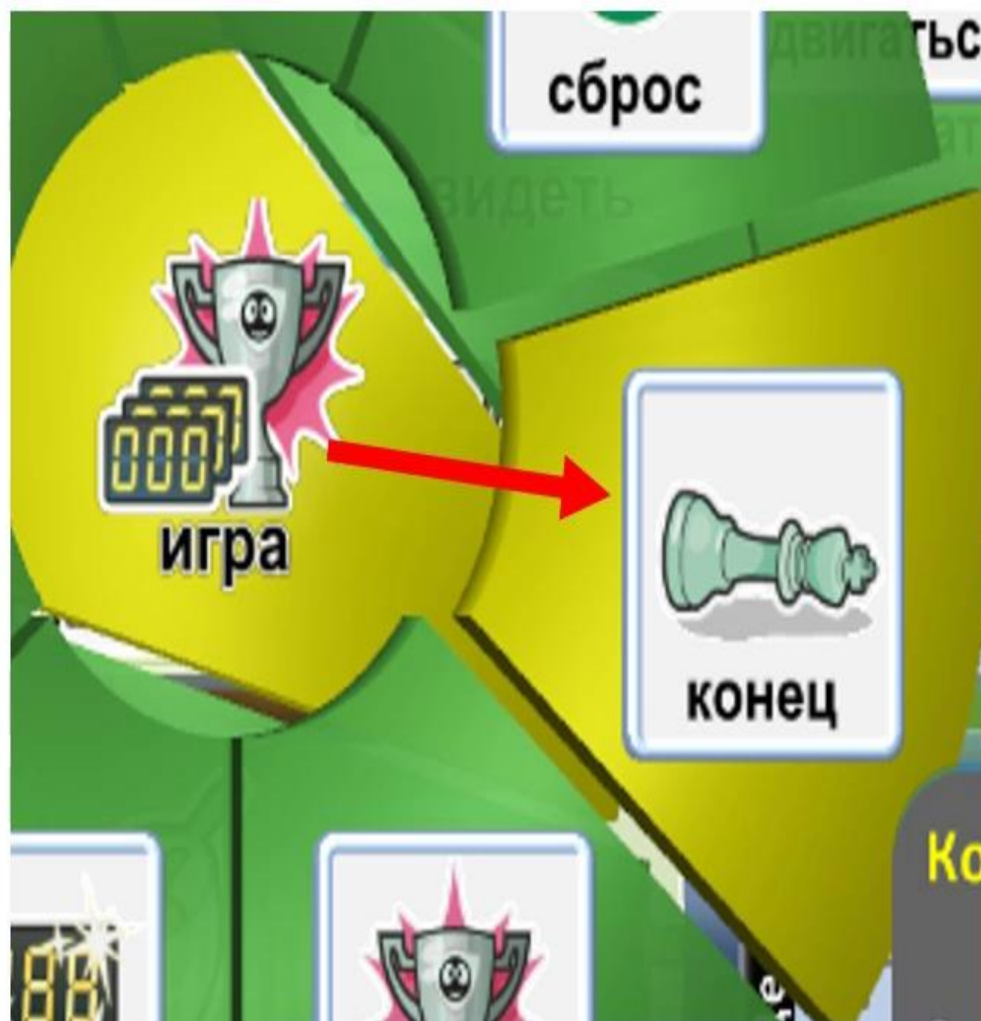
Установка условий поражения



Установление условий поражения



Установление условий поражения



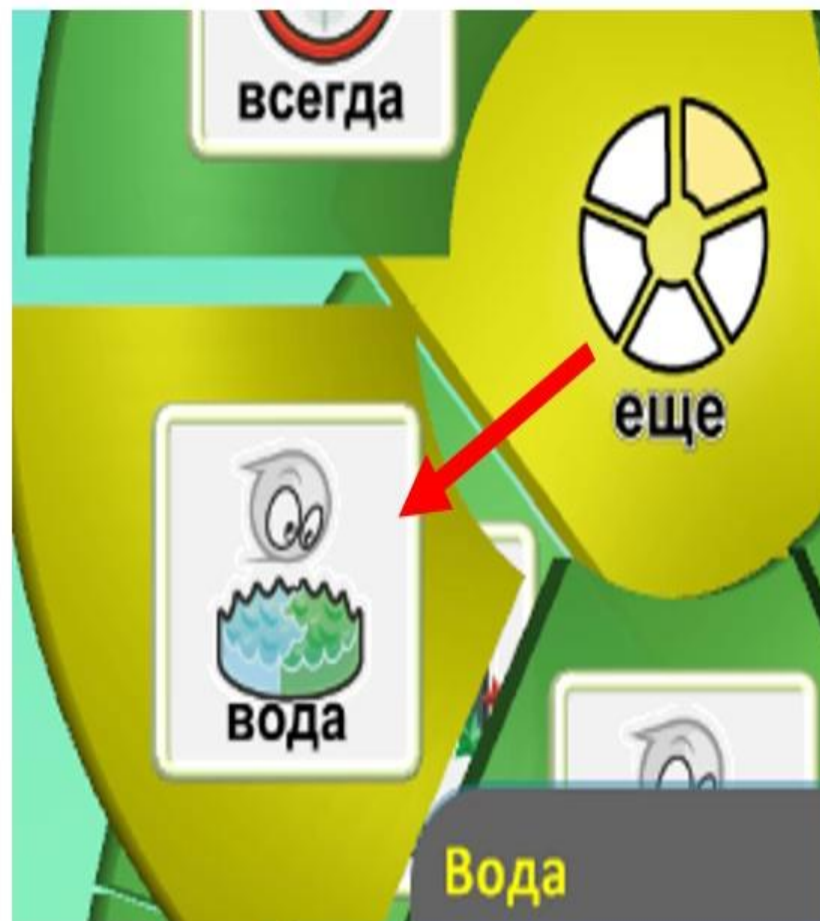
Установка условий поражения



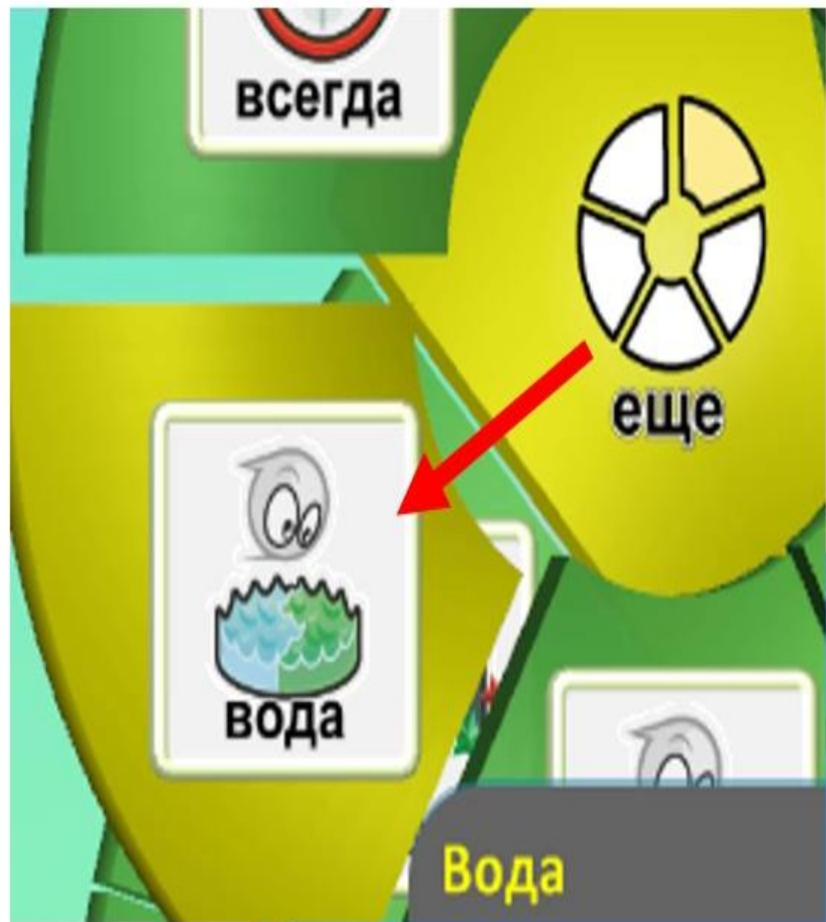
Установление условий поражения



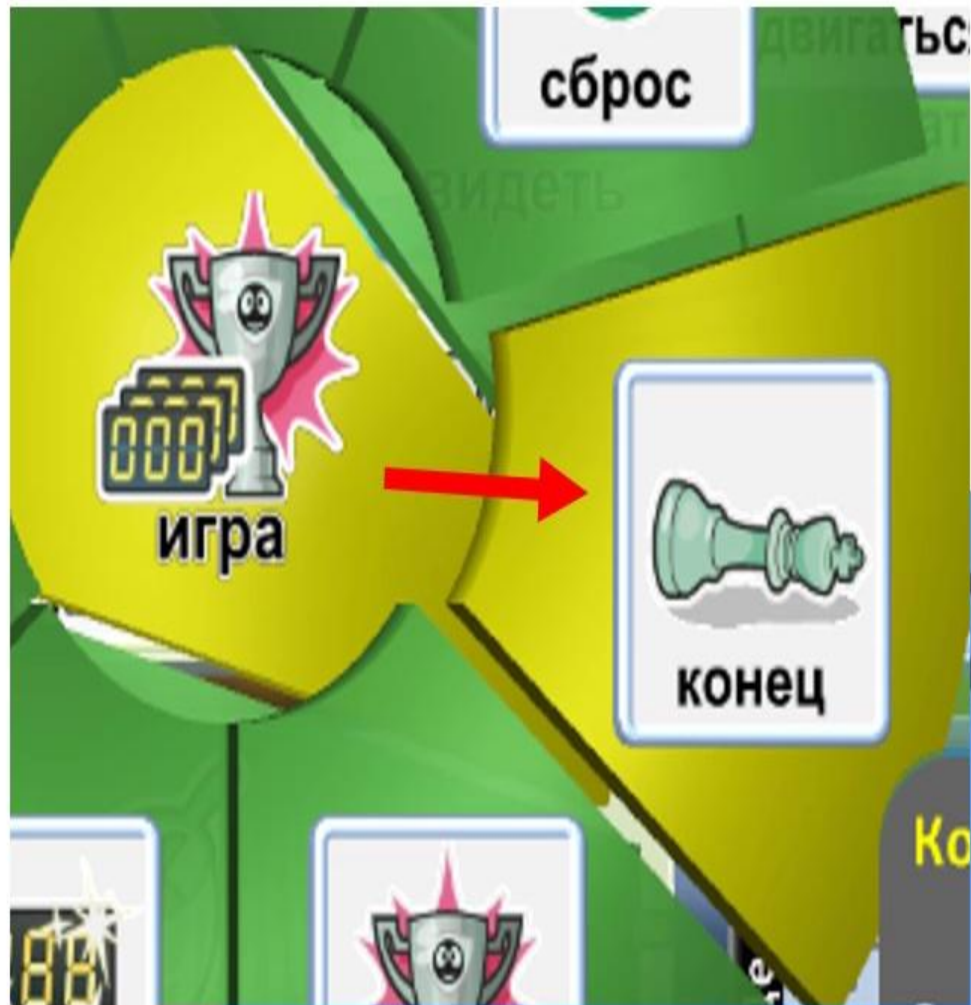
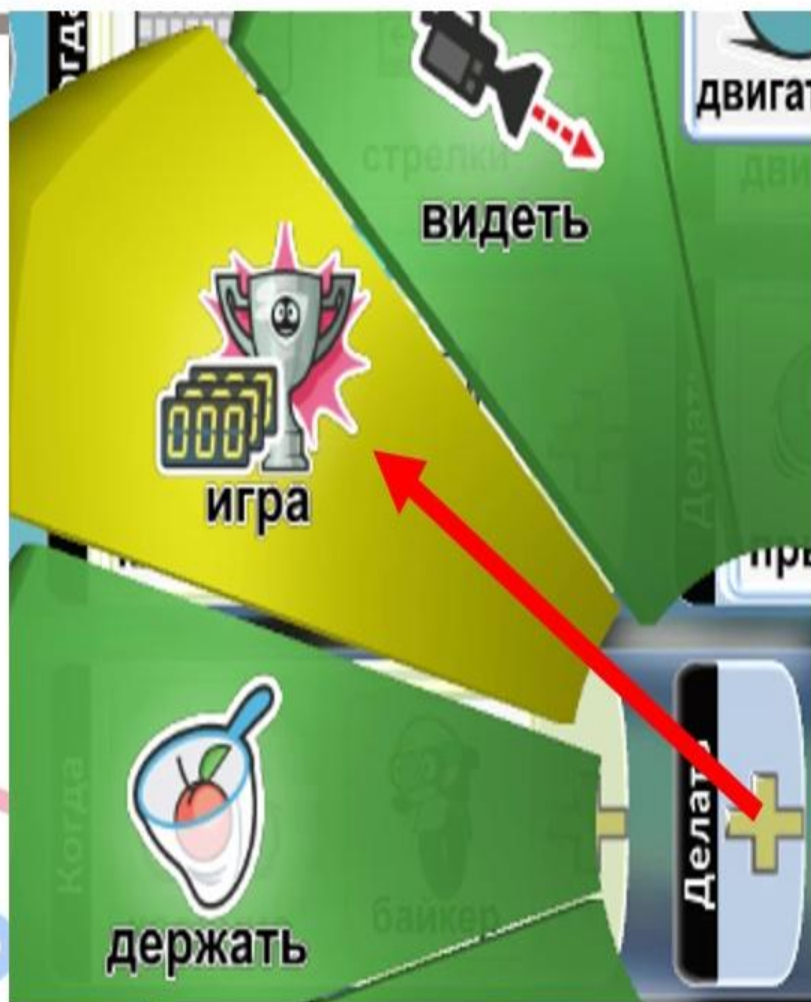
Установка условий поражения



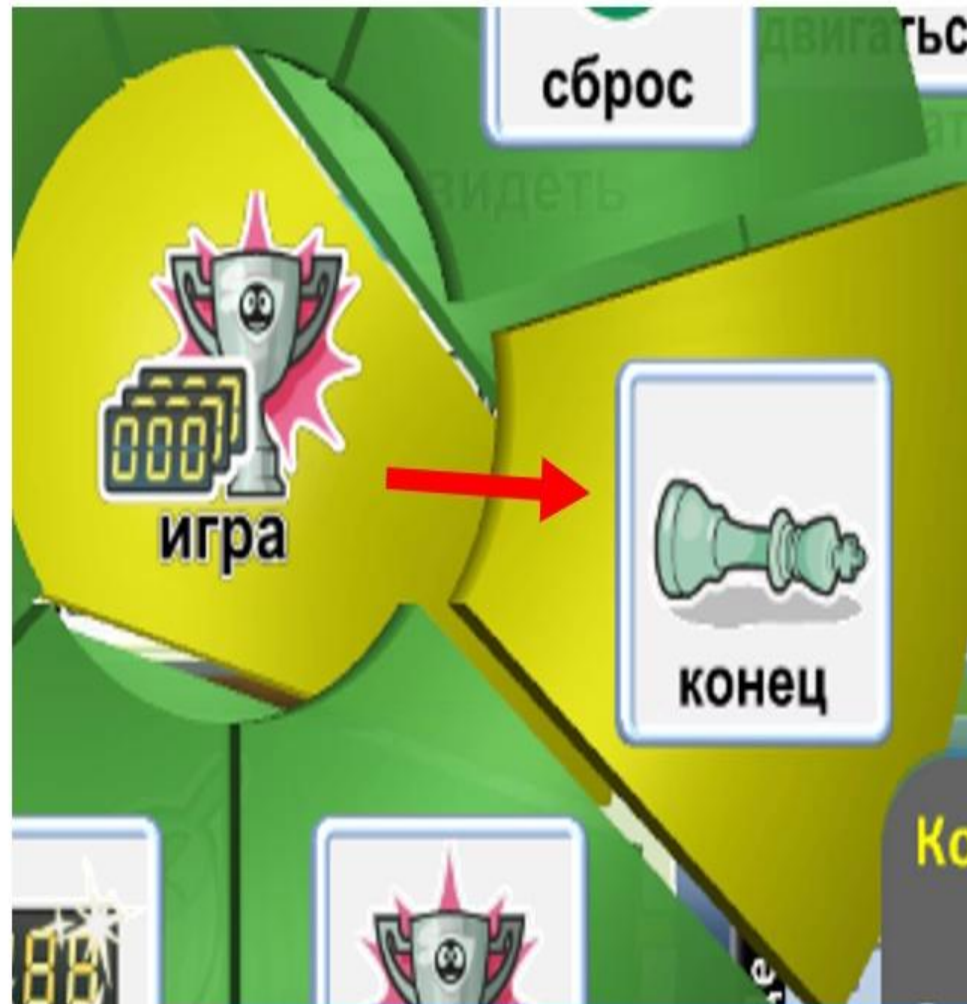
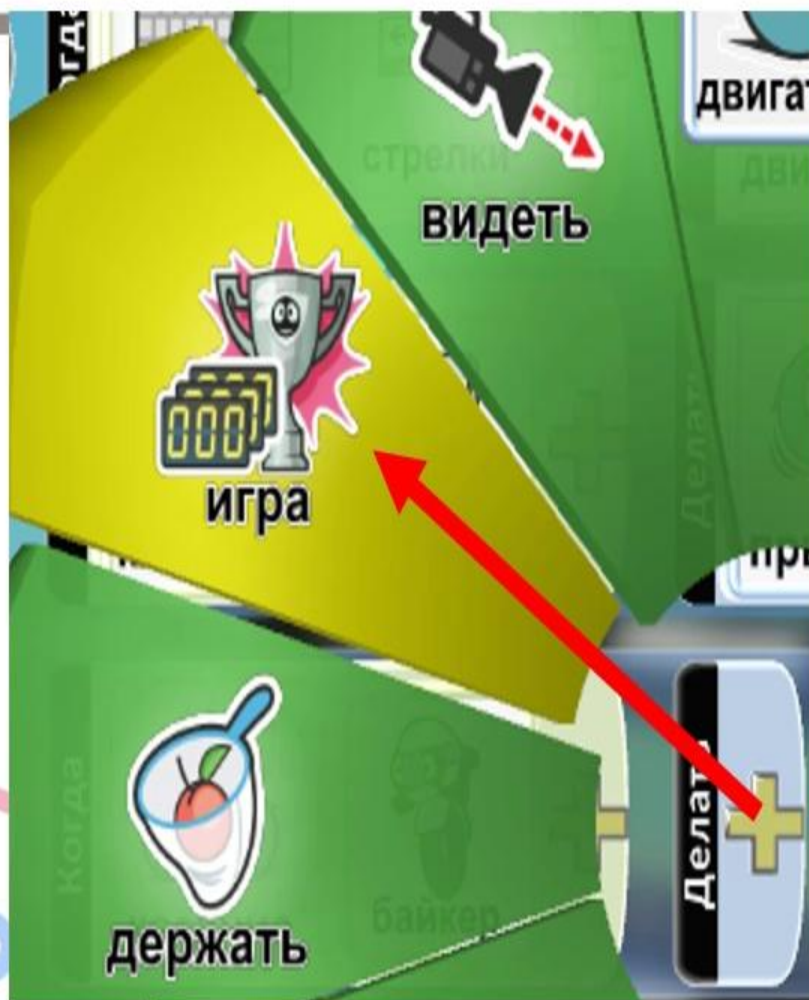
Установка условий поражения



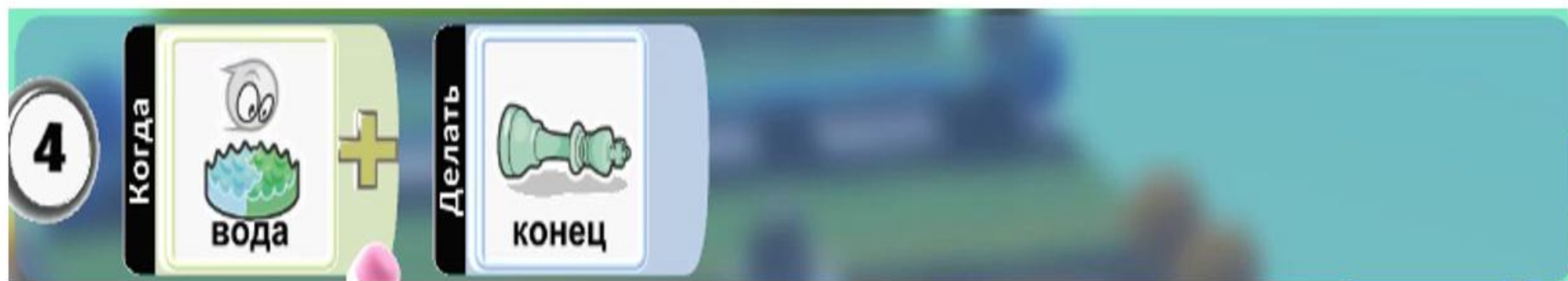
Установление условий поражения



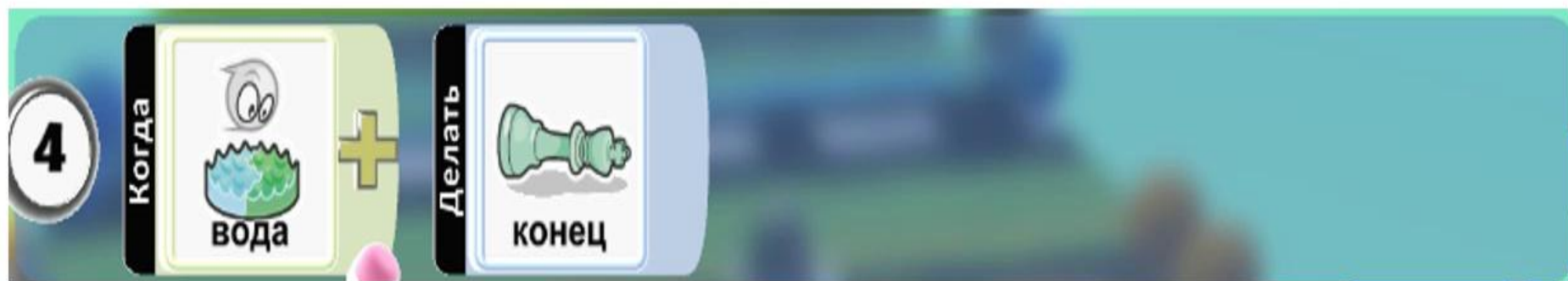
Установление условий поражения



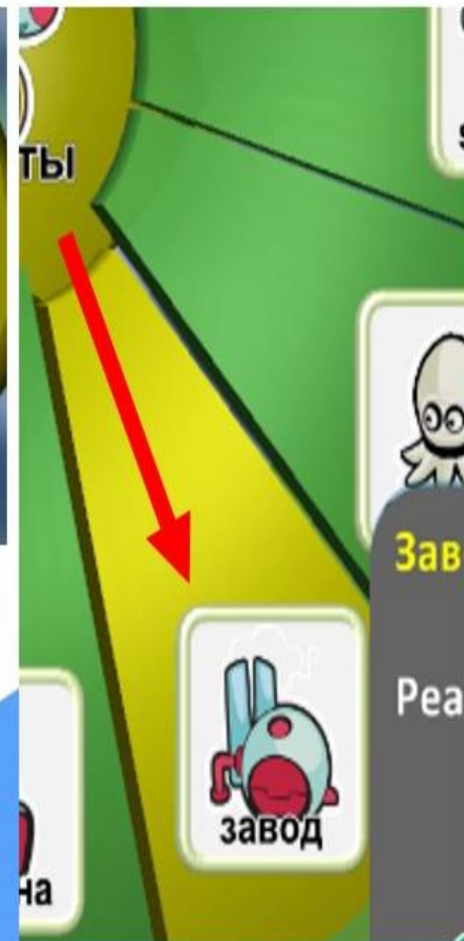
Установление условий поражения



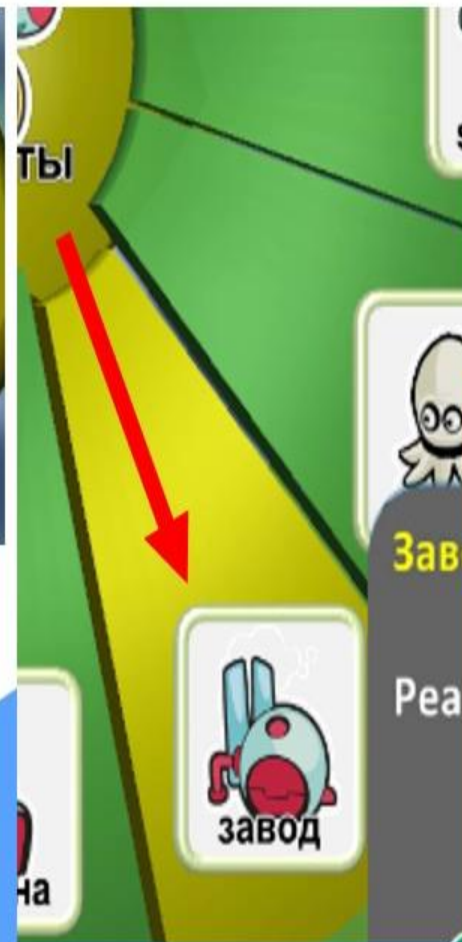
Установление условий поражения



Установка условий победы



Установка условий победы



Установление условий победы



Установка условий победы



Установление условий победы




Установка условий победы




Тестируем нашу игру



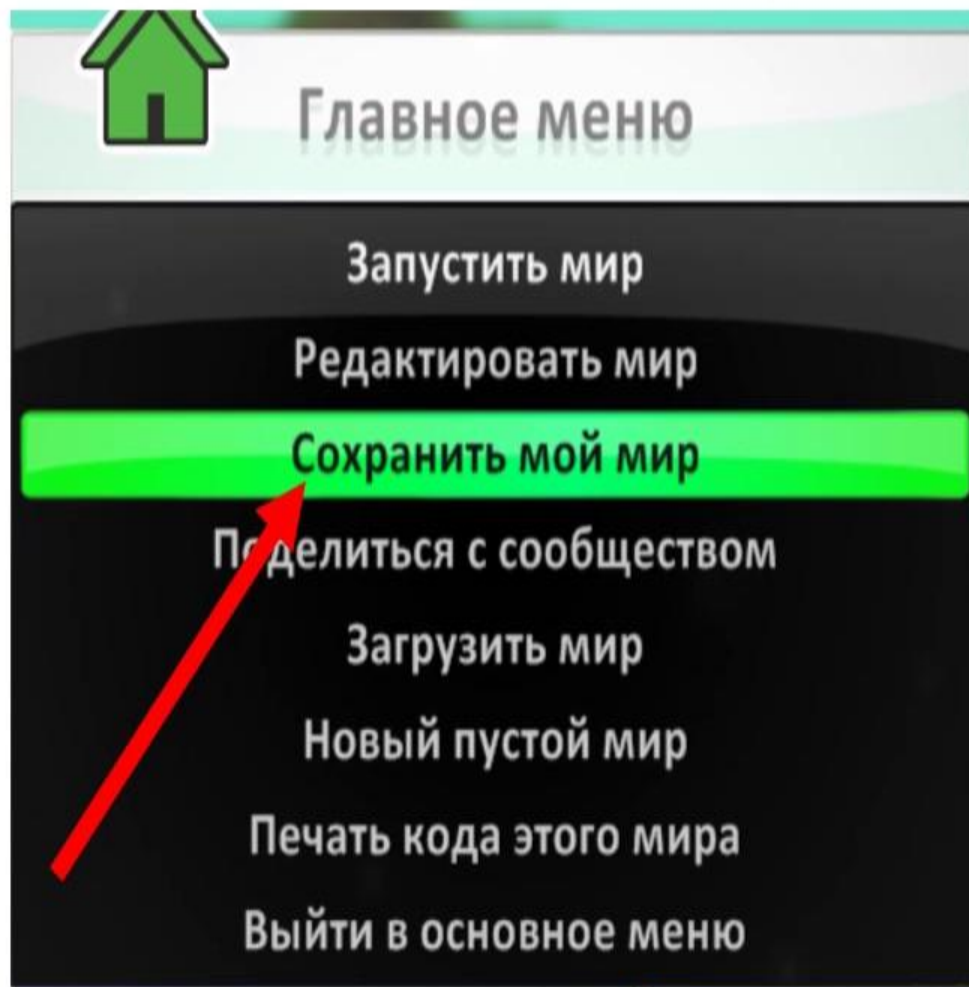
Нажать  для редактирования.

Тестируем нашу игру

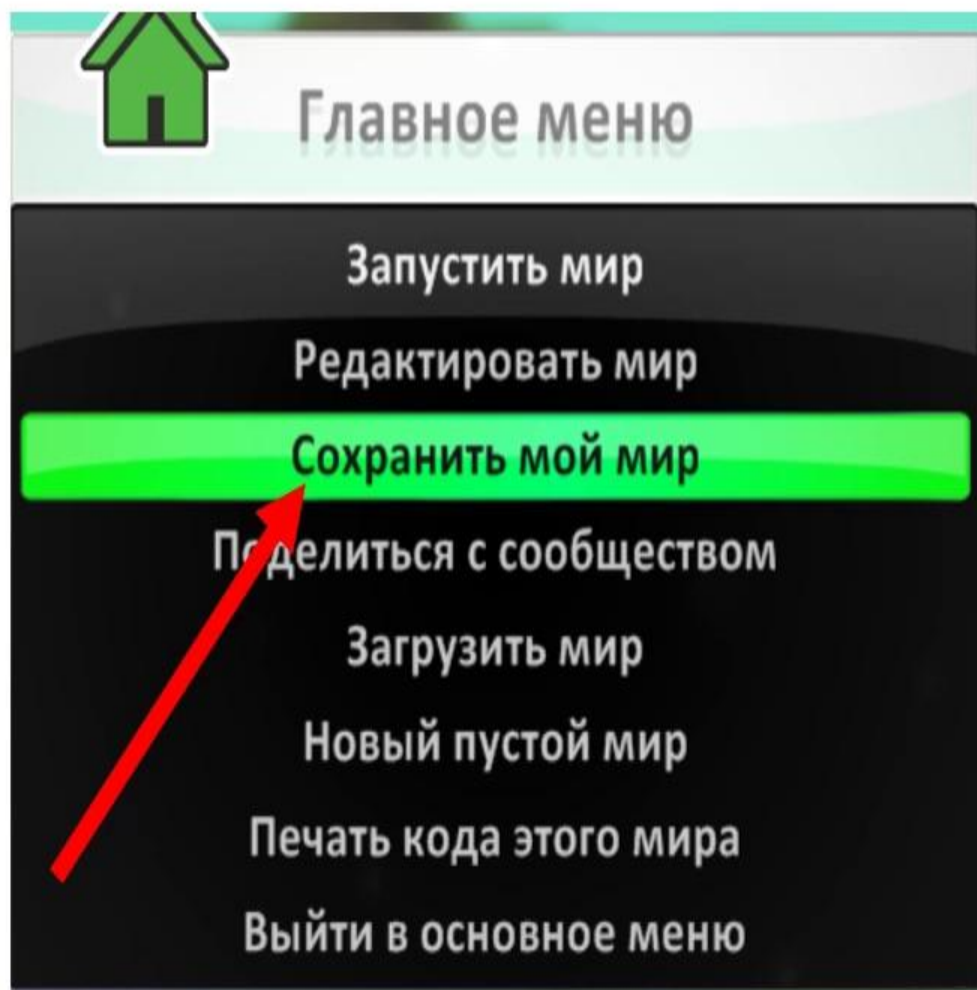


Нажать  для редактирования.

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!

