



# Kodu

Создаем игру Crossy Road  
Урок 3



# Kodu

Создаем игру Crossy Road  
Урок 3

# Проверка домашнего задания



# Проверка домашнего задания






# Crossy Road



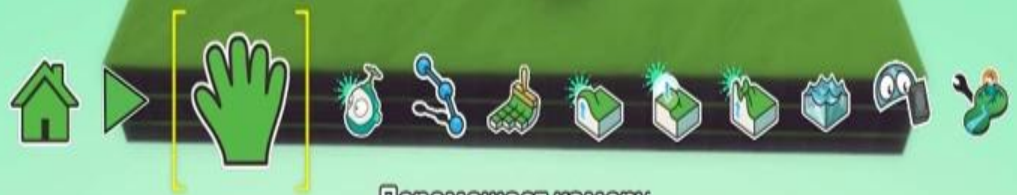
# Crossy Road



# Создаем игру Crossy Road

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

 Откатить (10)



Перемещает камеру





# Выбираем кисть

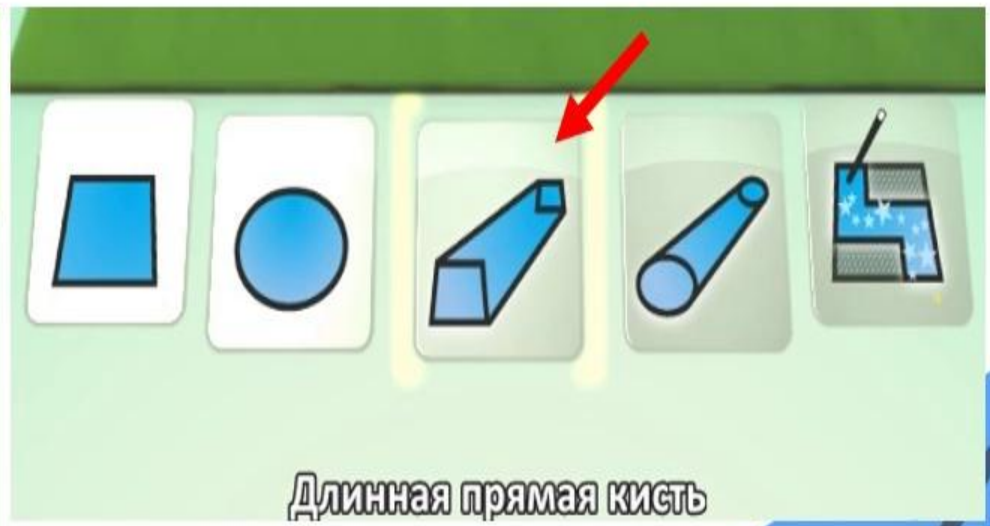
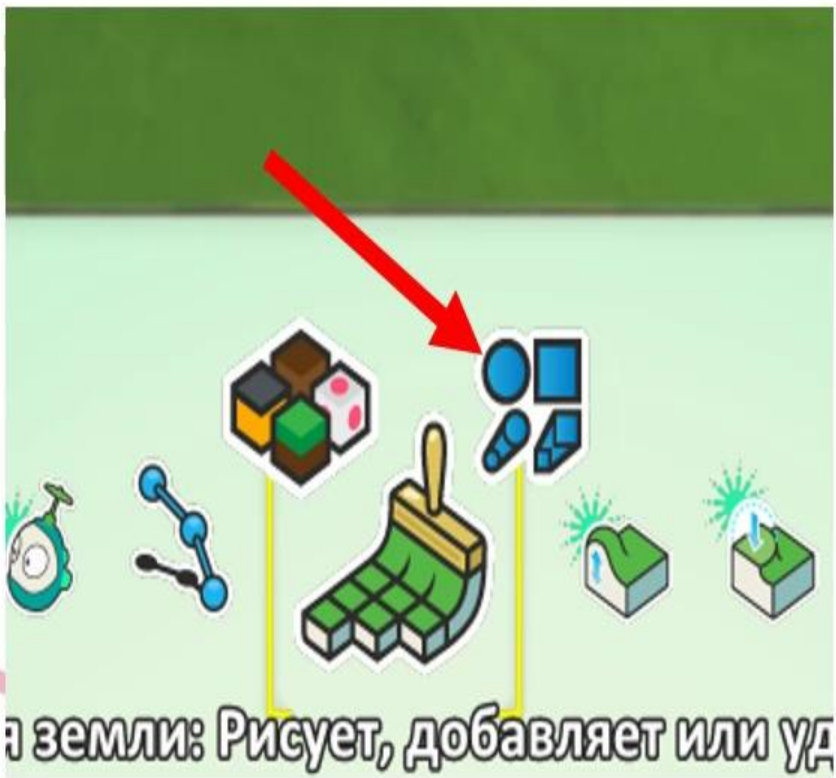
Перемещает камеру

# Выбираем кисть

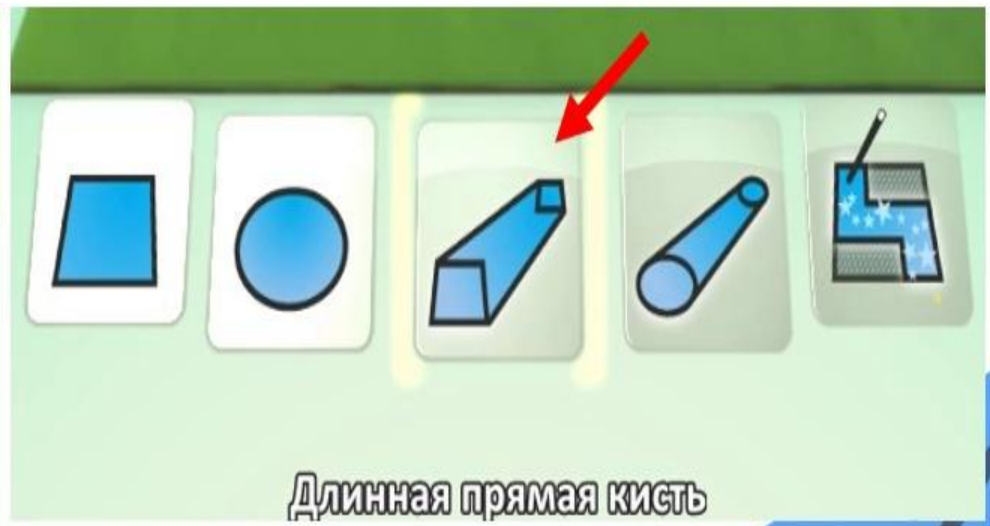
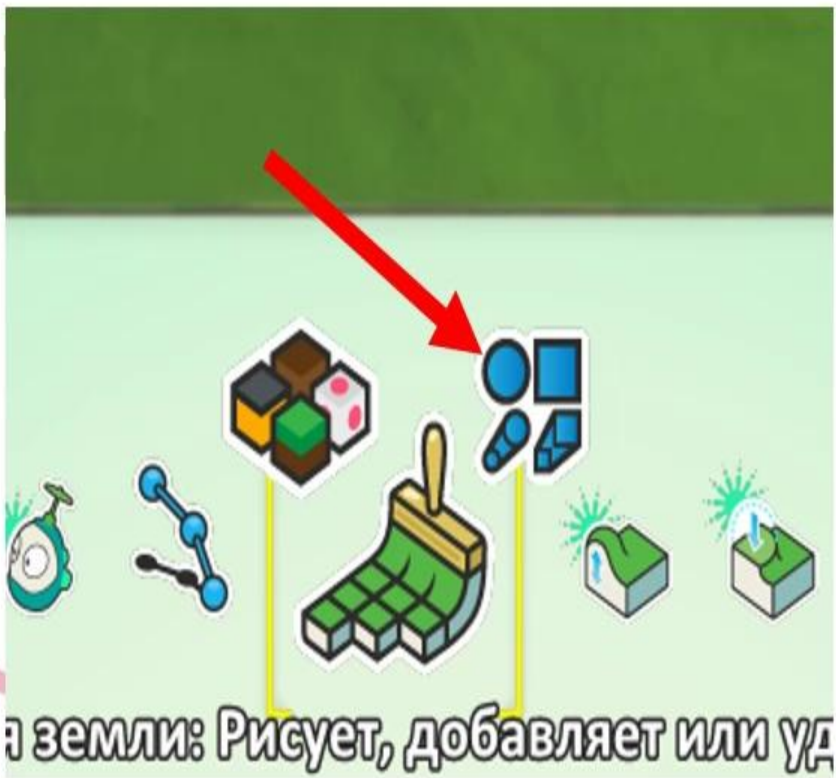
Перемещает камеру




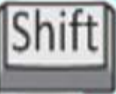

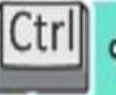







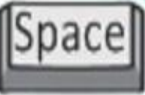
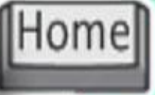

# Выбираем кисть



# Выбираем кисть


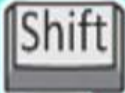

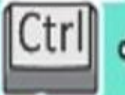







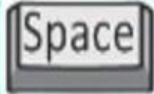
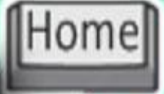



# Создаем площадку для игры

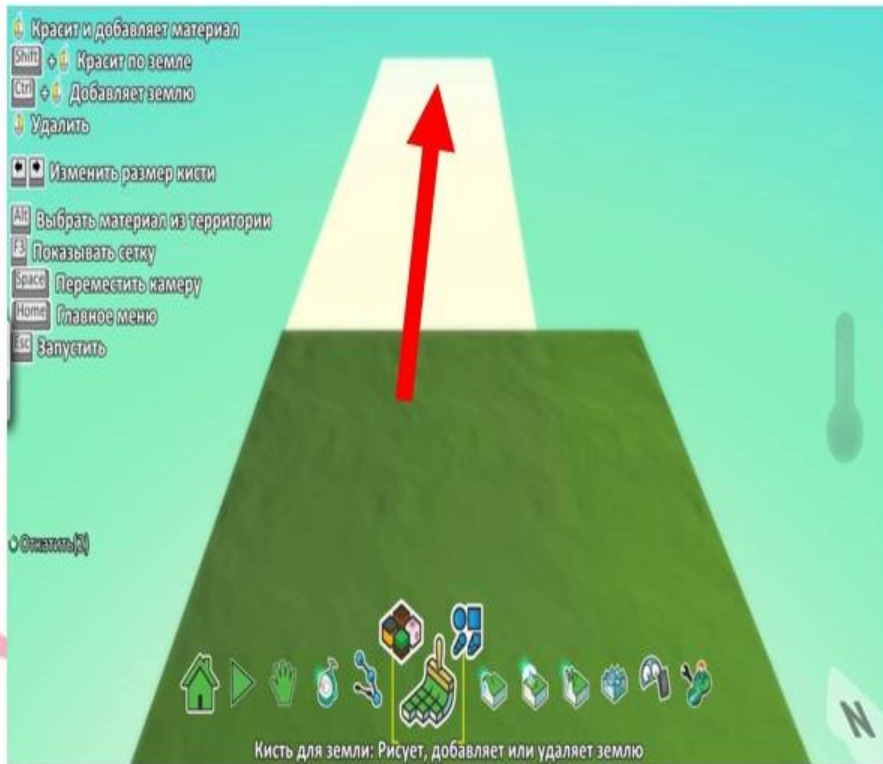
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-    Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить



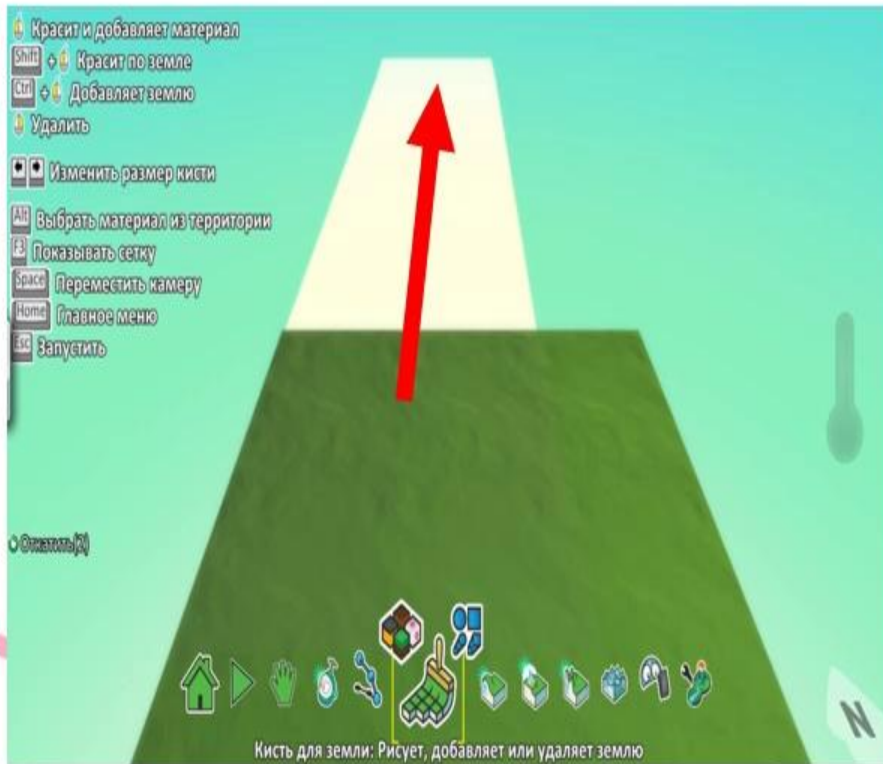
# Создаем площадку для игры

-  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

Переместить поверхность  
Перемещать камеру  
Крутить, чтобы приблизить  
Ищет следующий персонаж

Откатить (1)



# Добавляем слои

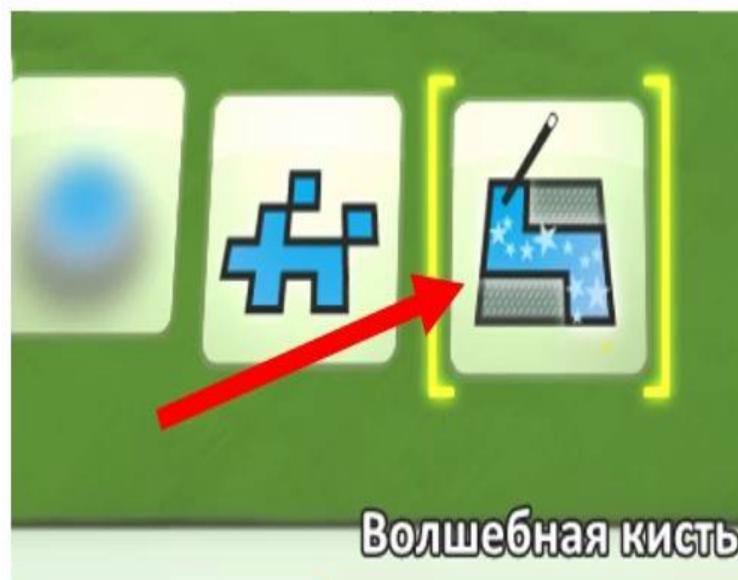
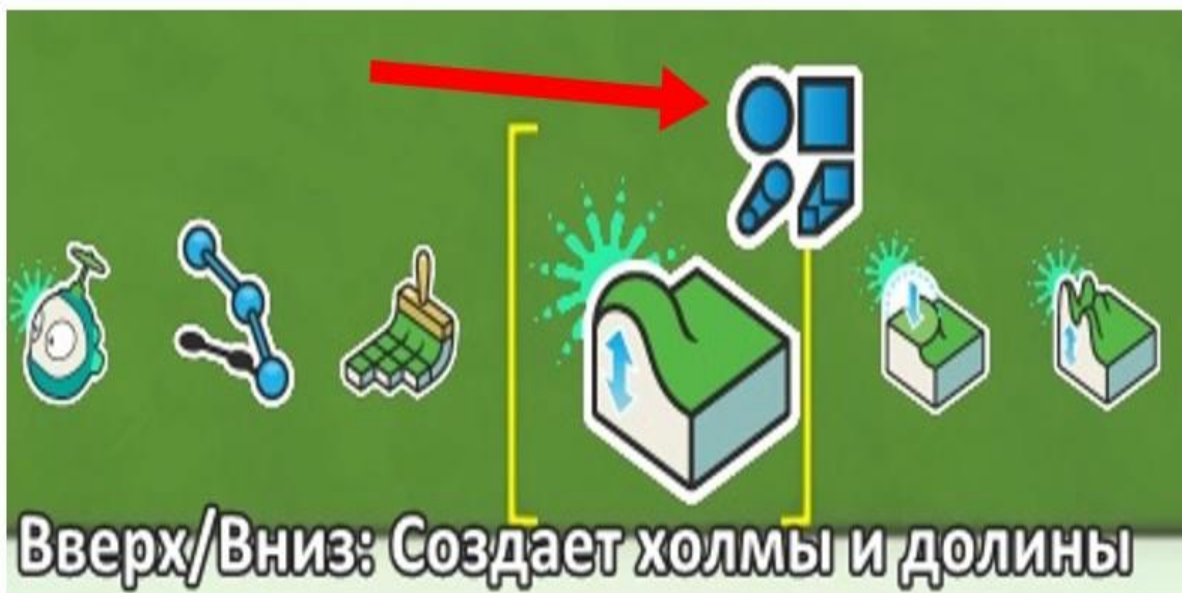


# Добавляем слои

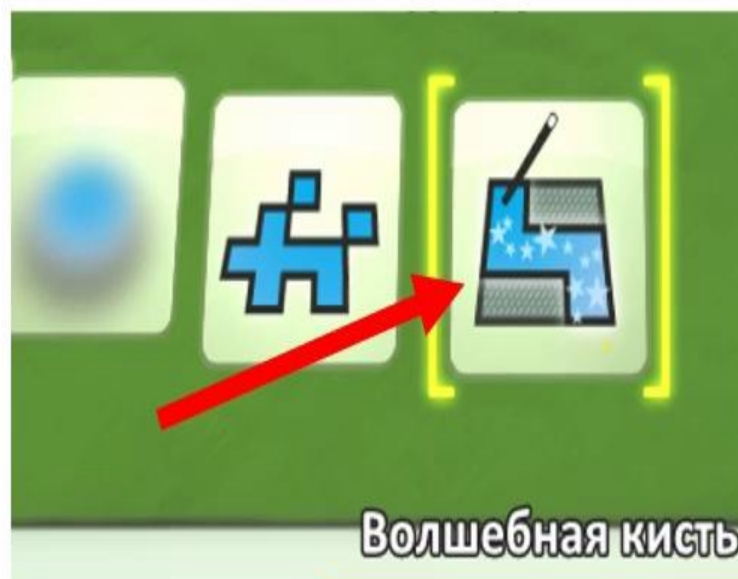
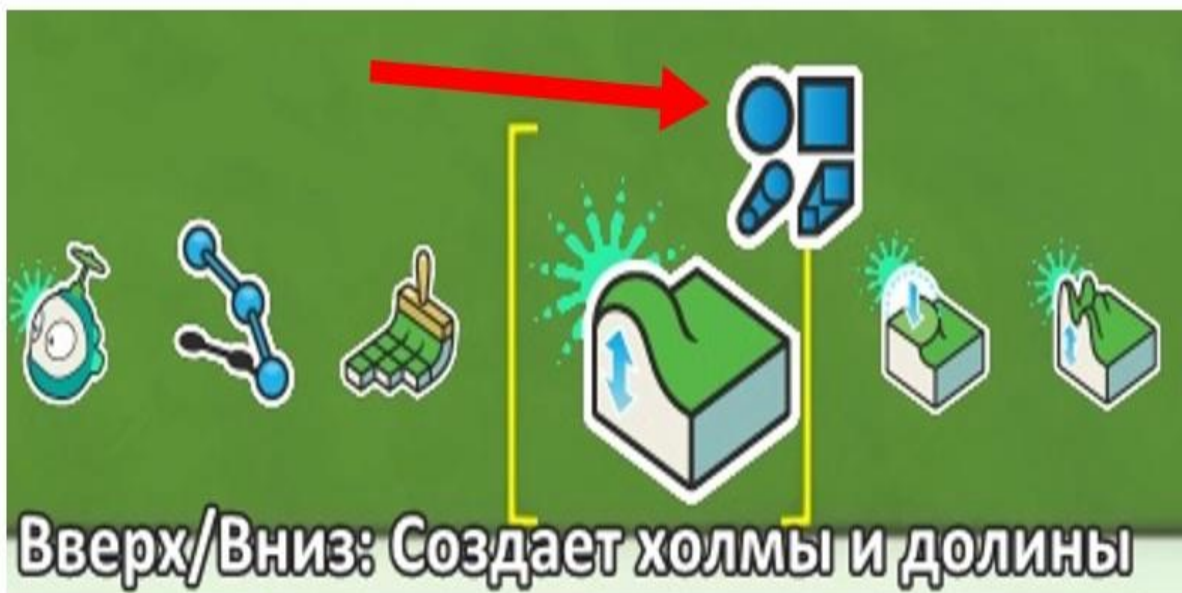




# Добавляем слои



# 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 green cube with a white mountain range on top. Below the toolbar, there is a text label: 'Вверх/Вниз: Создает холмы и долины'. On the right side, there is a vertical slider control and a compass icon. The overall interface is clean and modern, with a light green color scheme.

# Добавляем слои

Поднять территорию  
Сгладить территорию  
Понизить территорию

Изменить размер кисти

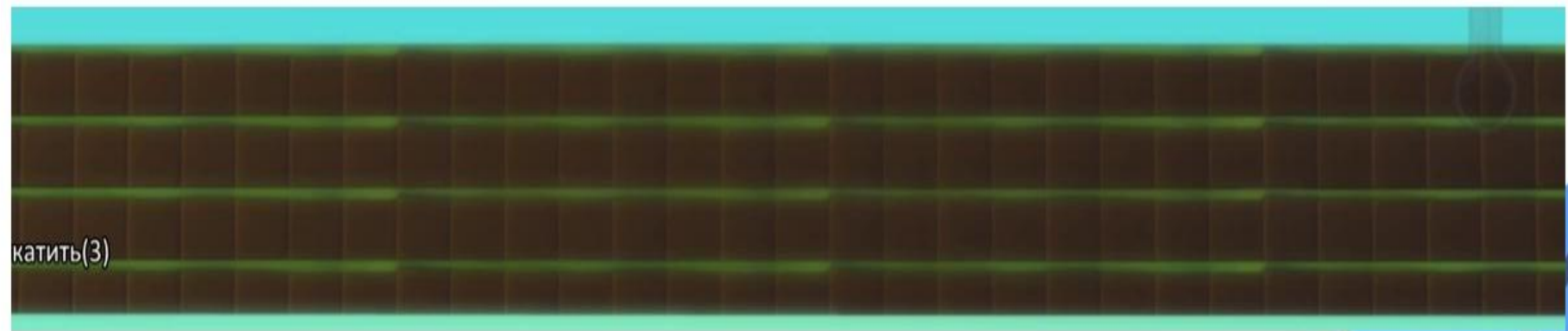
F3 Показывать сетку  
Space Переместить камеру  
Home Главное меню  
Esc Запустить

Откатить(1)

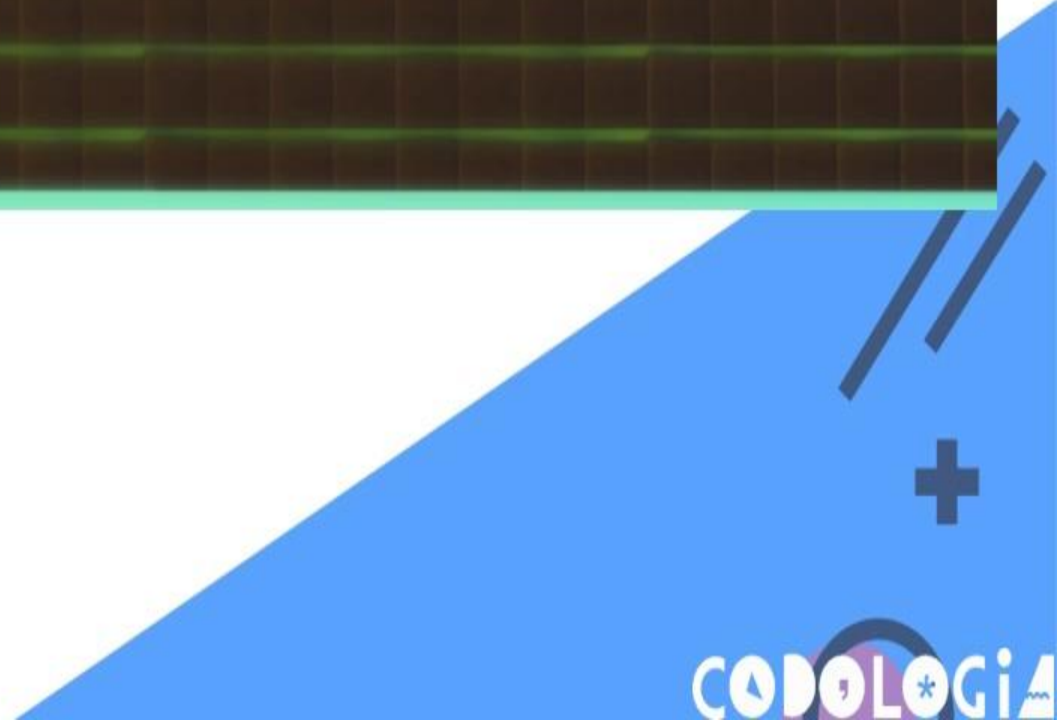
Вверх/Вниз: Создает холмы и долины

The screenshot 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 vertical menu with several options, each accompanied by a small icon. Below the menu, there is a toolbar with various icons for different editing functions. A yellow box highlights one of the icons in the toolbar, with a text label below it. On the right side, there is a vertical slider control. At the bottom right, there is a compass icon. The overall interface is clean and modern, with a focus on 3D terrain manipulation.

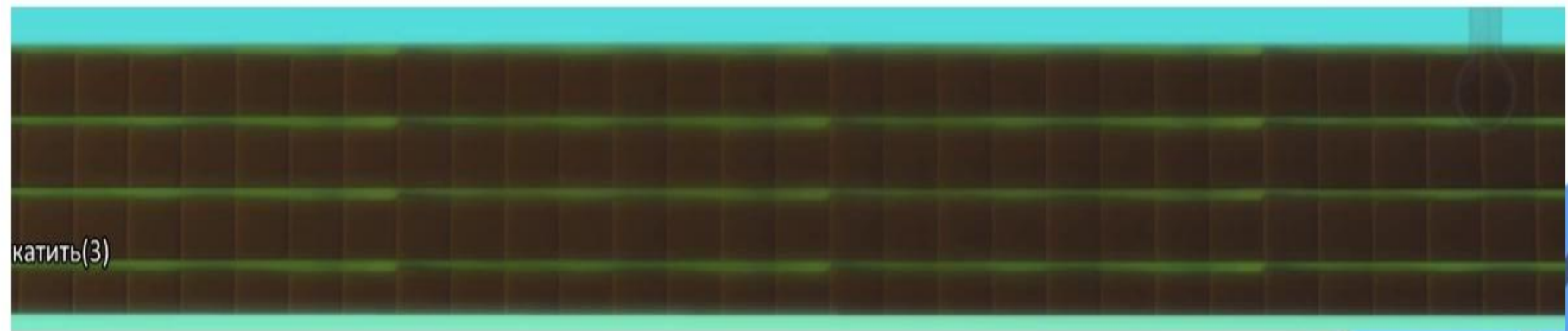
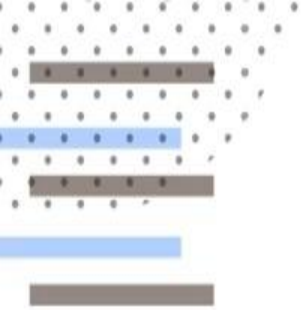
# Добавляем слои



кратить(3)



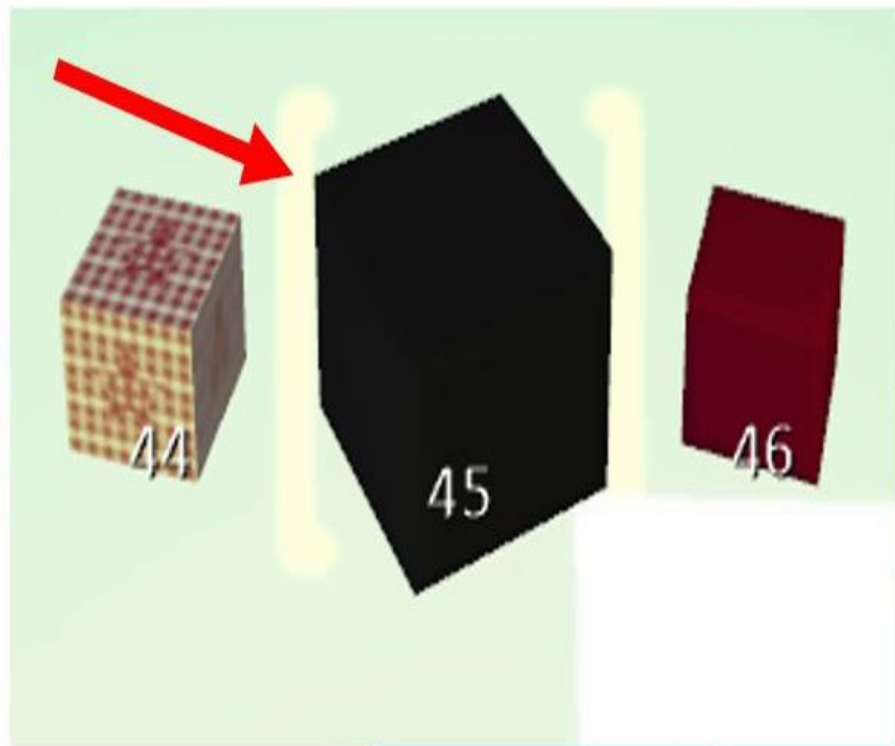
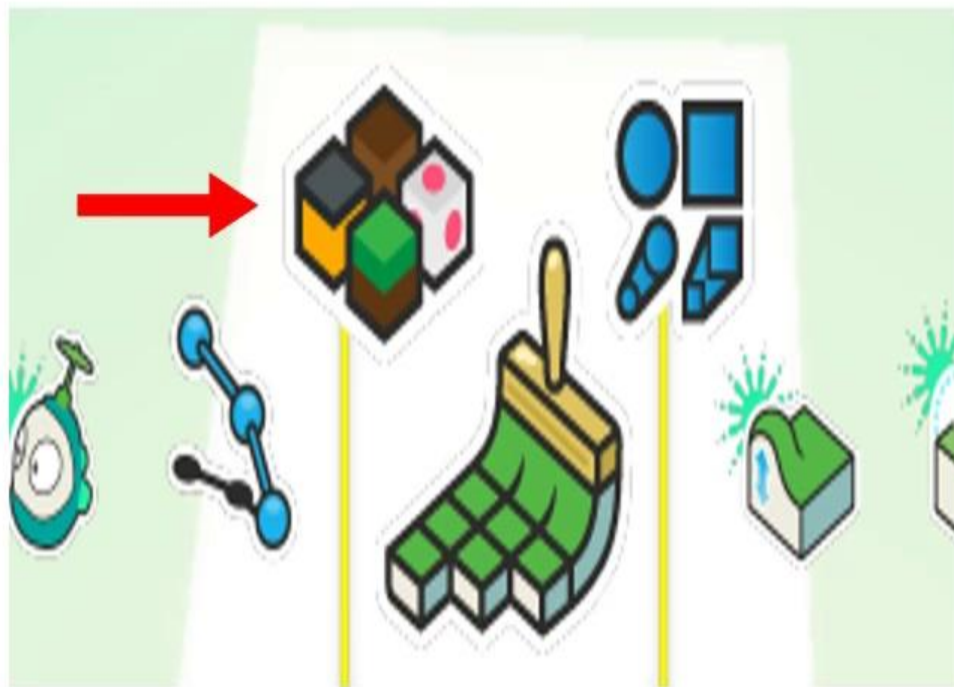
# Добавляем слои



кратить(3)

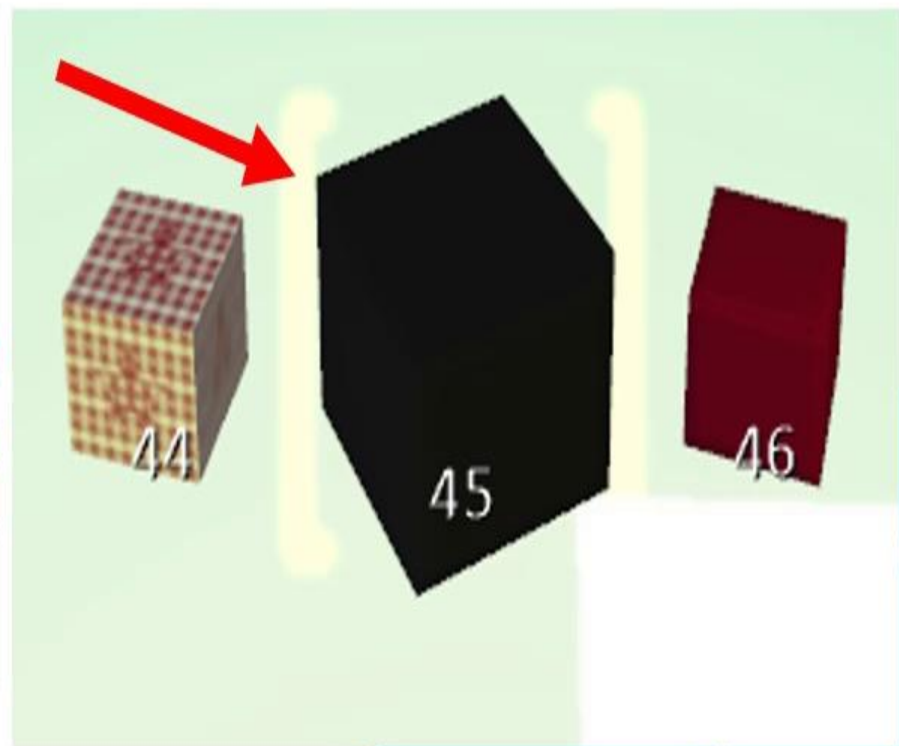
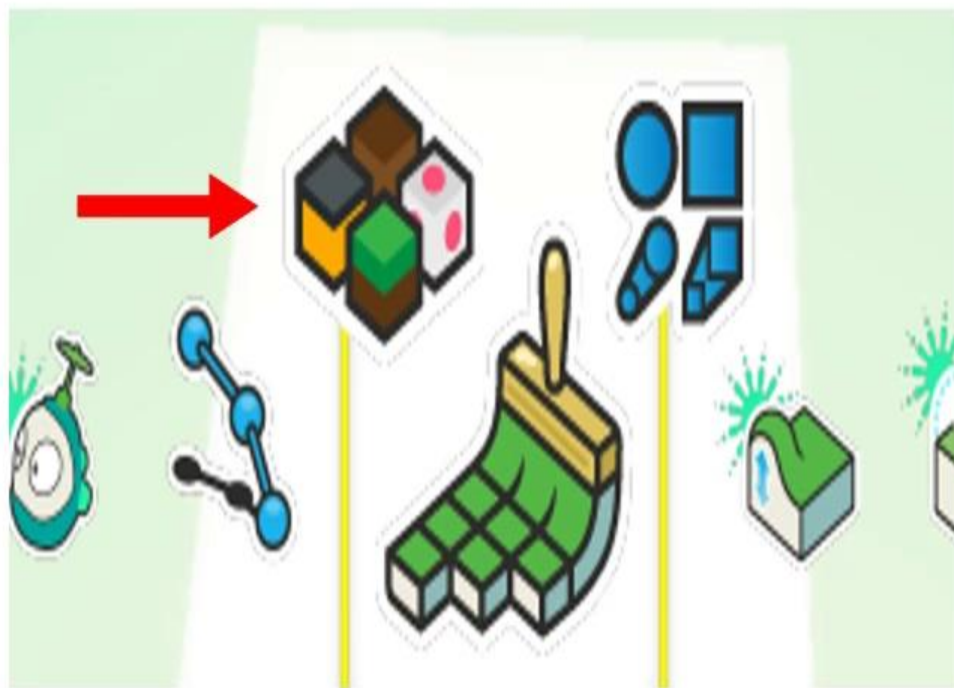


# Создаем дороги






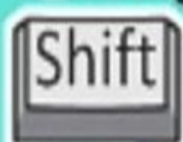

# Создаем дороги

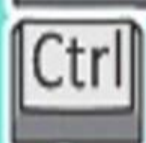







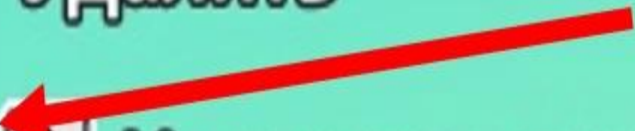
# Создаем дороги

 Красит и добавляет материал


 +  Красит по земле

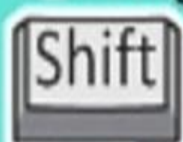

 +  Добавляет землю

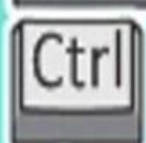

 Удалить


   Изменить размер кисти

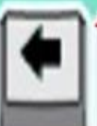

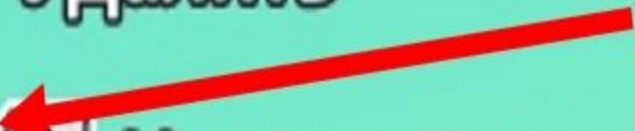
# Создаем дороги

 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



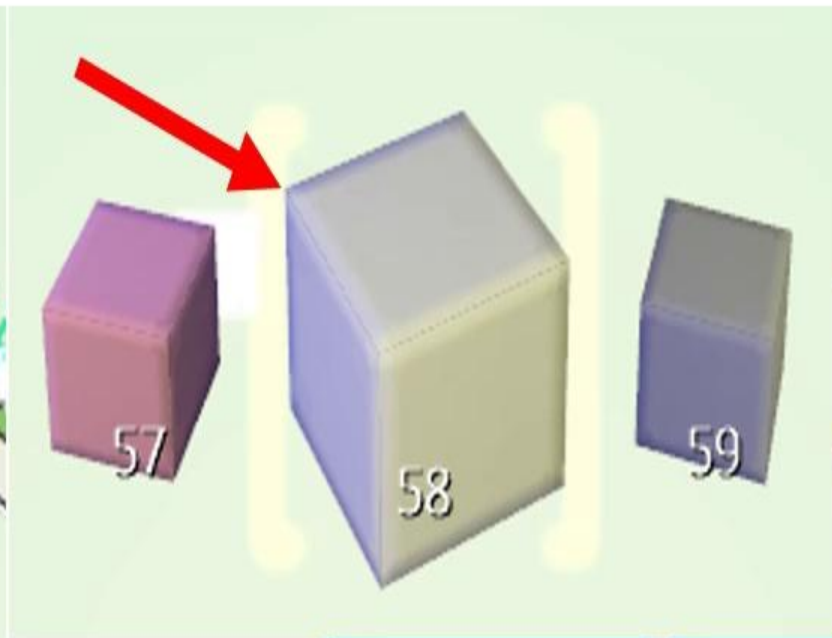
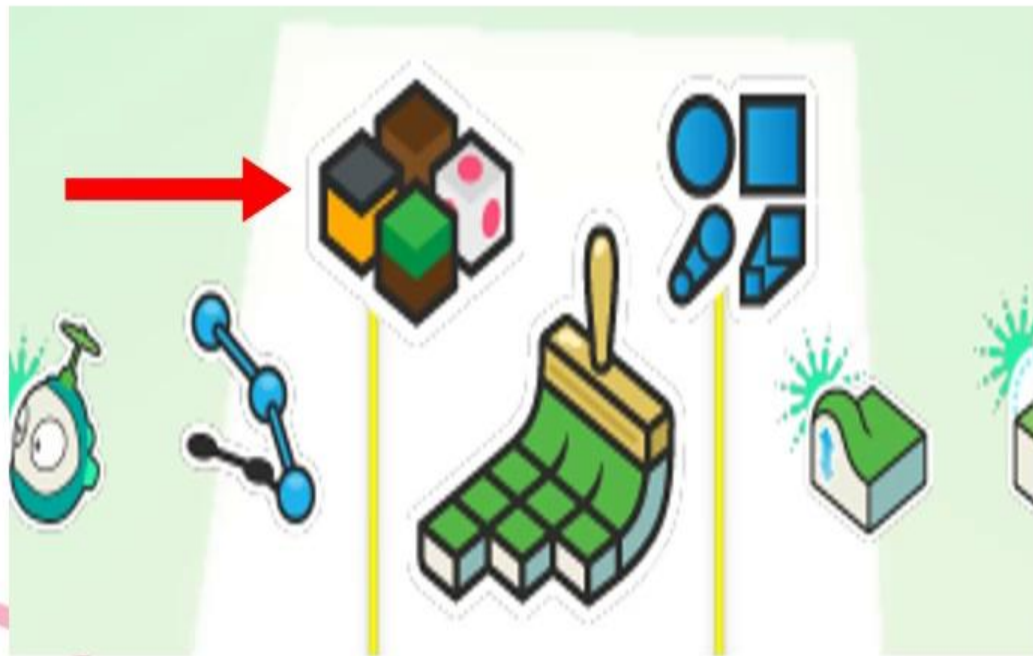
🔍 Откатить (8)



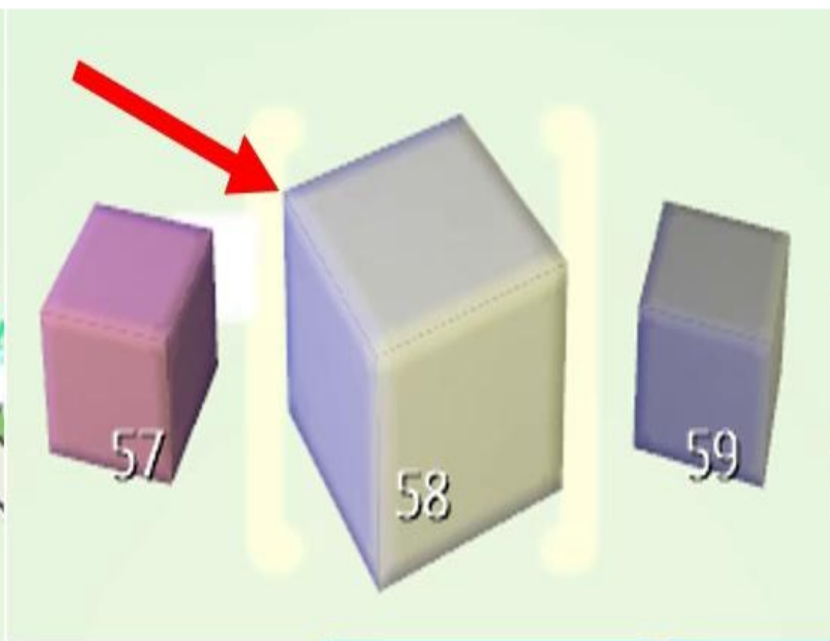
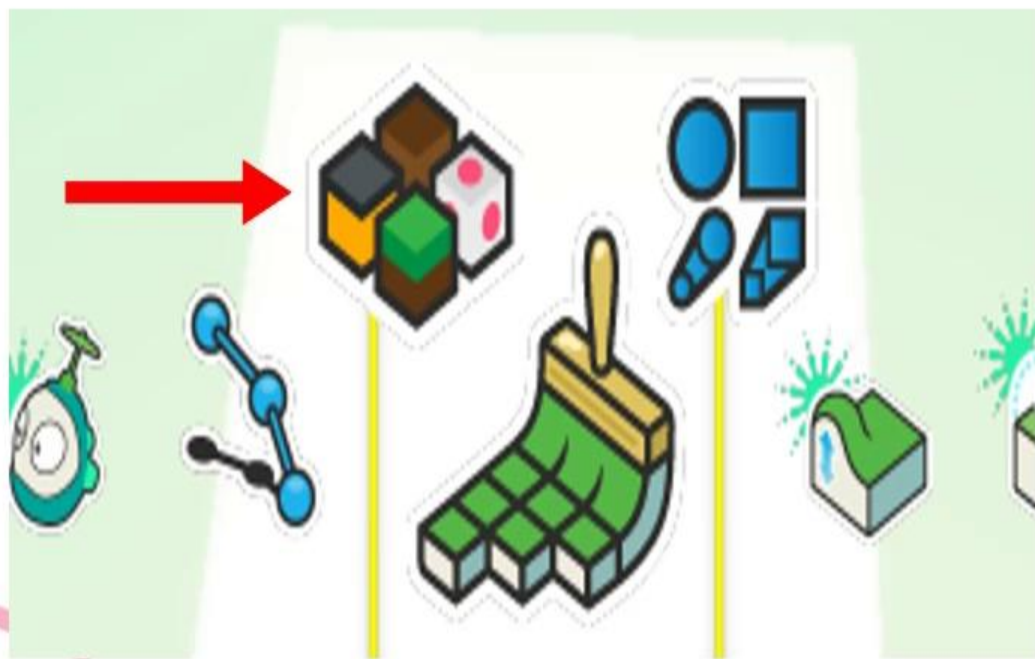
Перемещает камеру



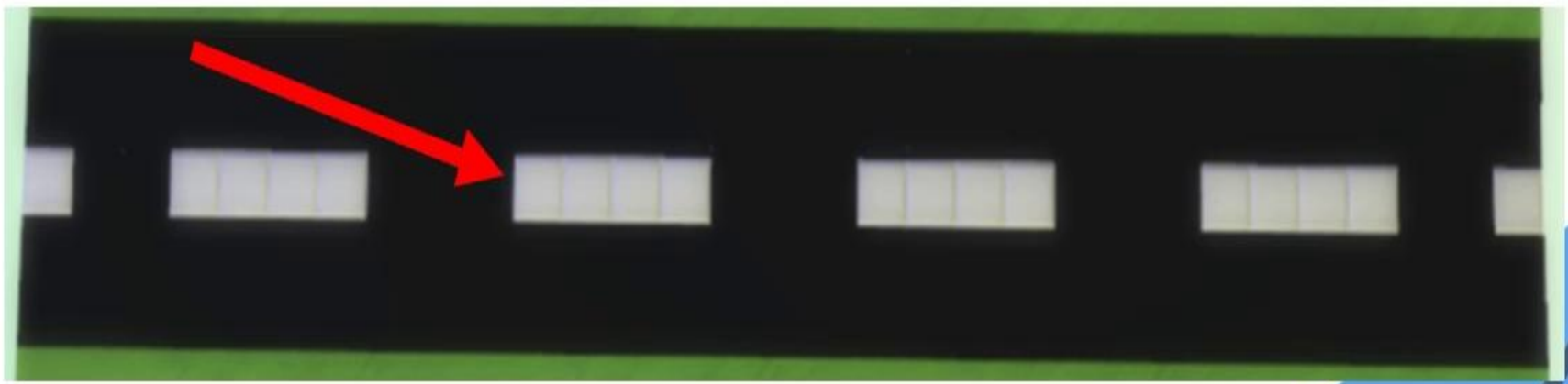
# Создаем дороги



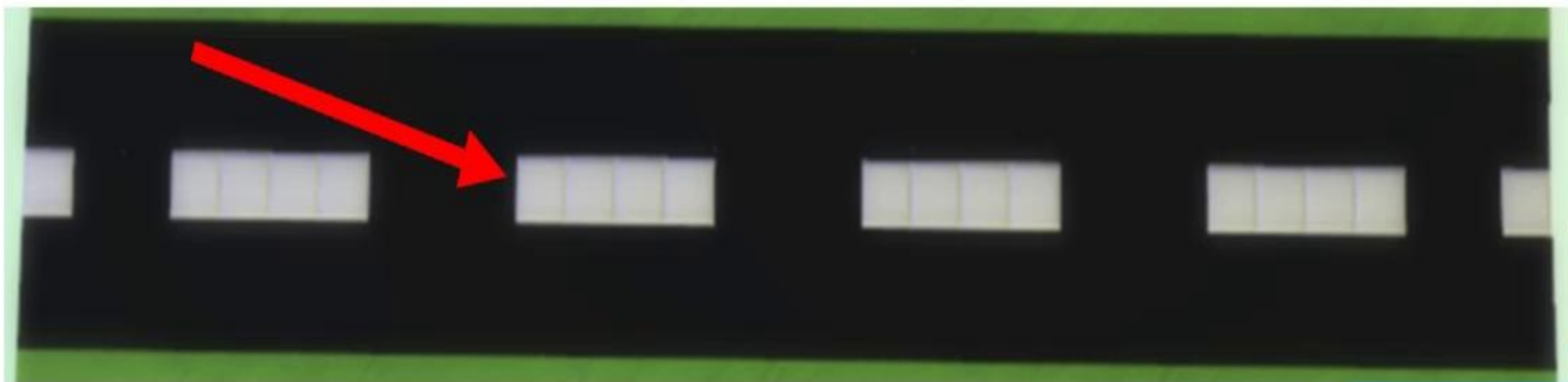
# Создаем дороги



# Создаем дороги

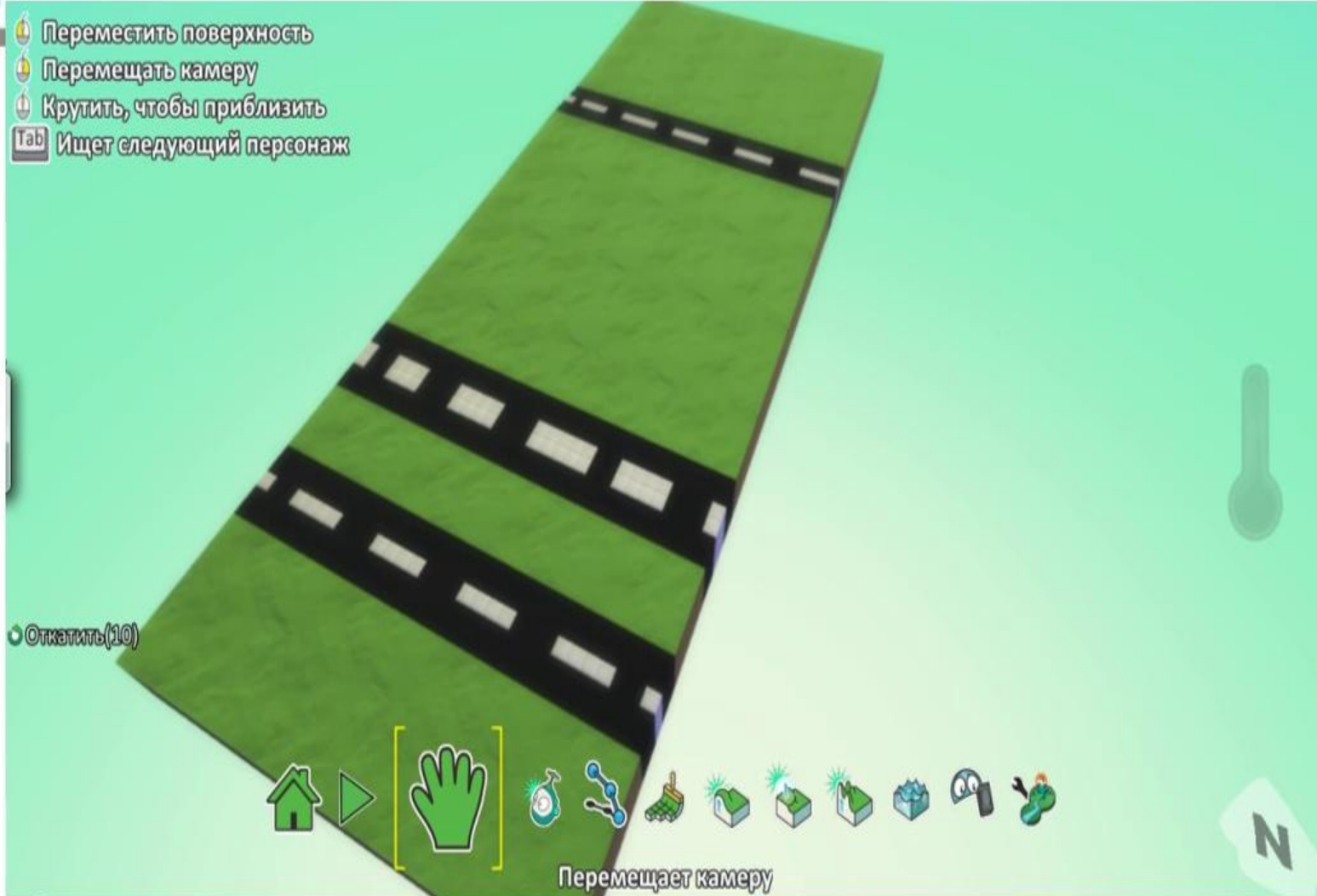


# Создаем дороги





# Создаем дороги



# Создаем дороги

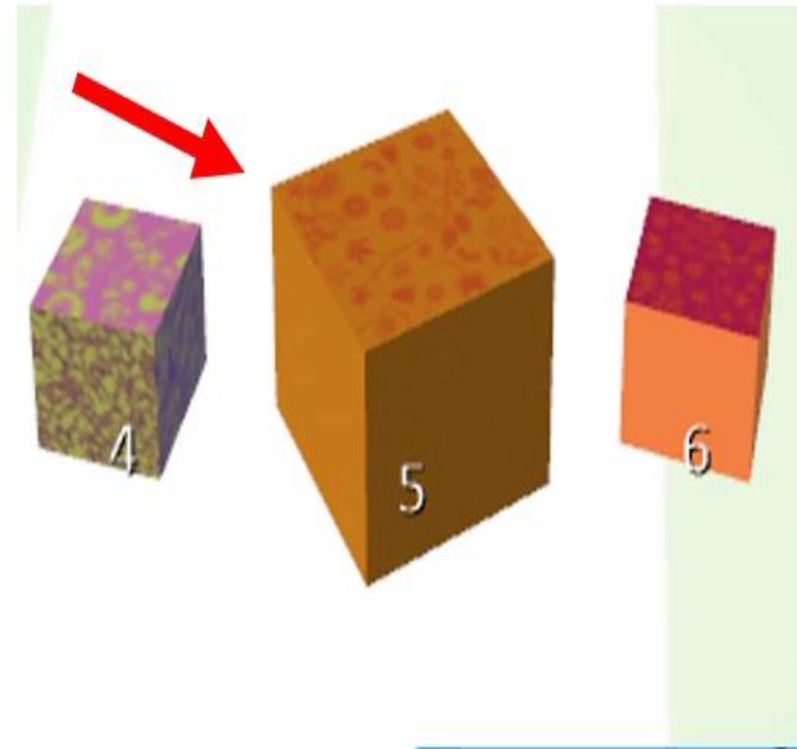
- 👤 Переместить поверхность
- 👤 Перемещать камеру
- 👤 Крутить, чтобы приблизить
- 🗂 Ищет следующий персонаж

🔙 Откатить(10)



Перемещает камеру

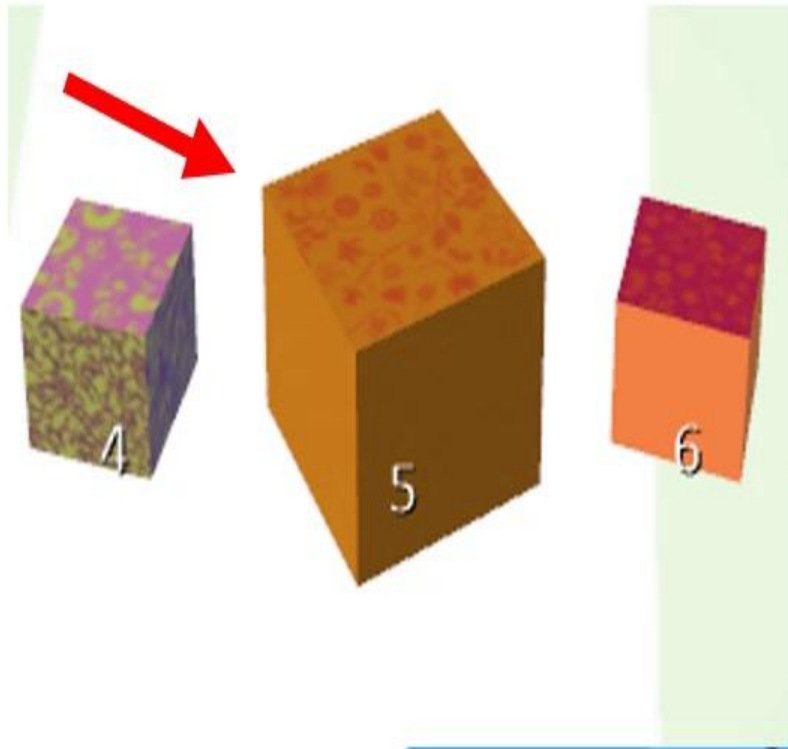
# Создаем реки



# Создаем реки

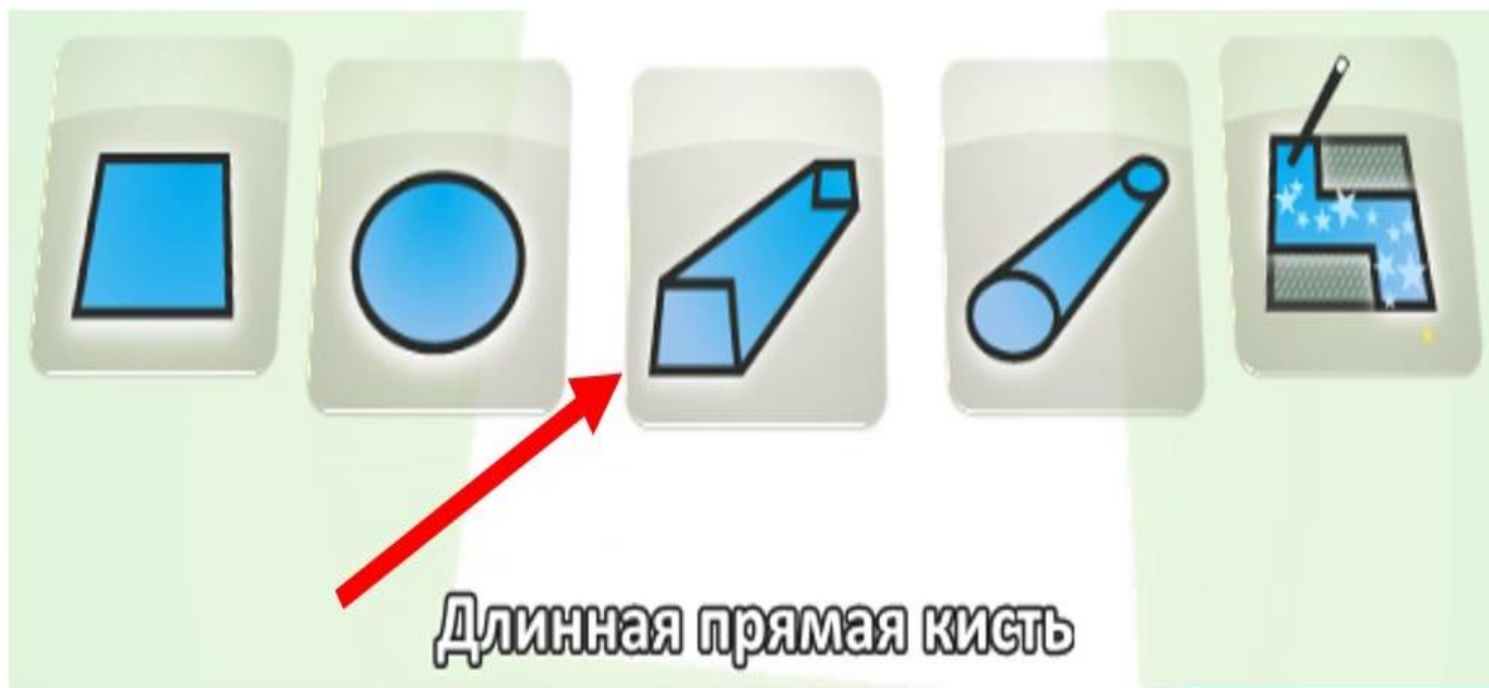


рисует, добавля

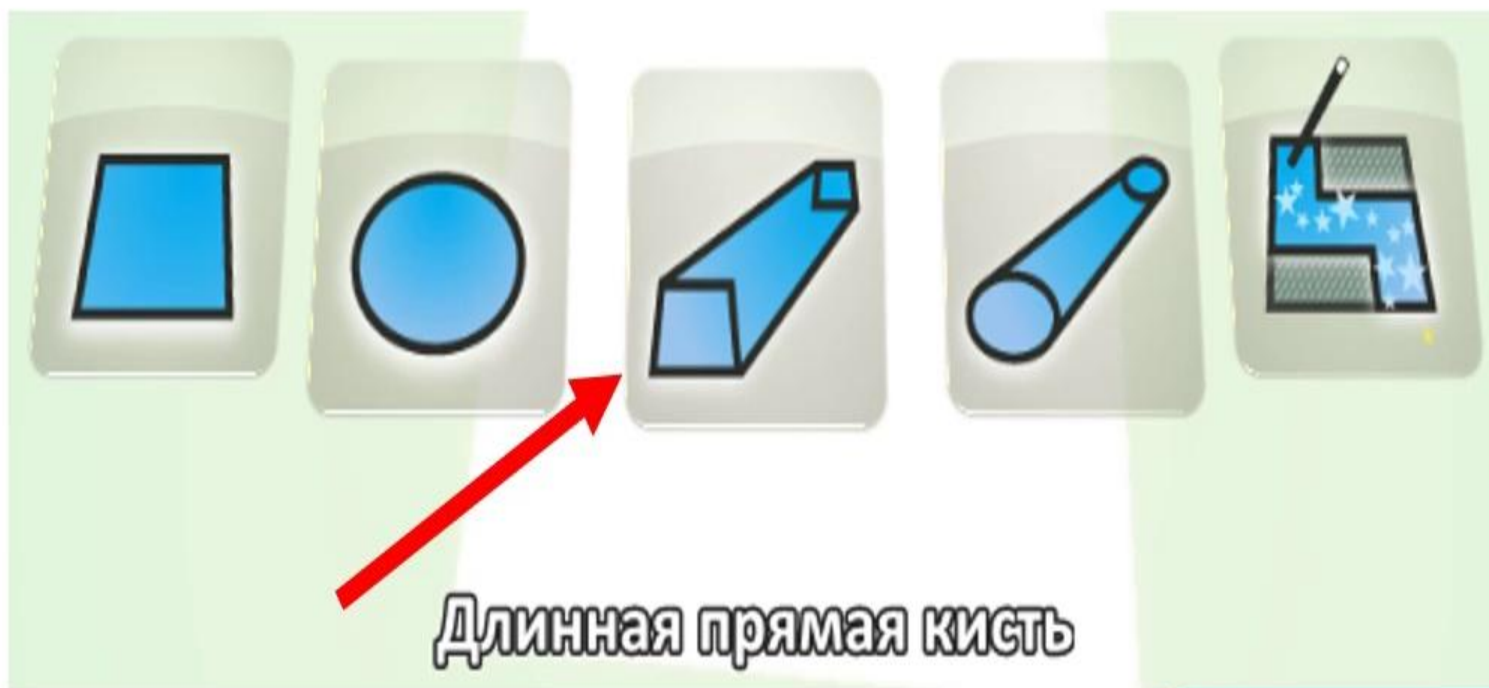




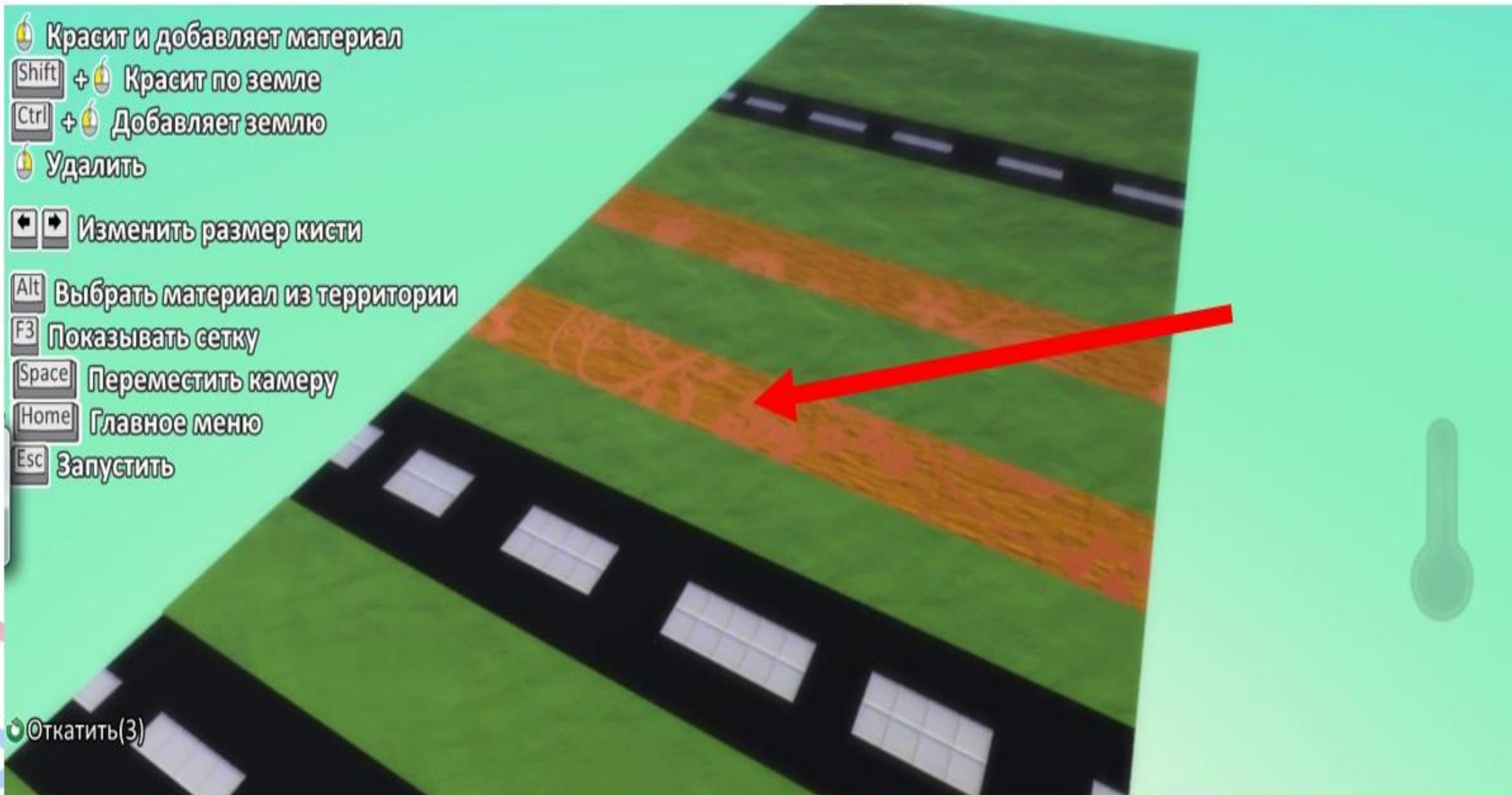
# Создаем реки



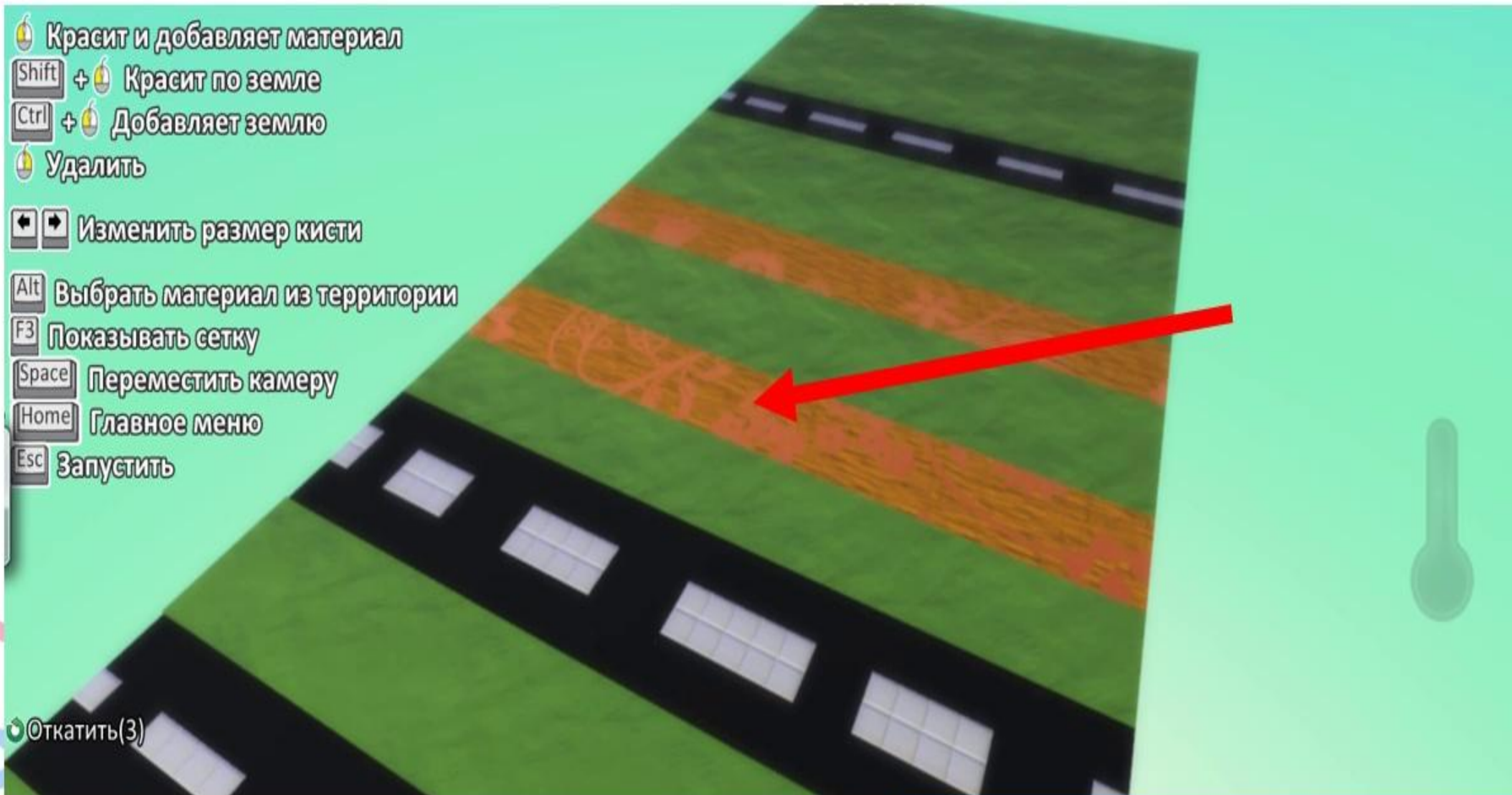
# Создаем реки



# Создаем реки

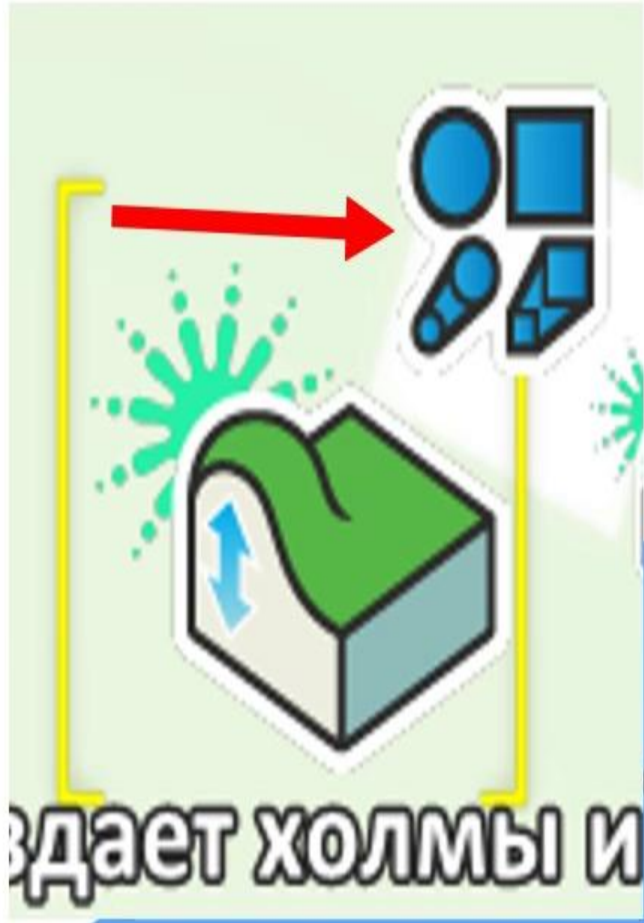
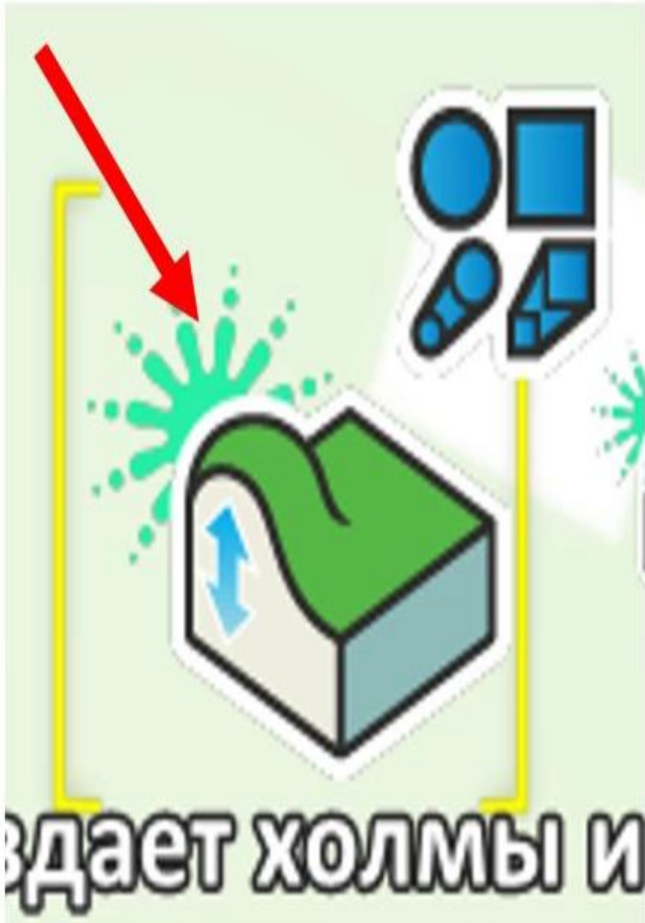


# Создаем реки

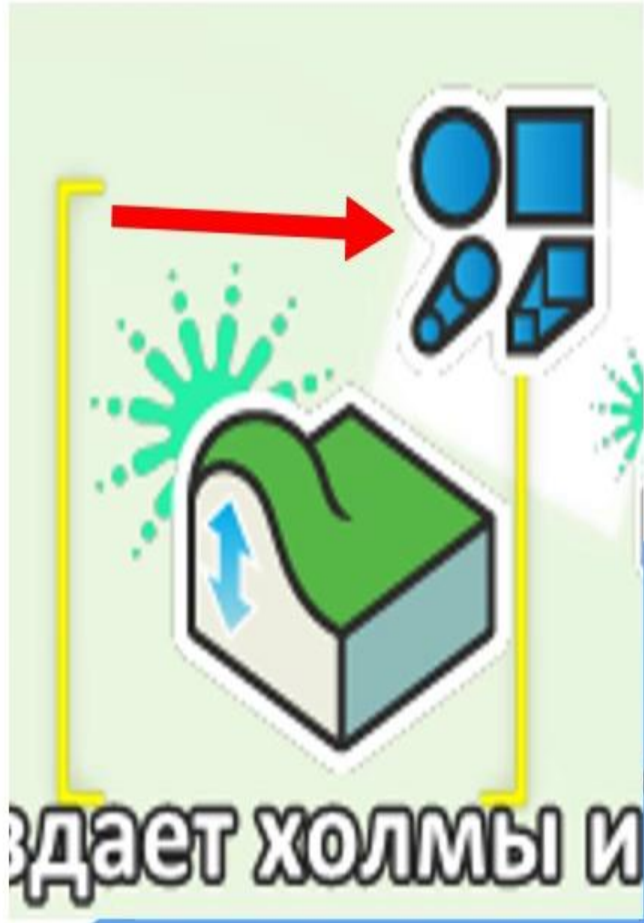
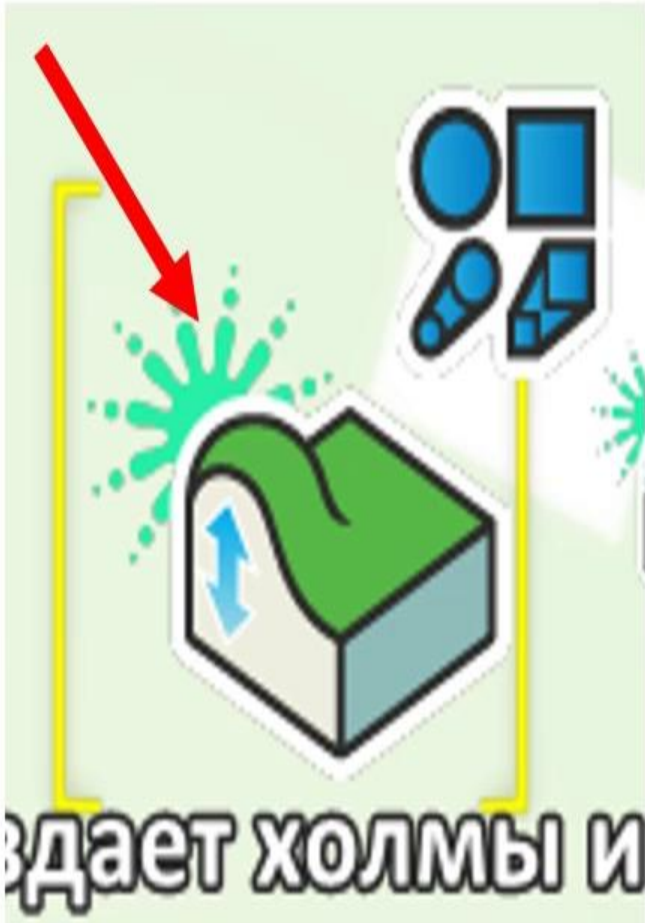




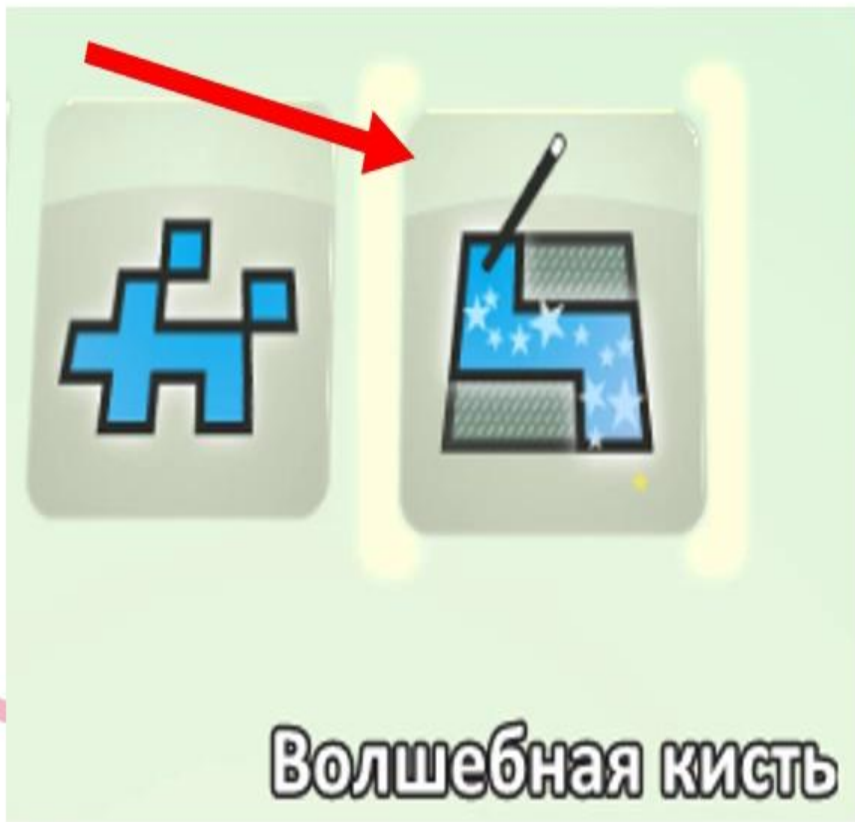
# Создаем реки



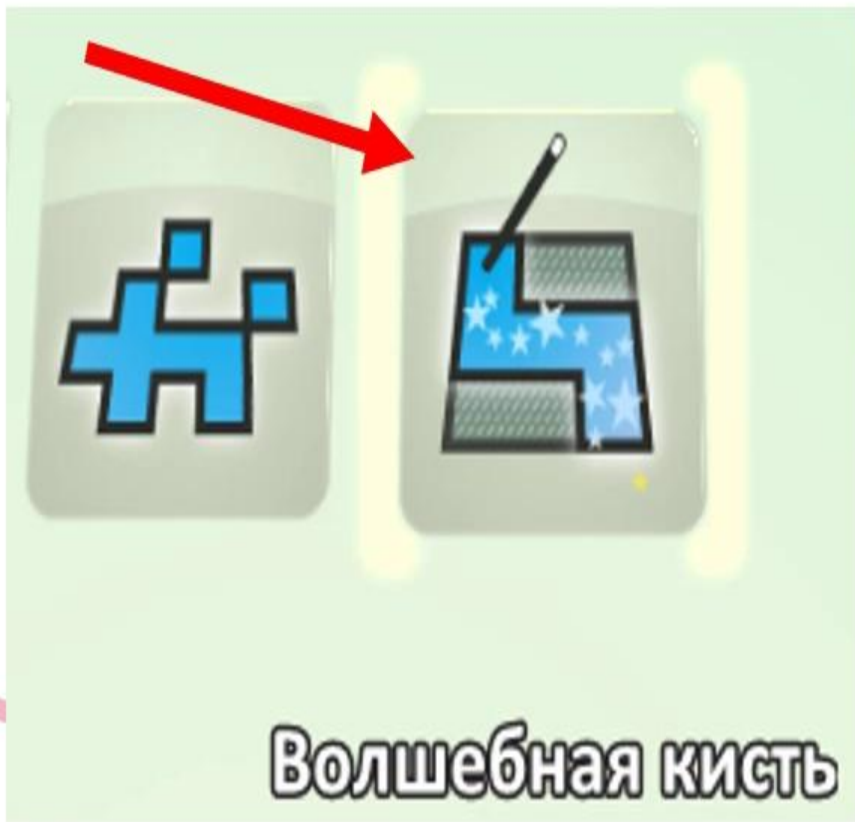
# Создаем реки



# Создаем реки

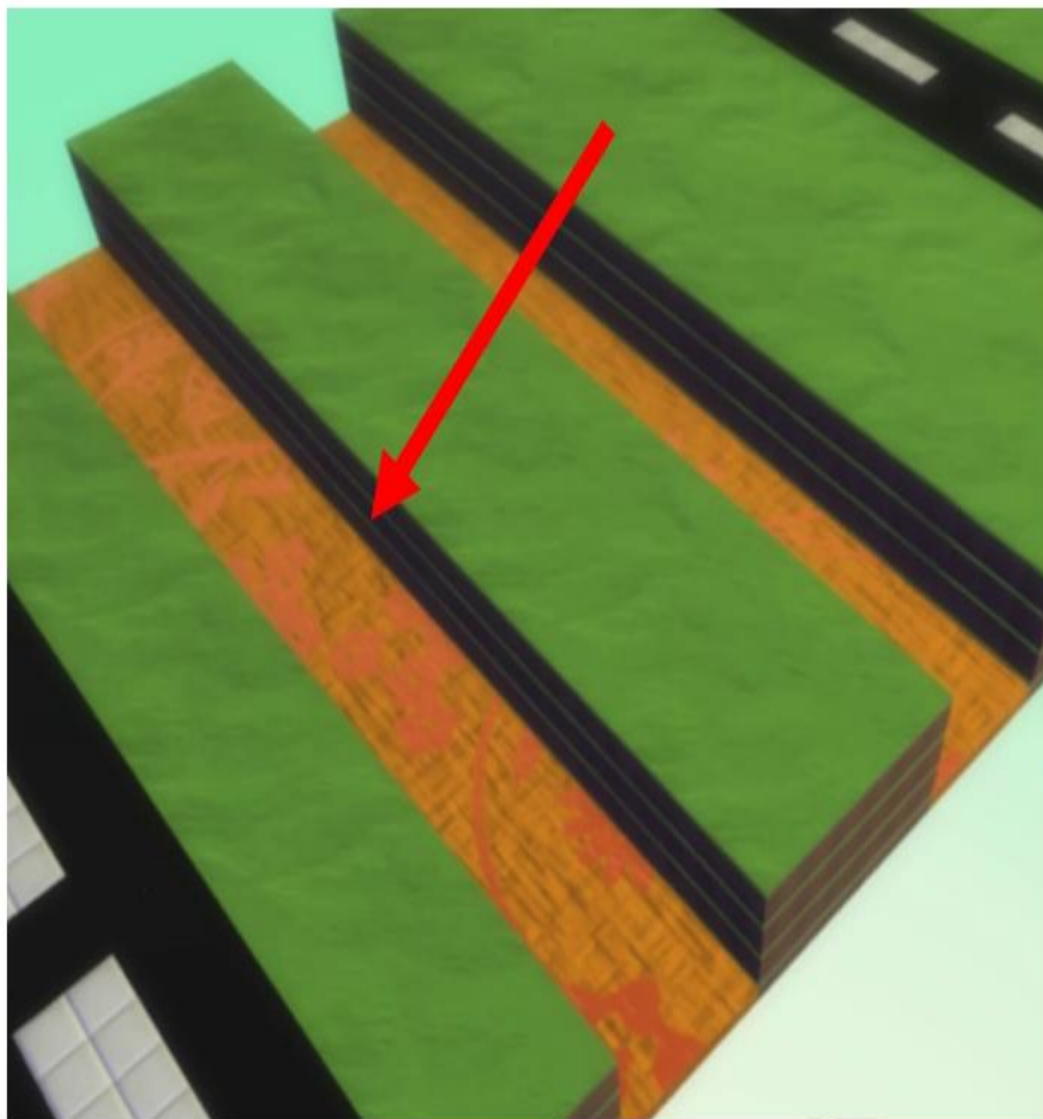


# Создаем реки

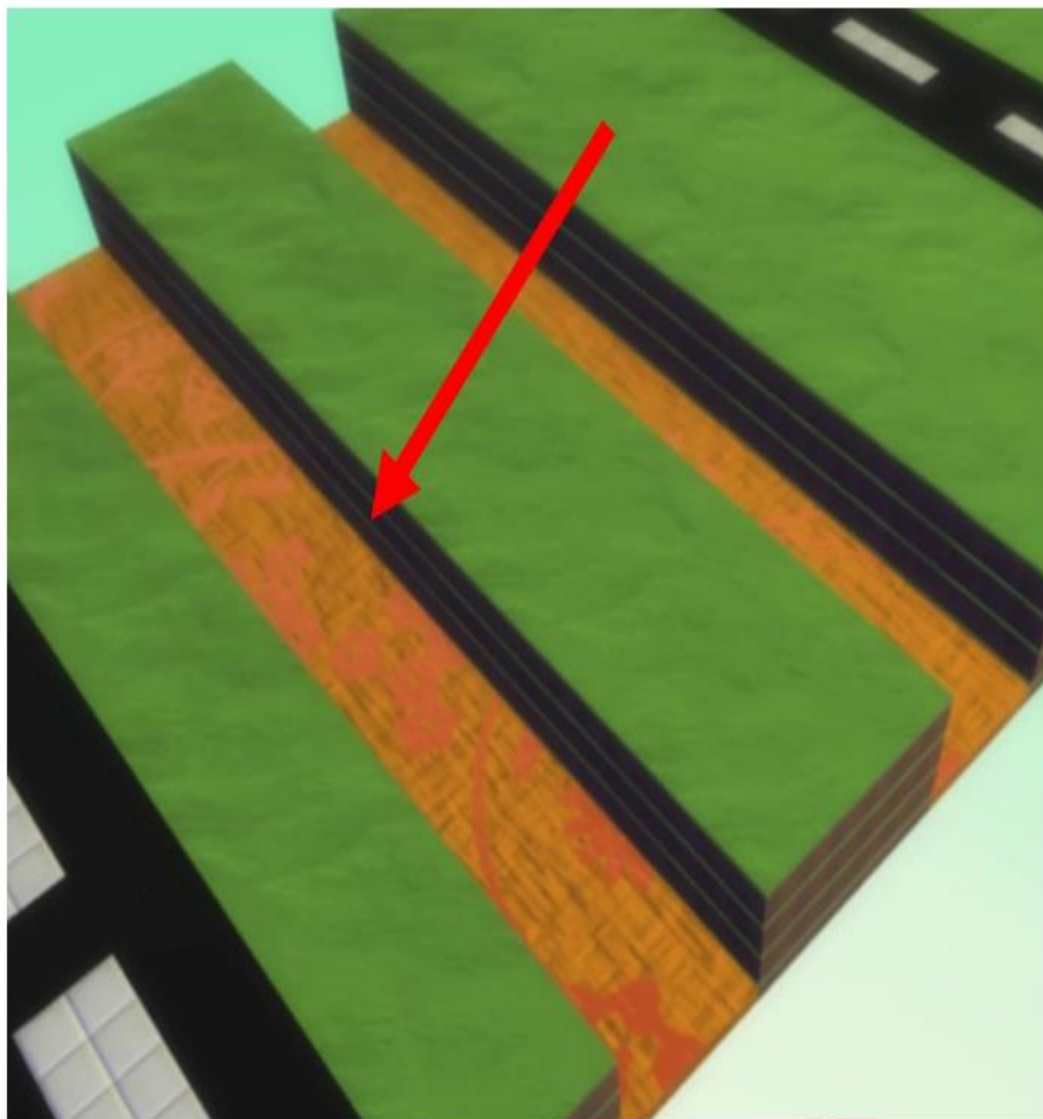




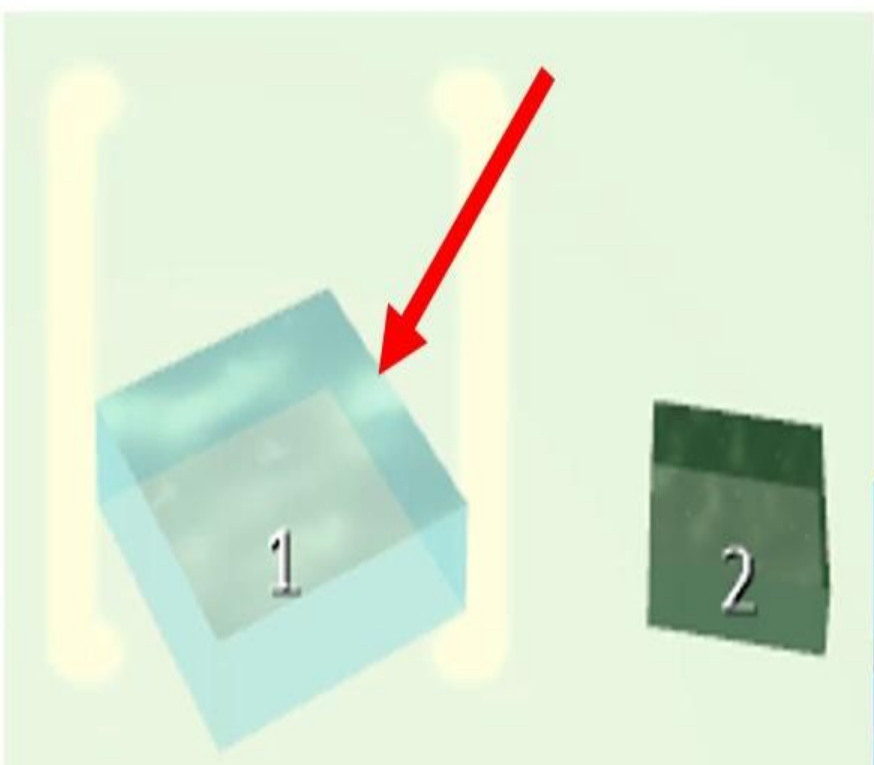
# Создаем реки



# Создаем реки

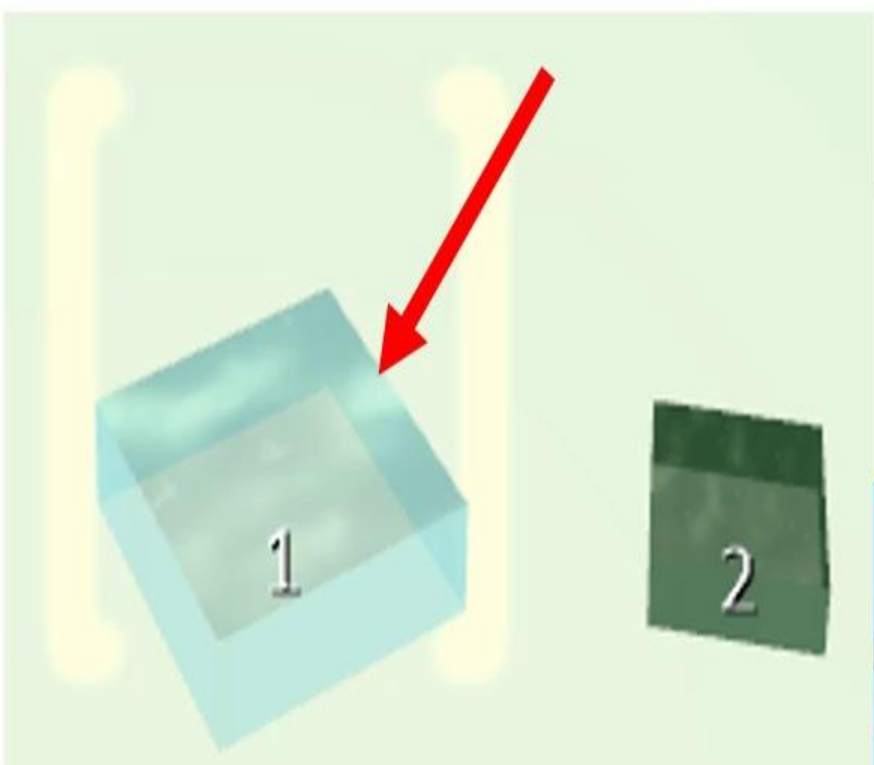


# Создаем реки



волнение на воде и волнение на воде, а также волнение

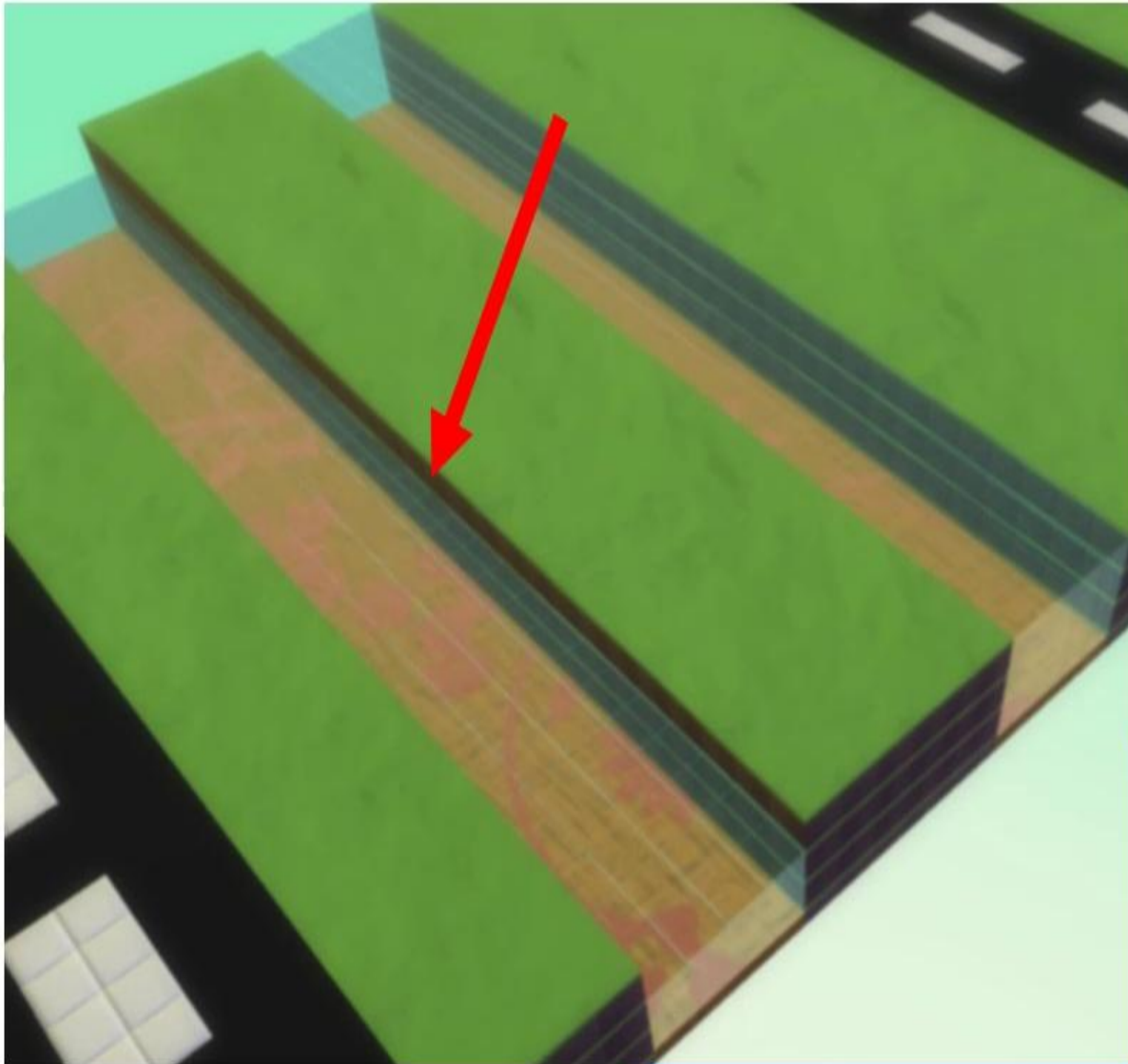
# Создаем реки



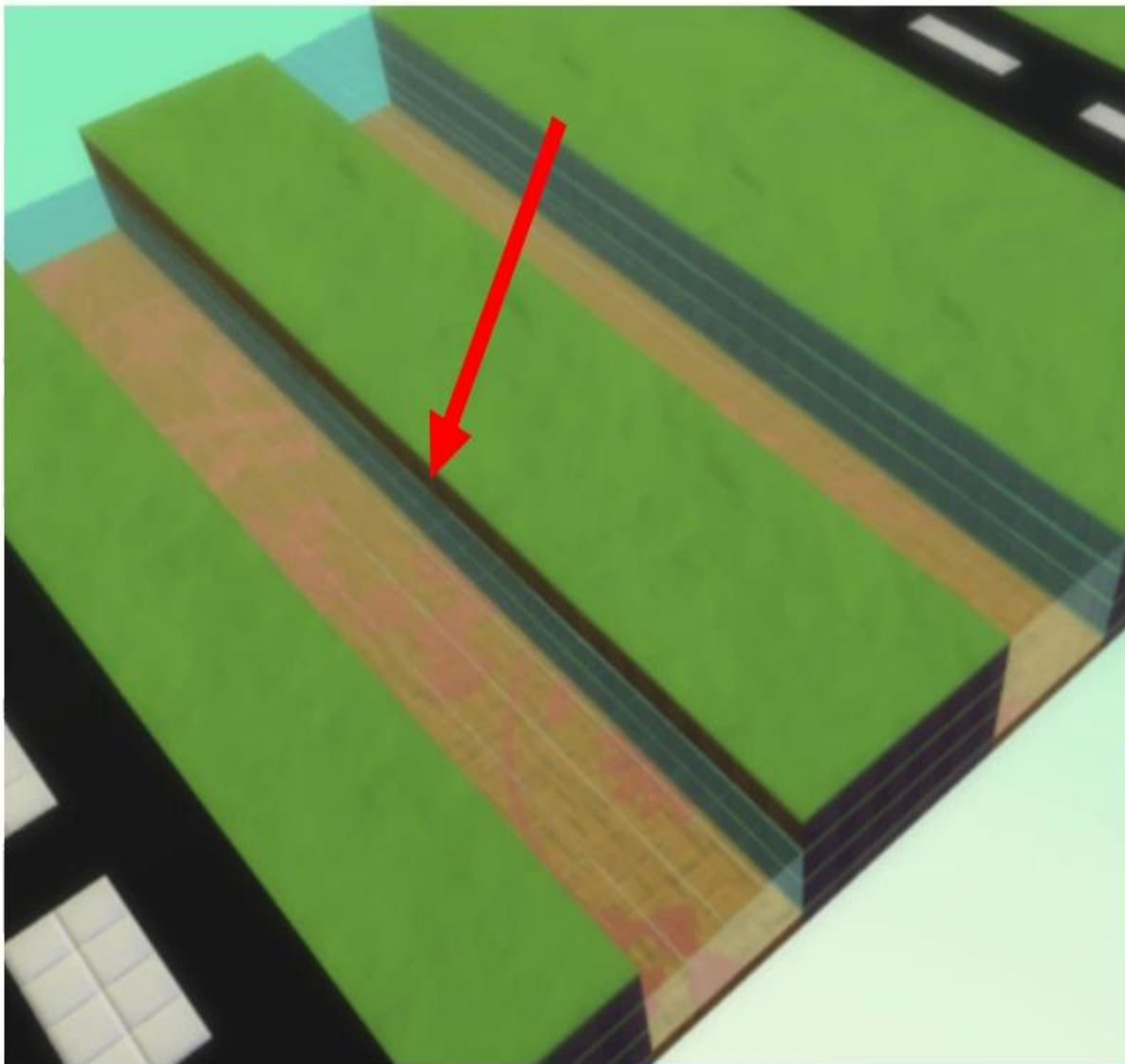
волнение на воде и волнение на воде, а также волнение на воде



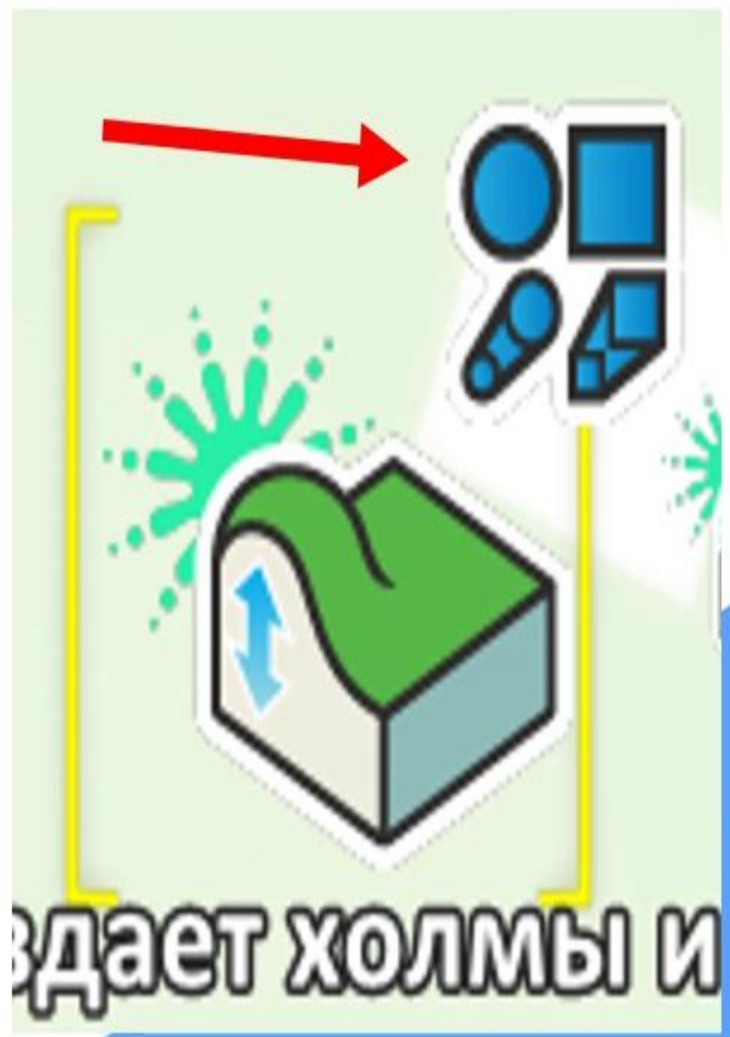
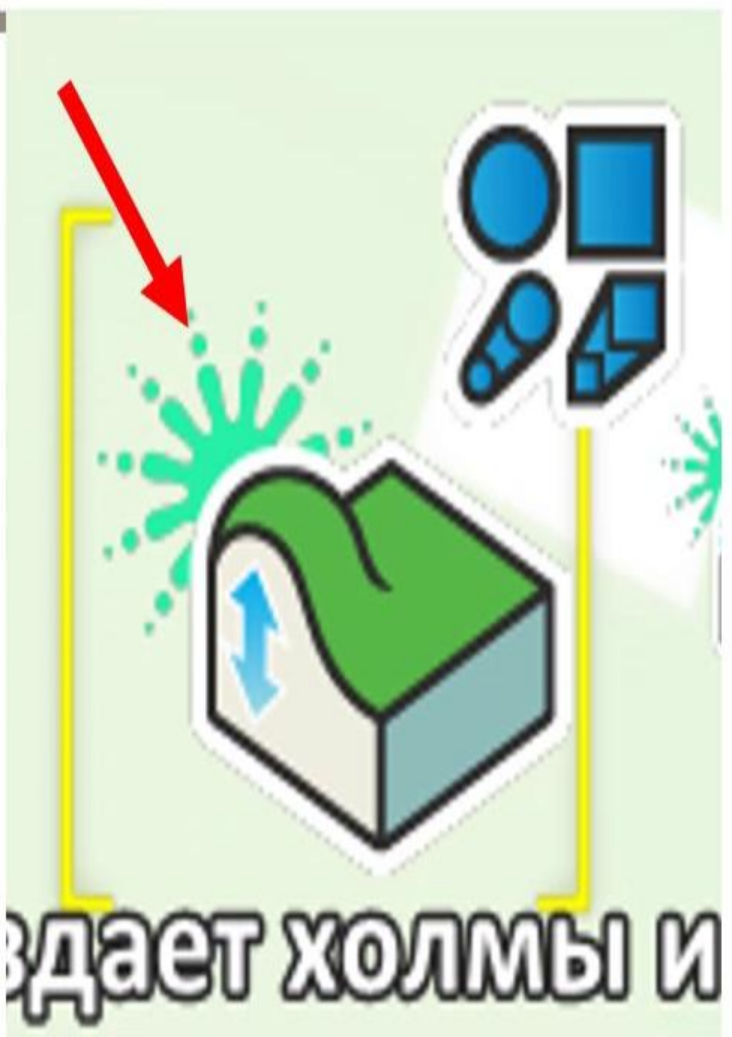
# Создаем реки



# Создаем реки

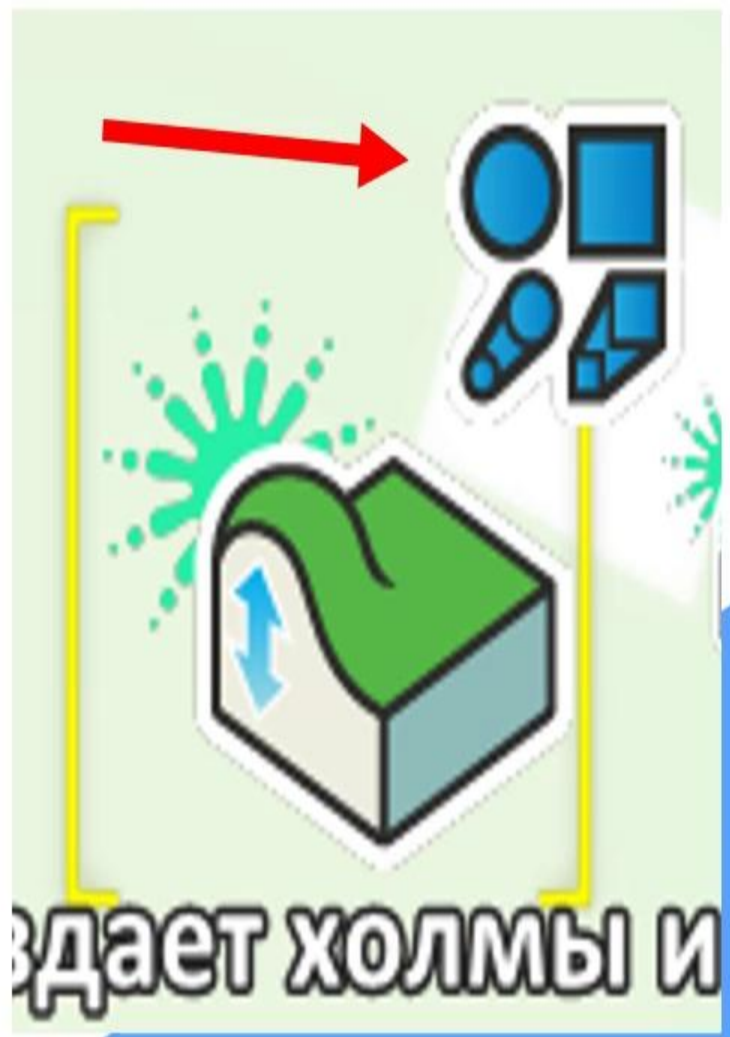
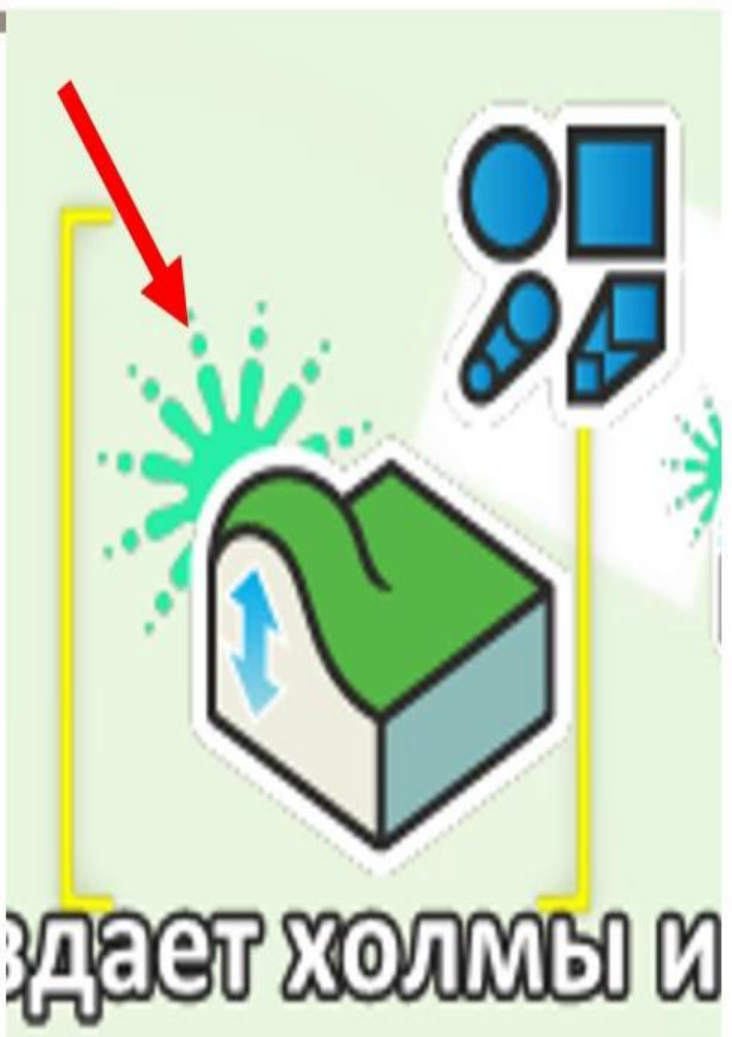


# Создаем гору



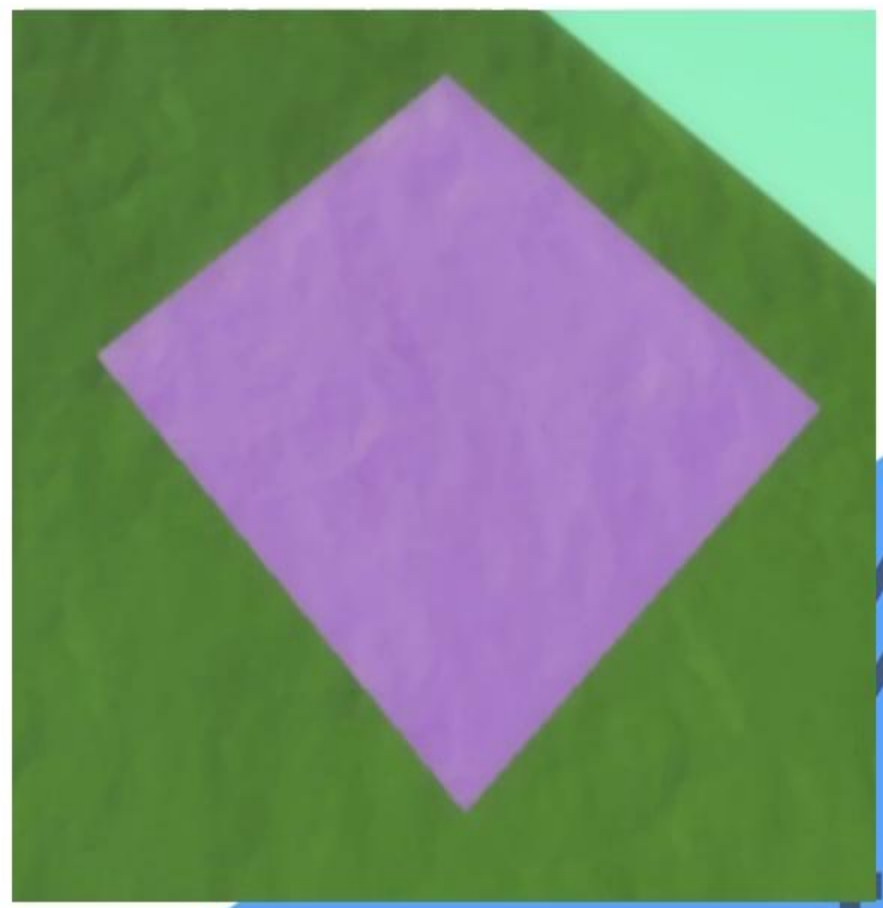
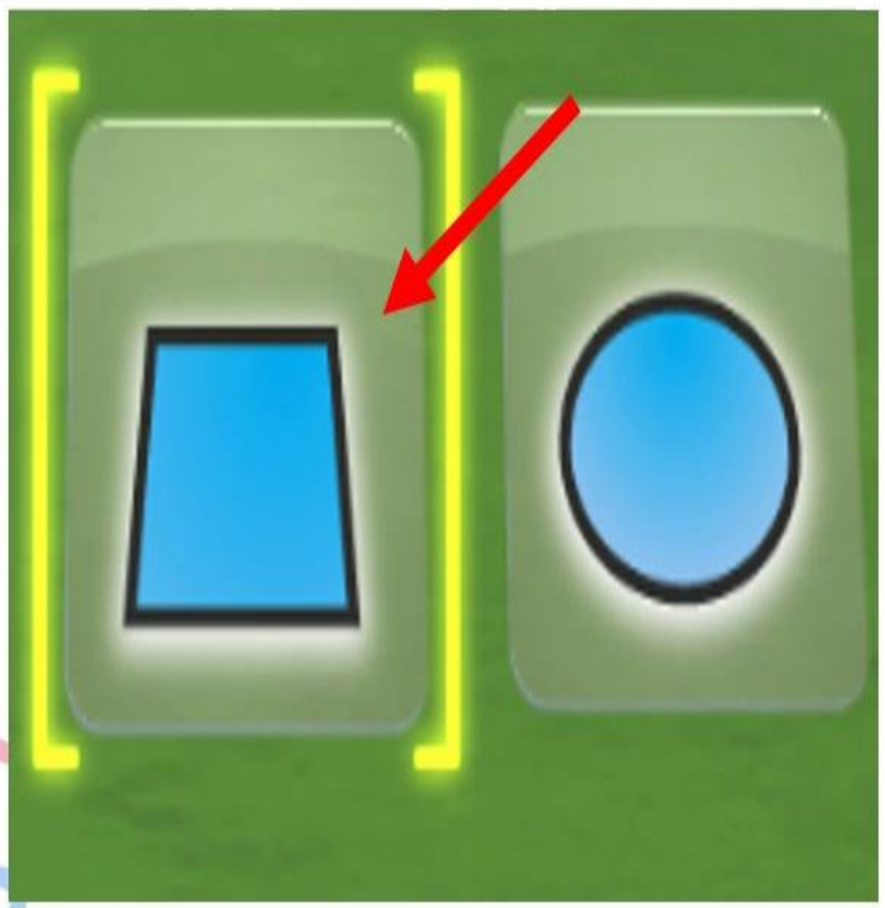


# Создаем гору

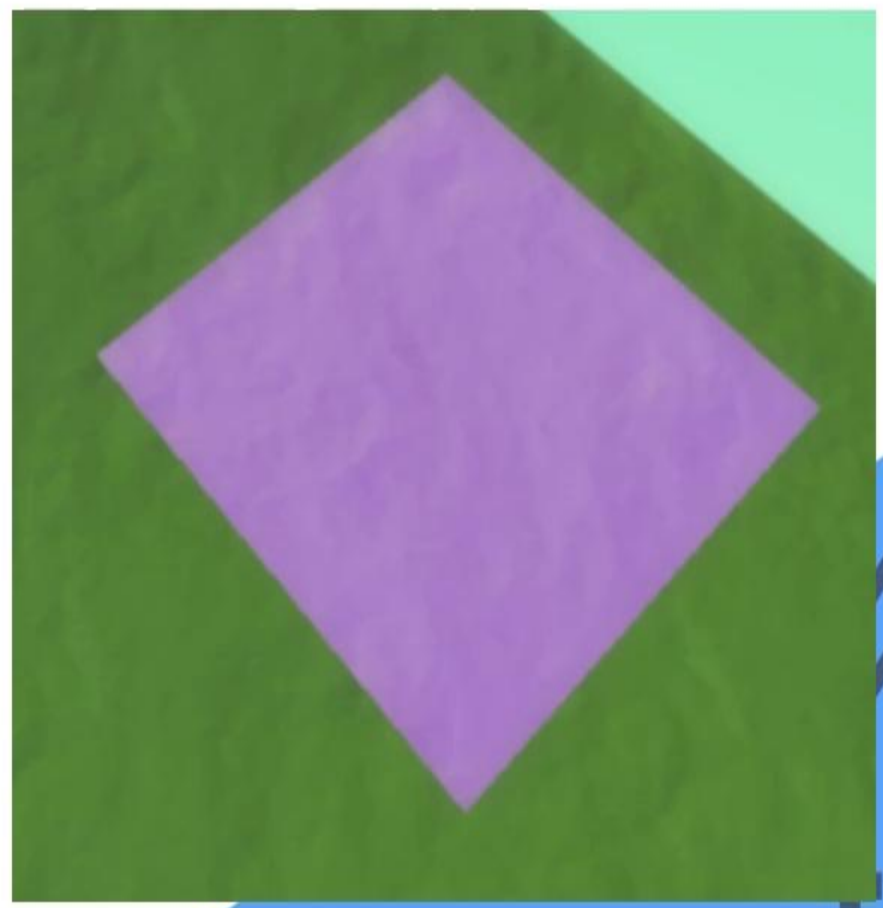
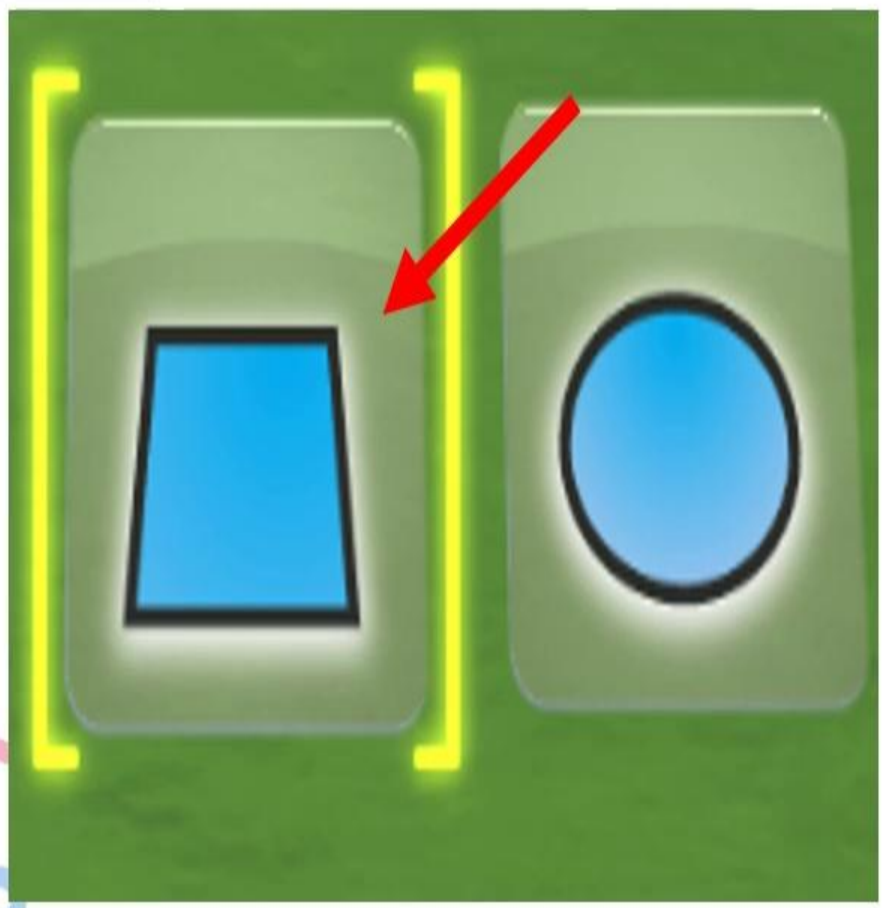




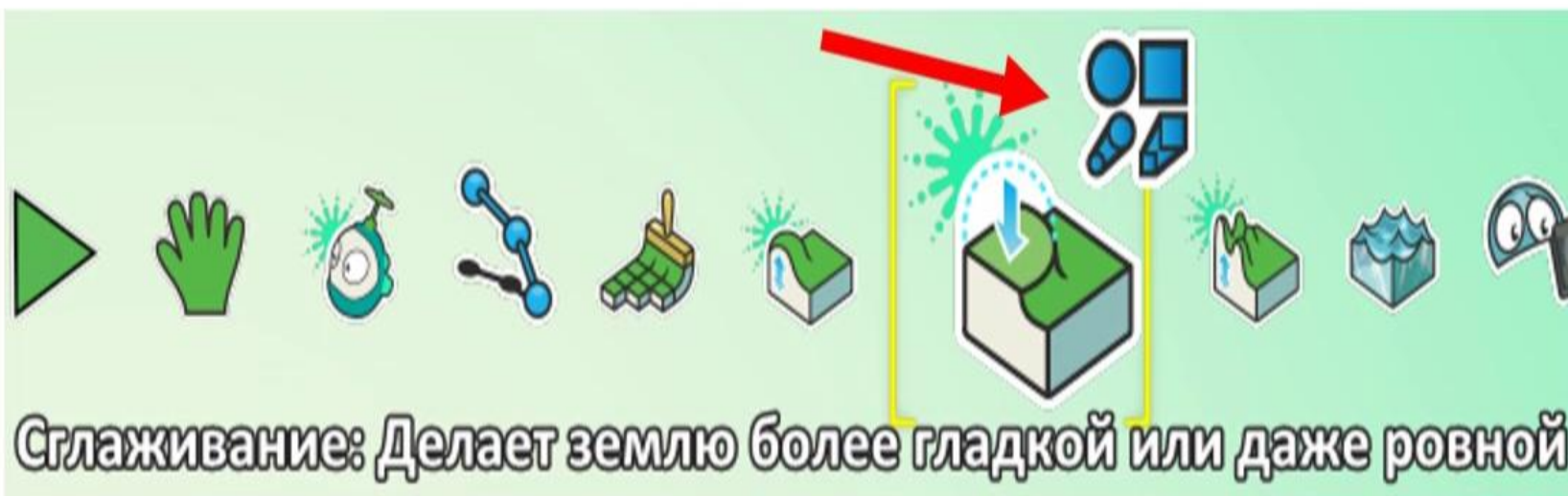
# Создаем гору



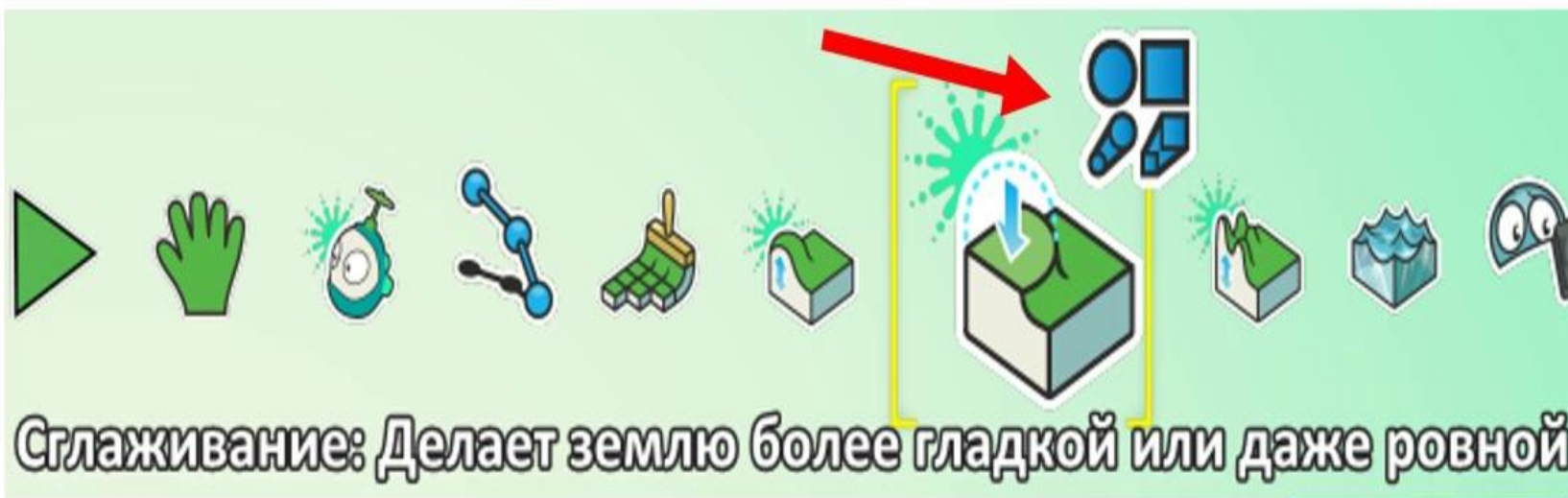
# Создаем гору



# Создаем гору

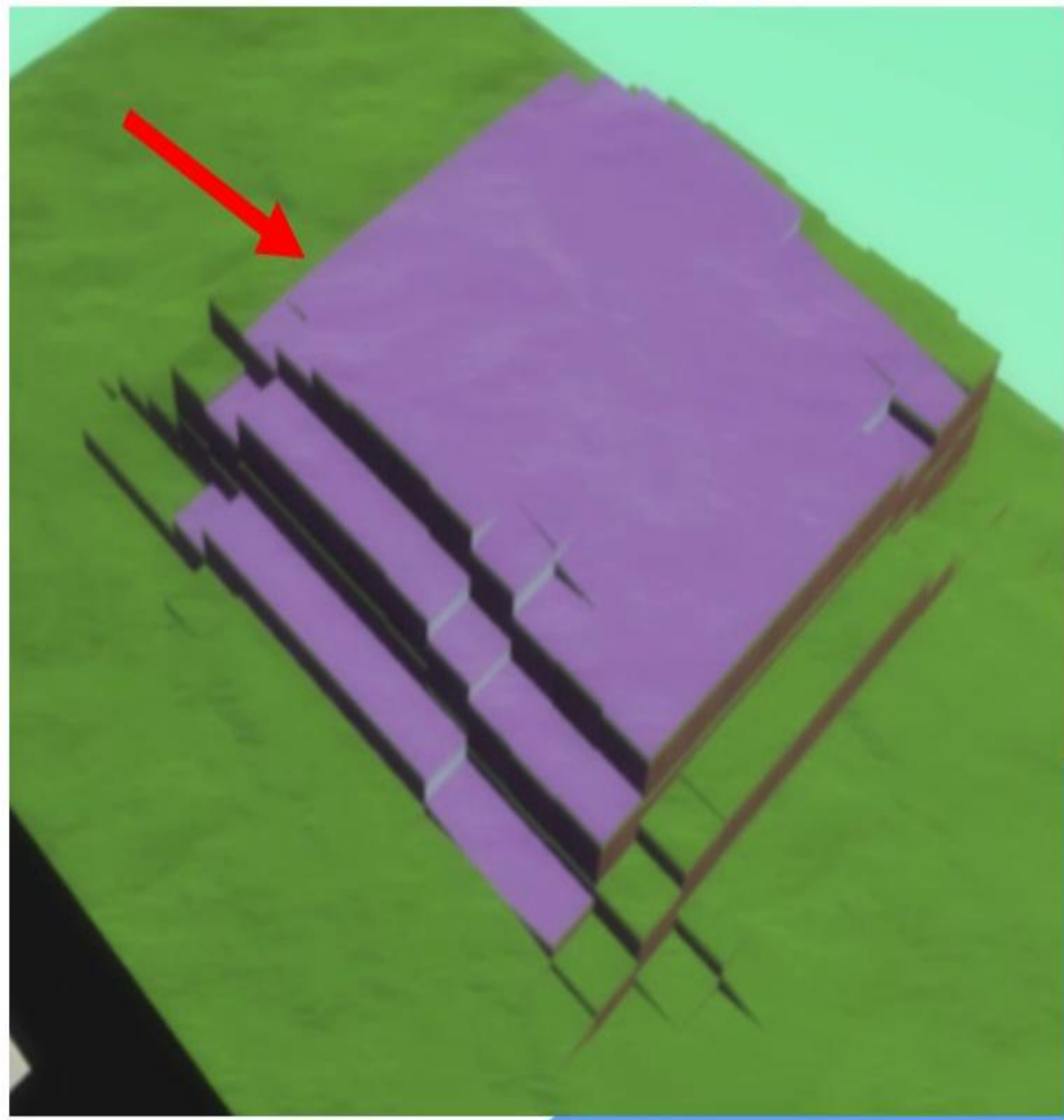


# Создаем гору





# Создаем гору





# Площадка готова!



# Площадка готова!



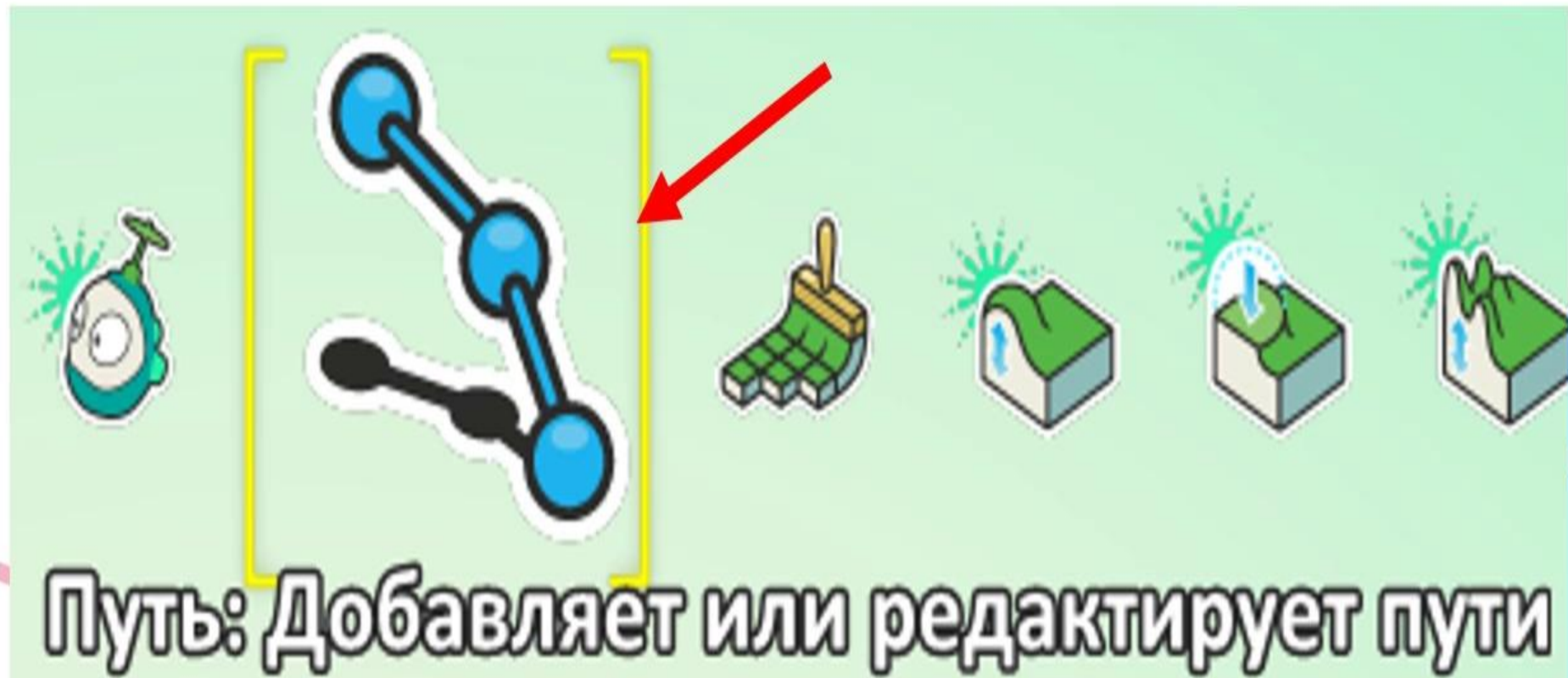


## Добавляем Пути

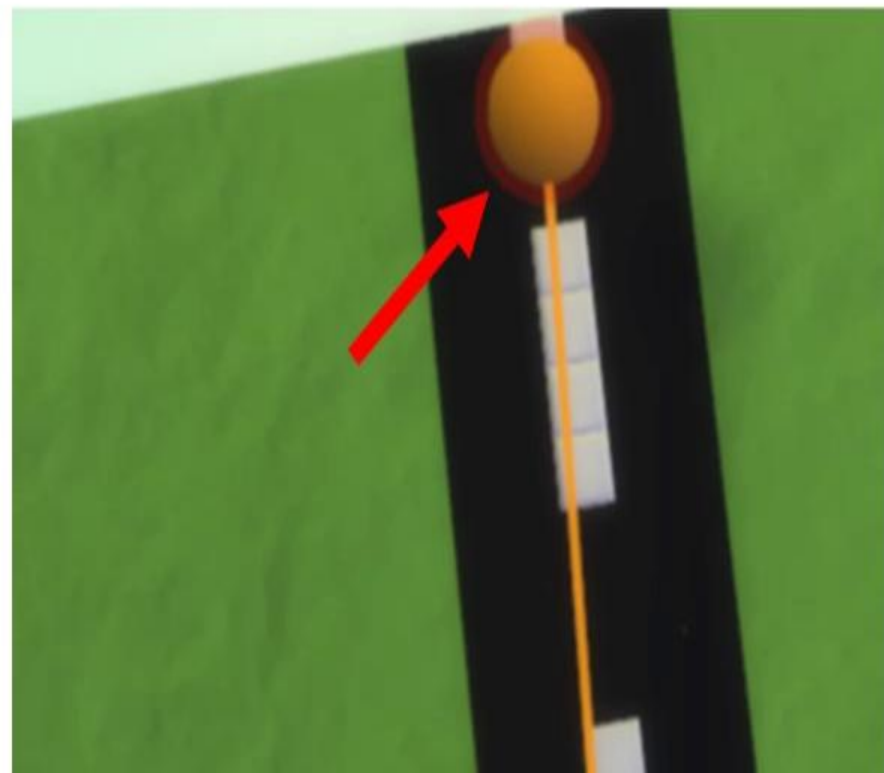
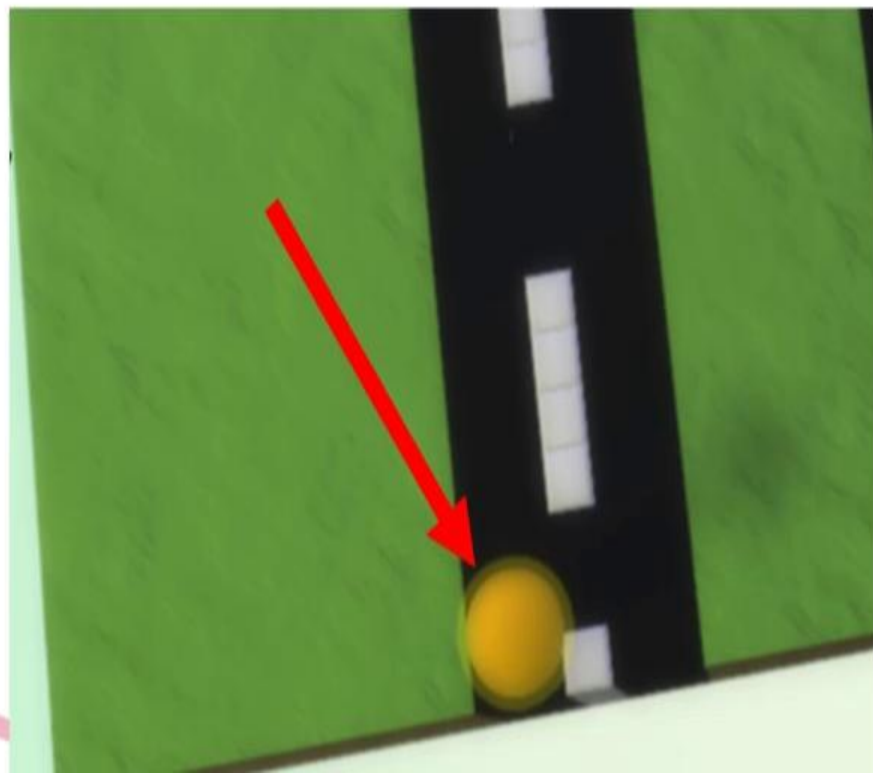


Путь: Добавляет или редактирует пути

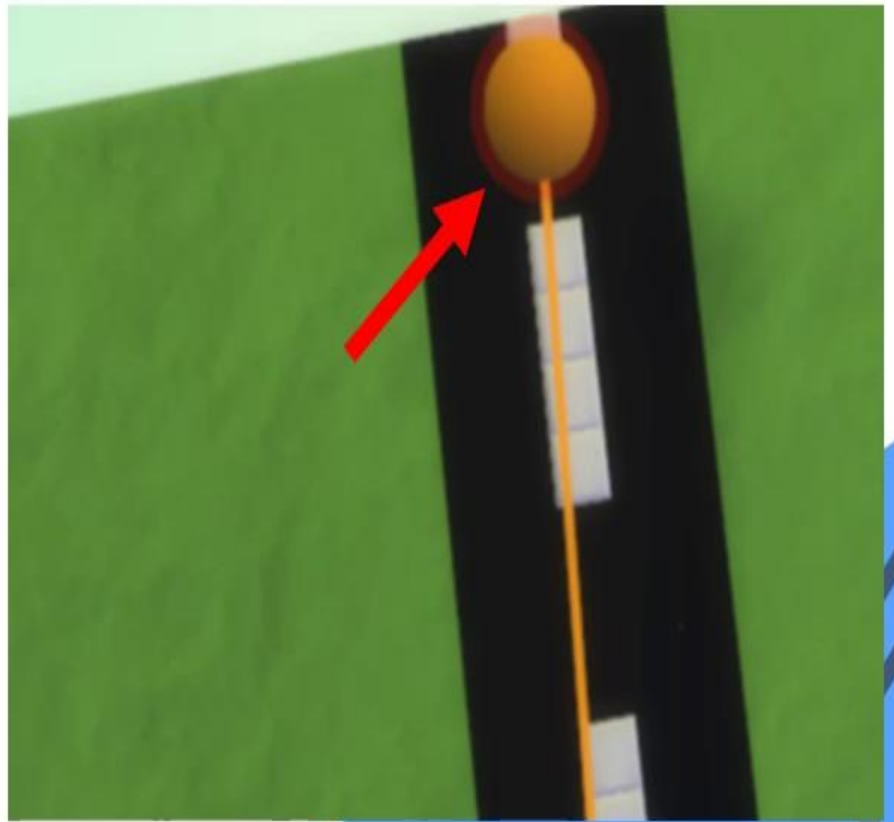
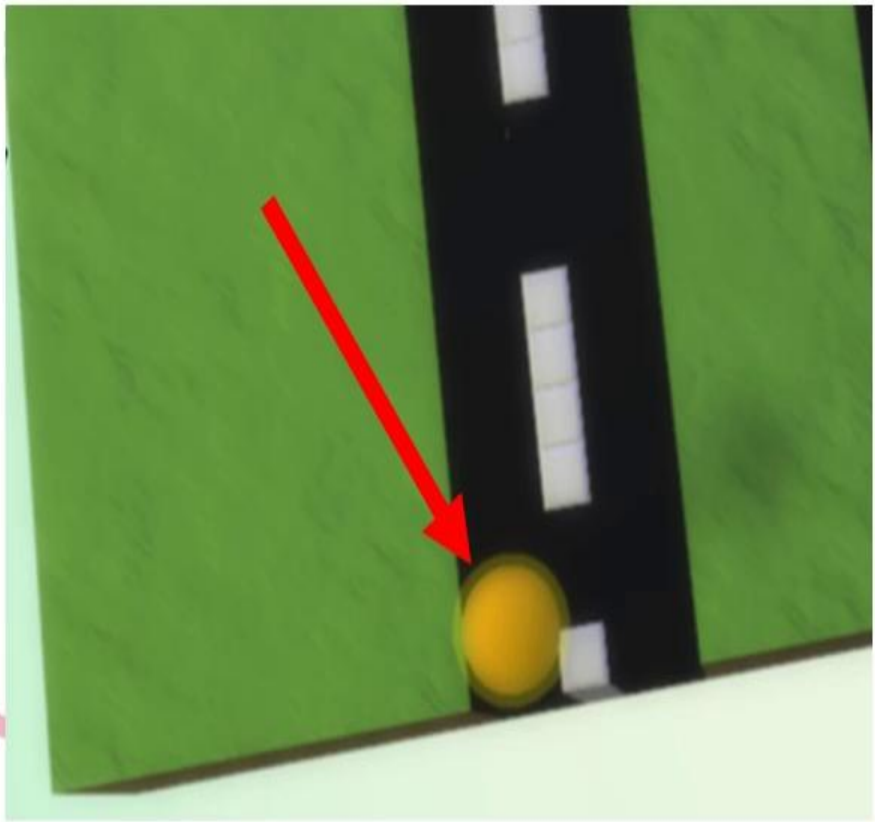
# Добавляем Пути



## Добавляем Пути

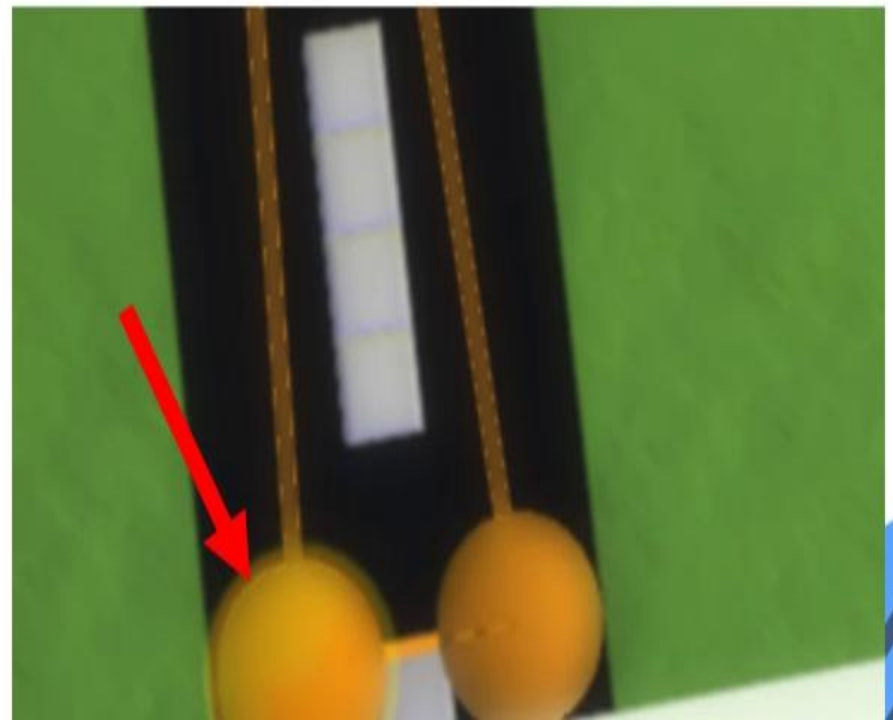
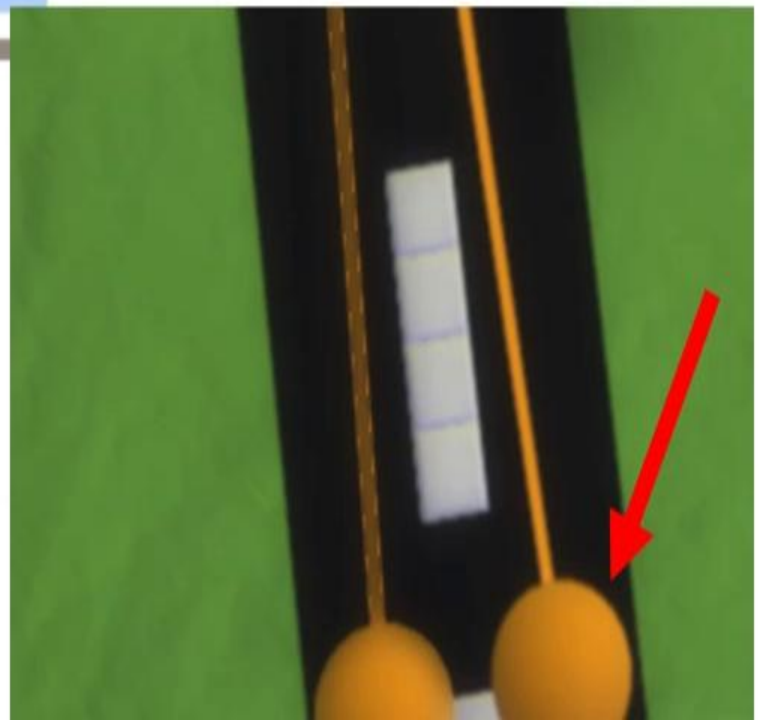


# Добавляем Пути

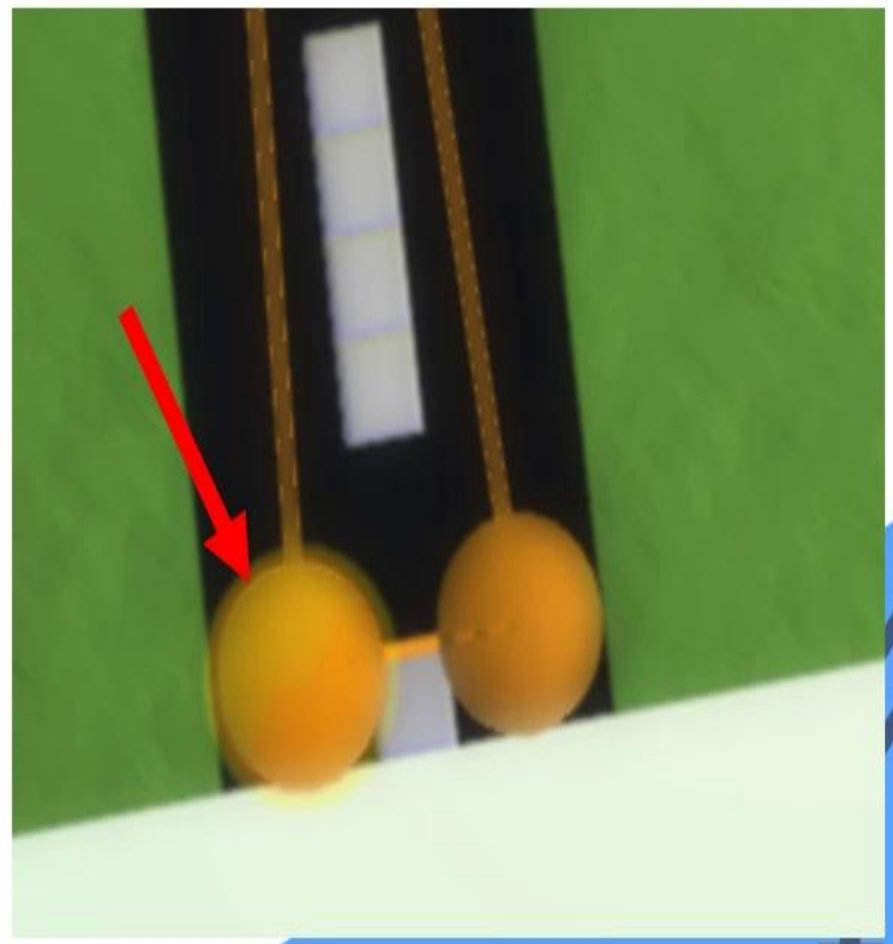
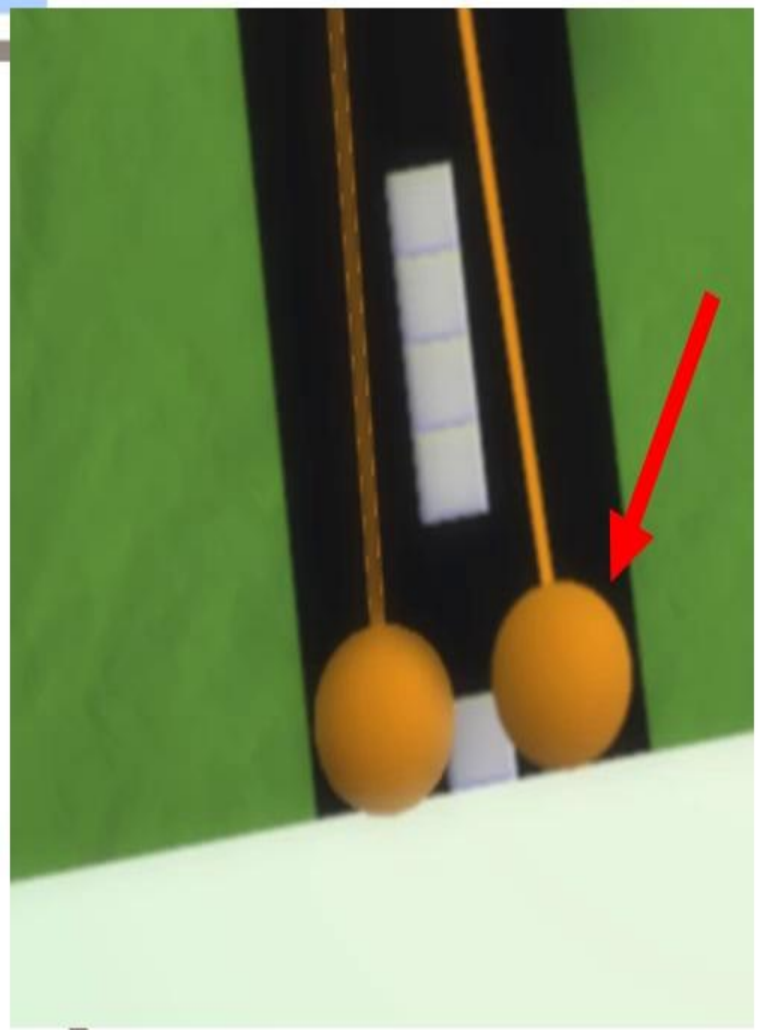




# Добавляем Пути



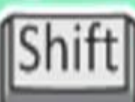





# Добавляем Пути






## Добавляем Пути

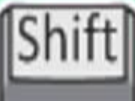
-  Перетащить узел
-  Параметры
-  Действие - на весь путь
-  Изменить цвет ←
-  Изменить стиль пути




# Добавляем Пути

 Перетащить узел

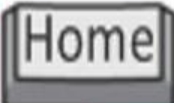
 Параметры


 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

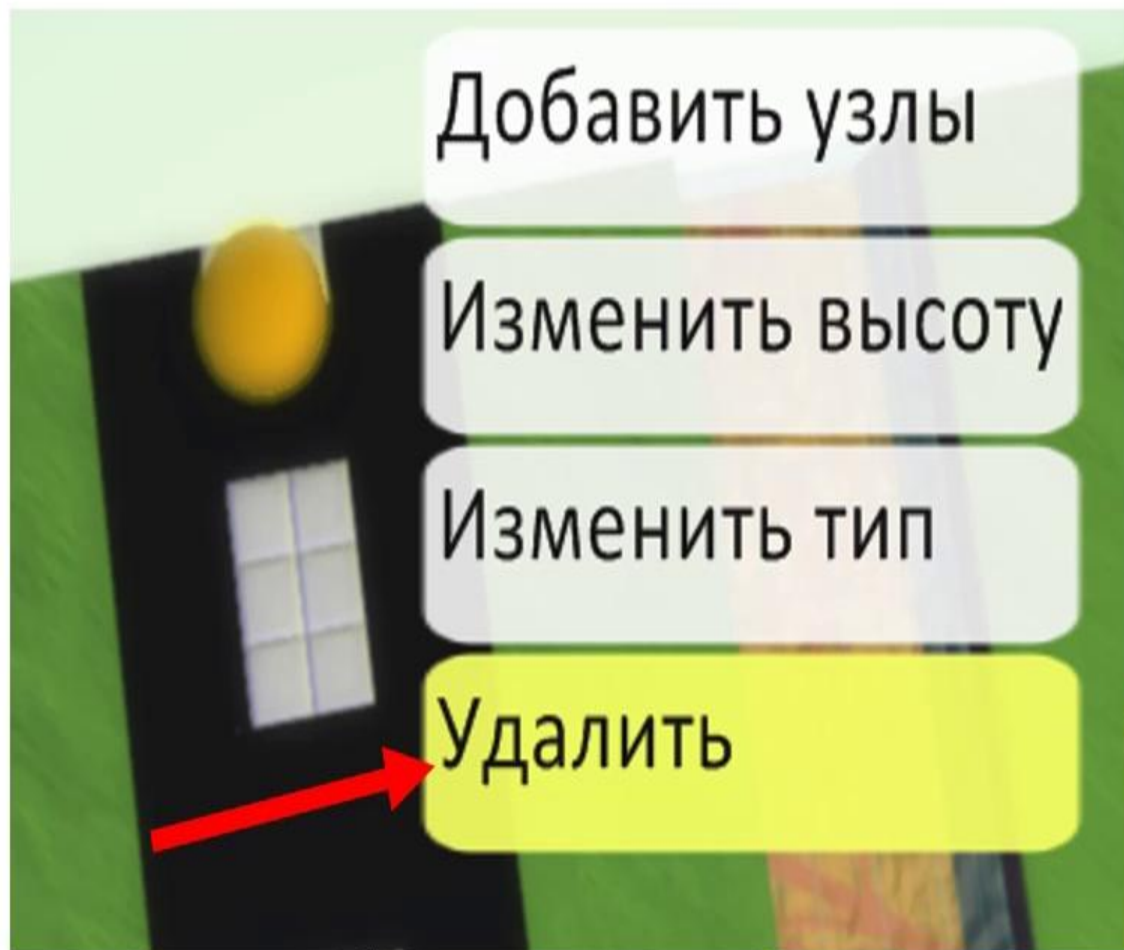
 Главное меню

 Запустить

## Добавляем Пути

Добавить узлы

# Добавляем Пути



Добавить узлы

Изменить высоту

Изменить тип

Удалить




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)

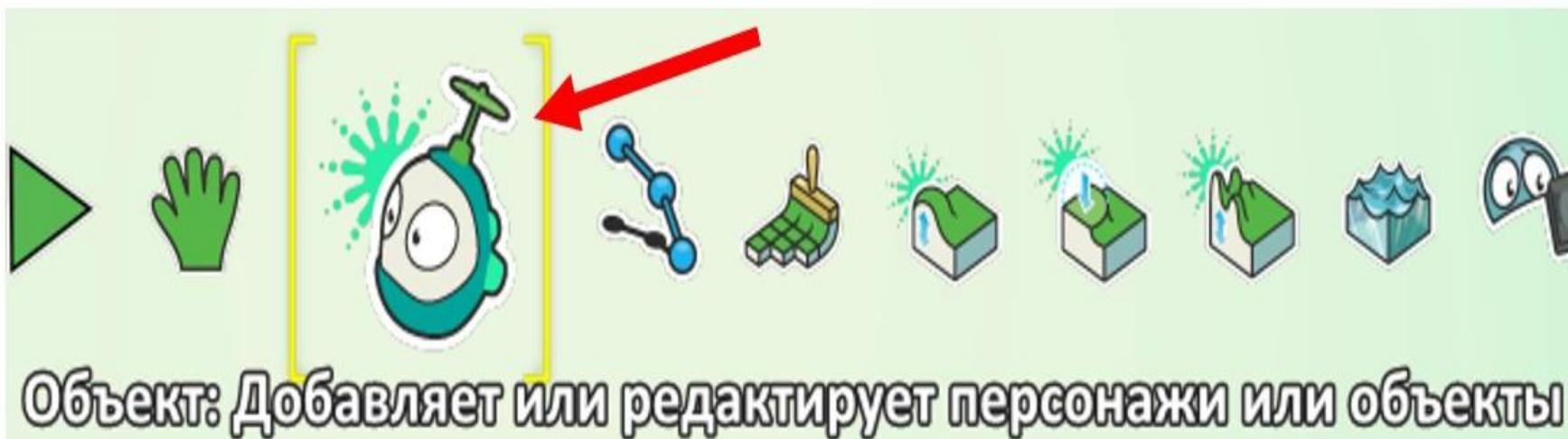


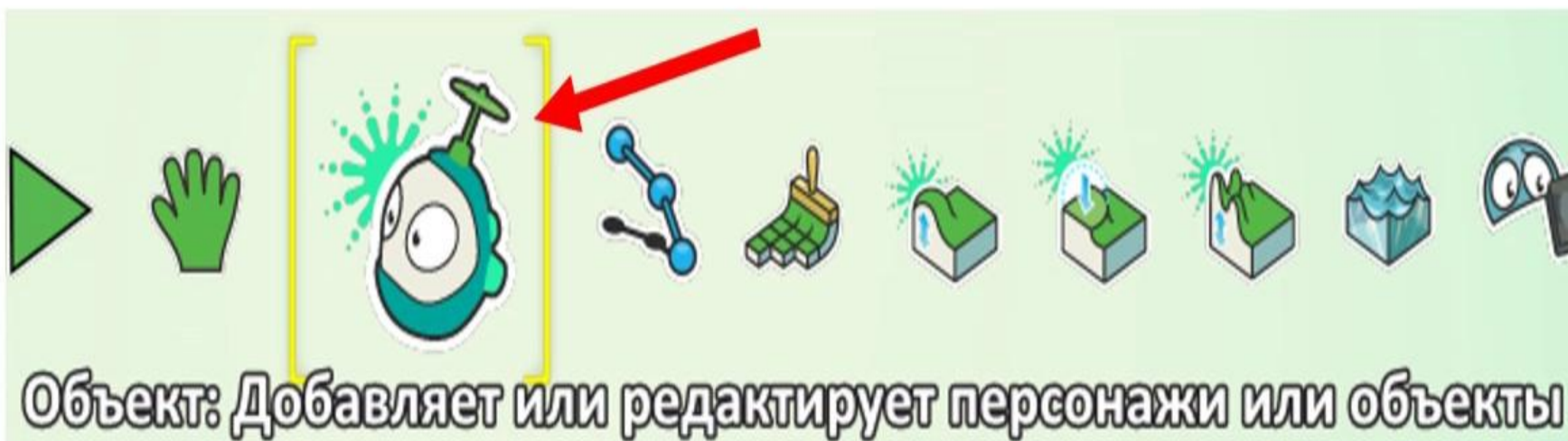
Путь: Добавляет или редактирует пути

CODOLOGIA

# Добавление объектов

# Добавление объектов





Добавление объектов



# Добавление объектов

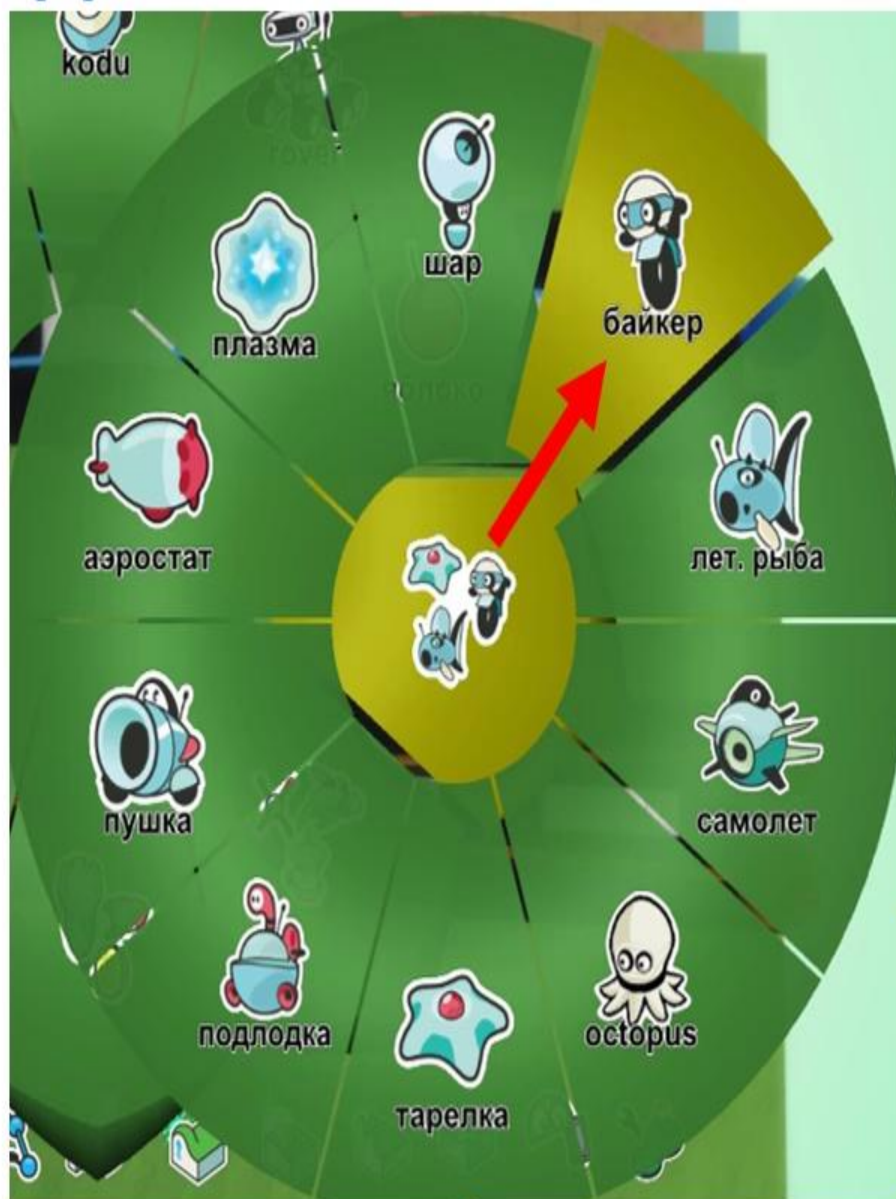




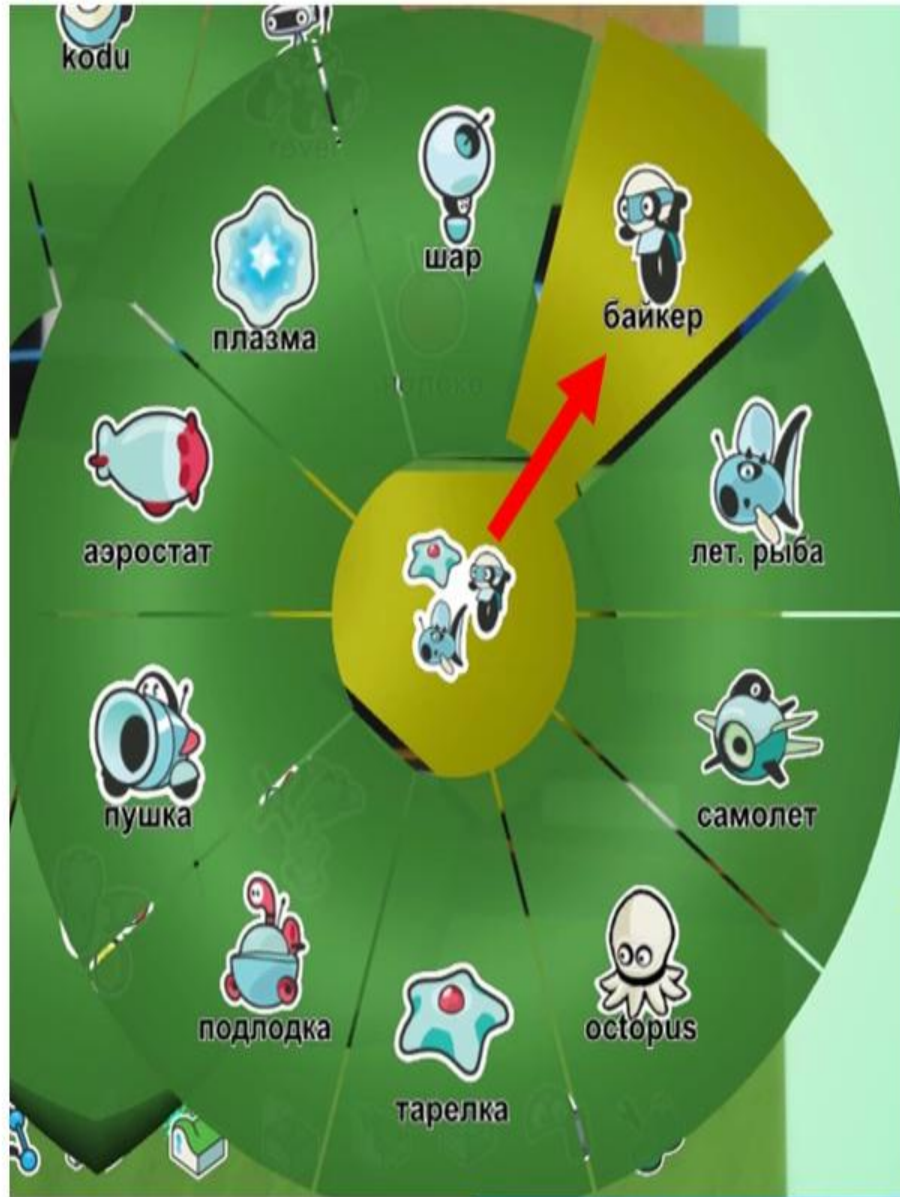
# Добавление объектов



# Добавление объектов



# Добавление объектов





# Добавление объектов



Перетащить объект



Параметры

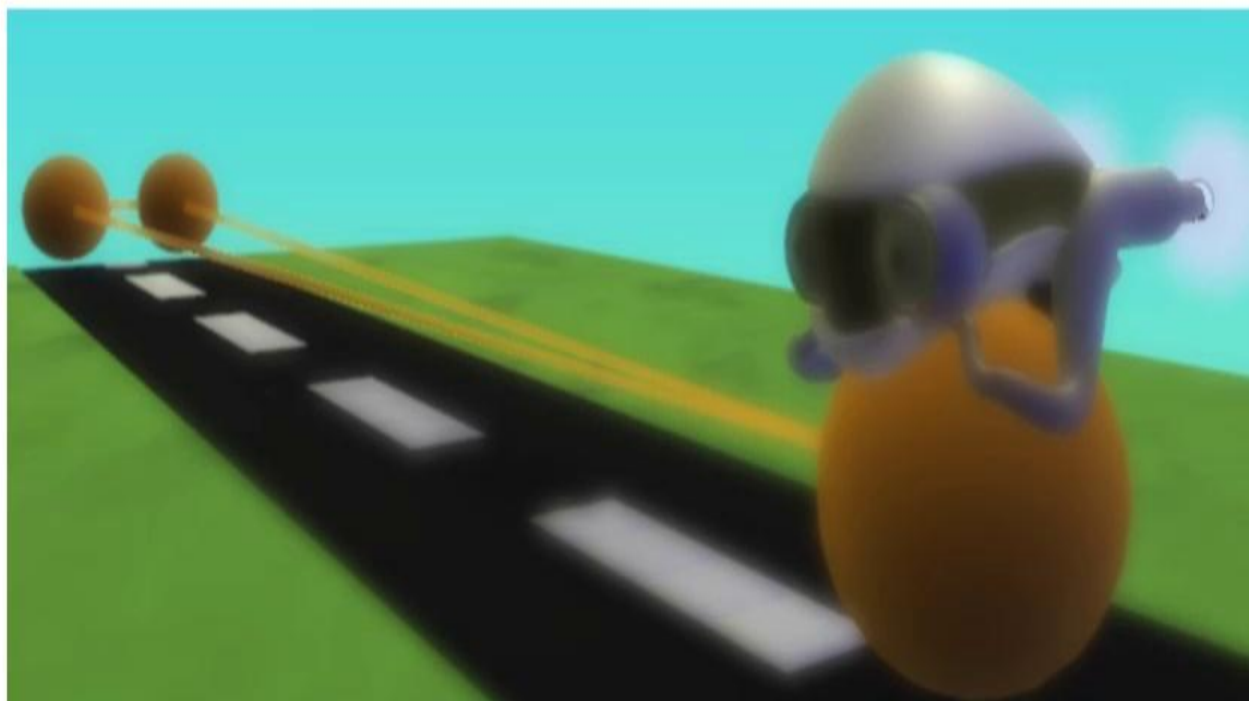


Изменить цвет





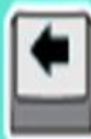
# Добавление объектов



Перетащить объект



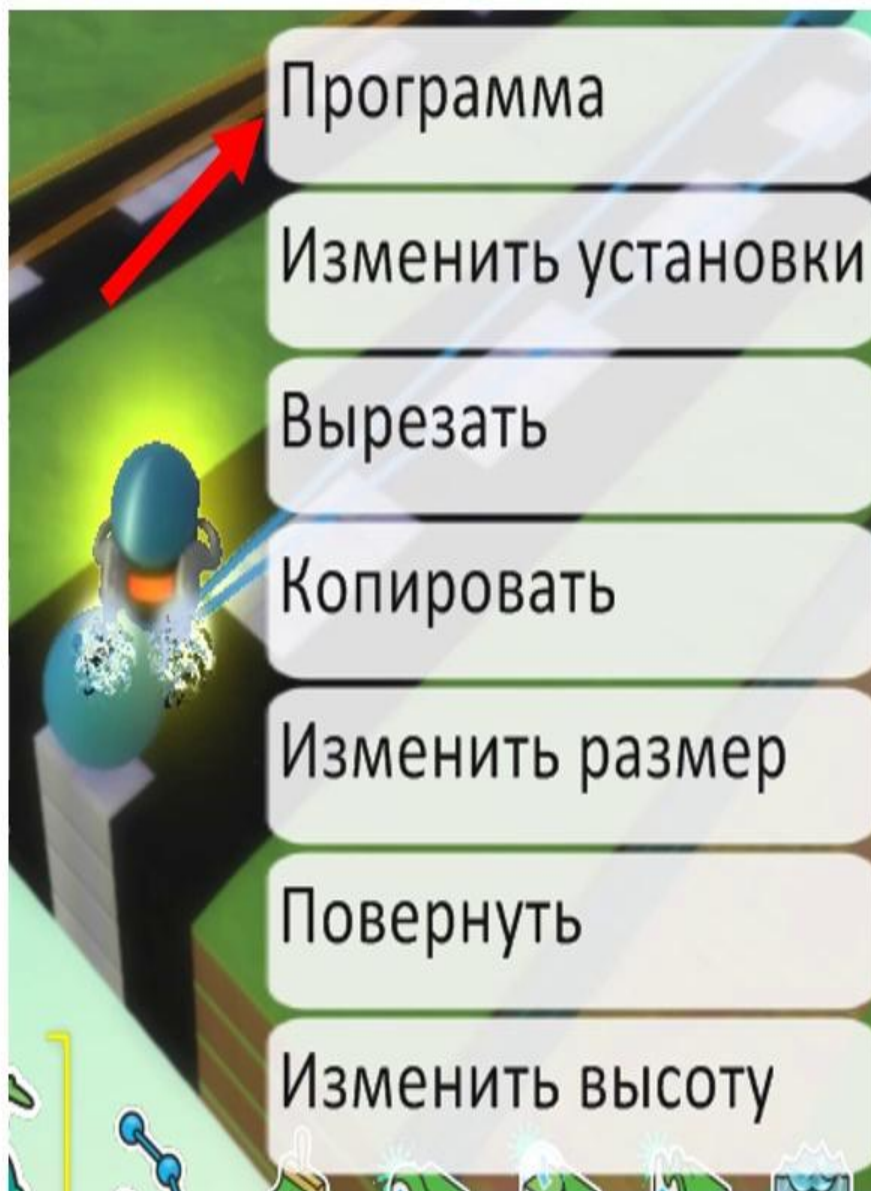
Параметры



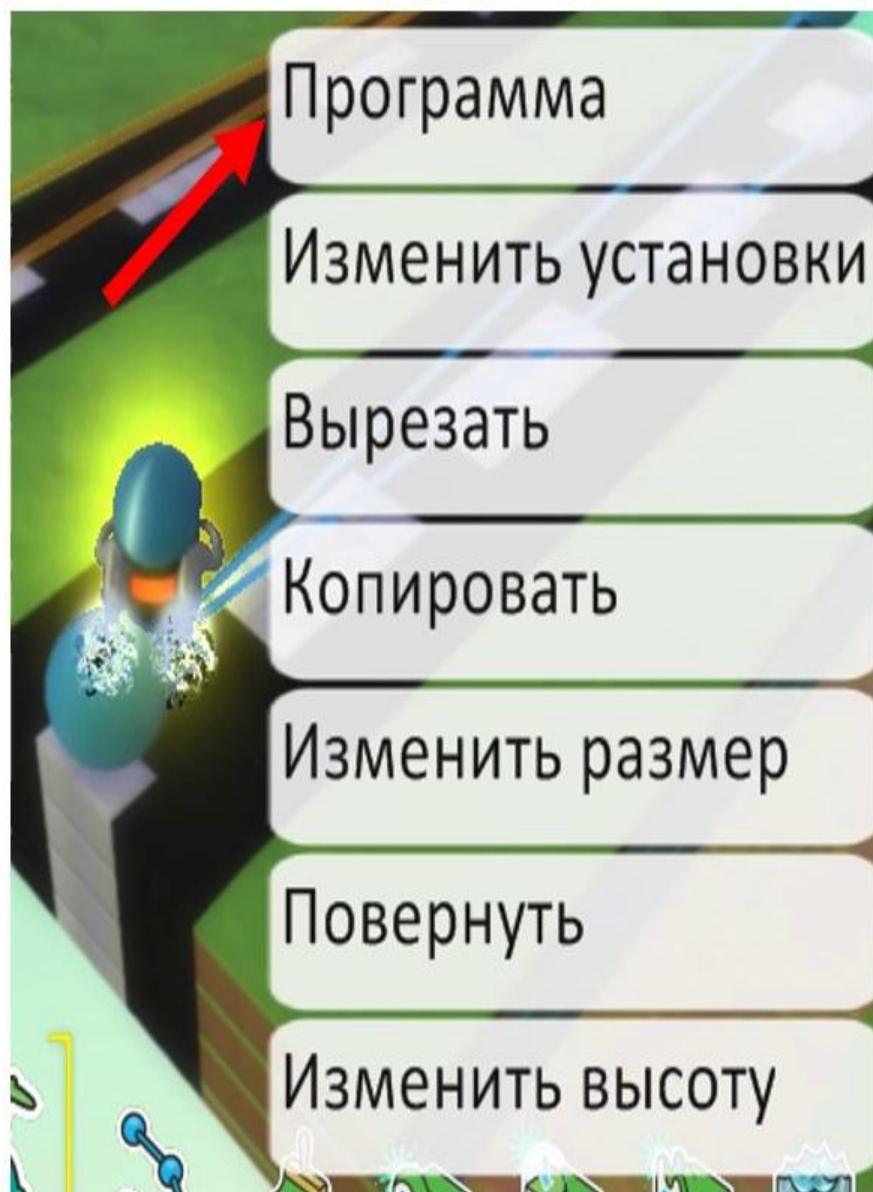
Изменить цвет



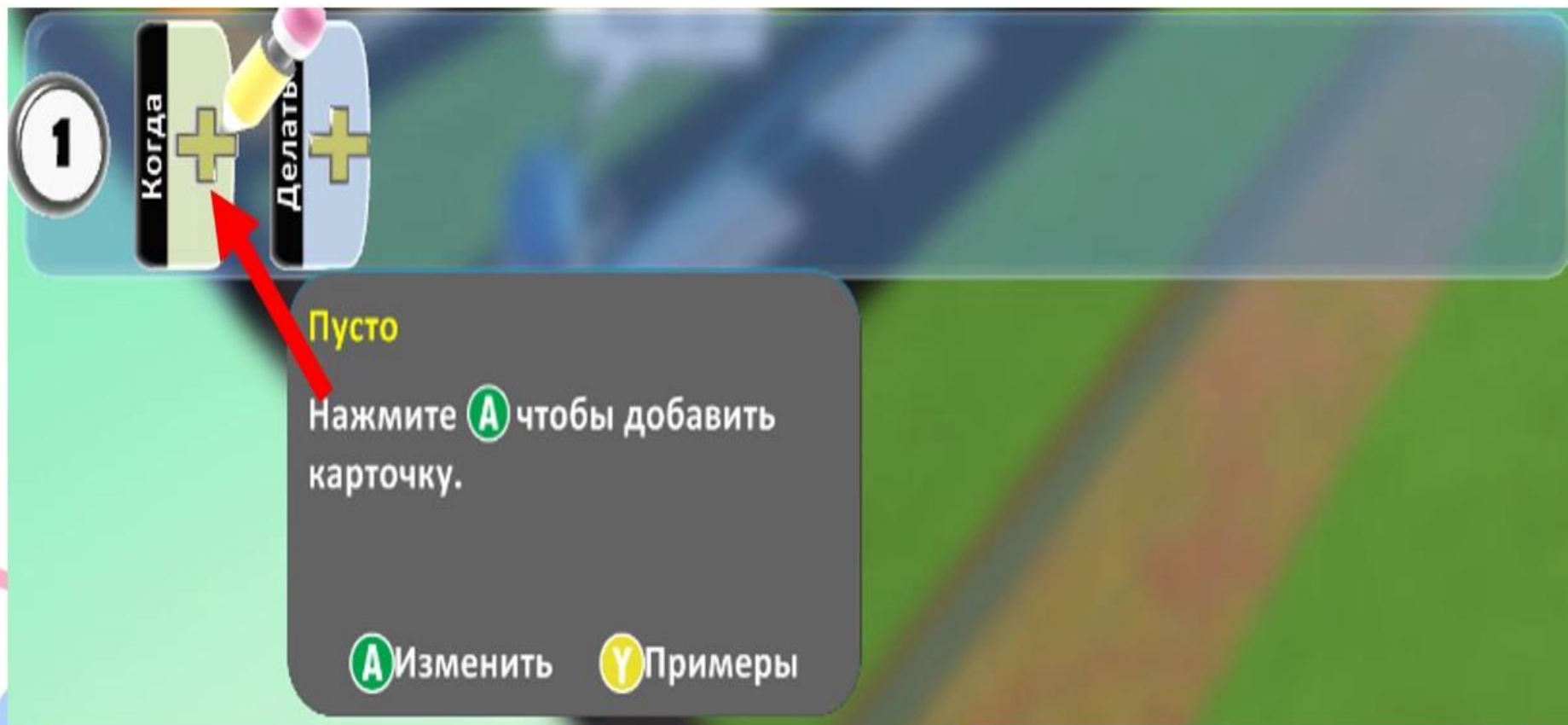
# Программа движения



# Программа движения

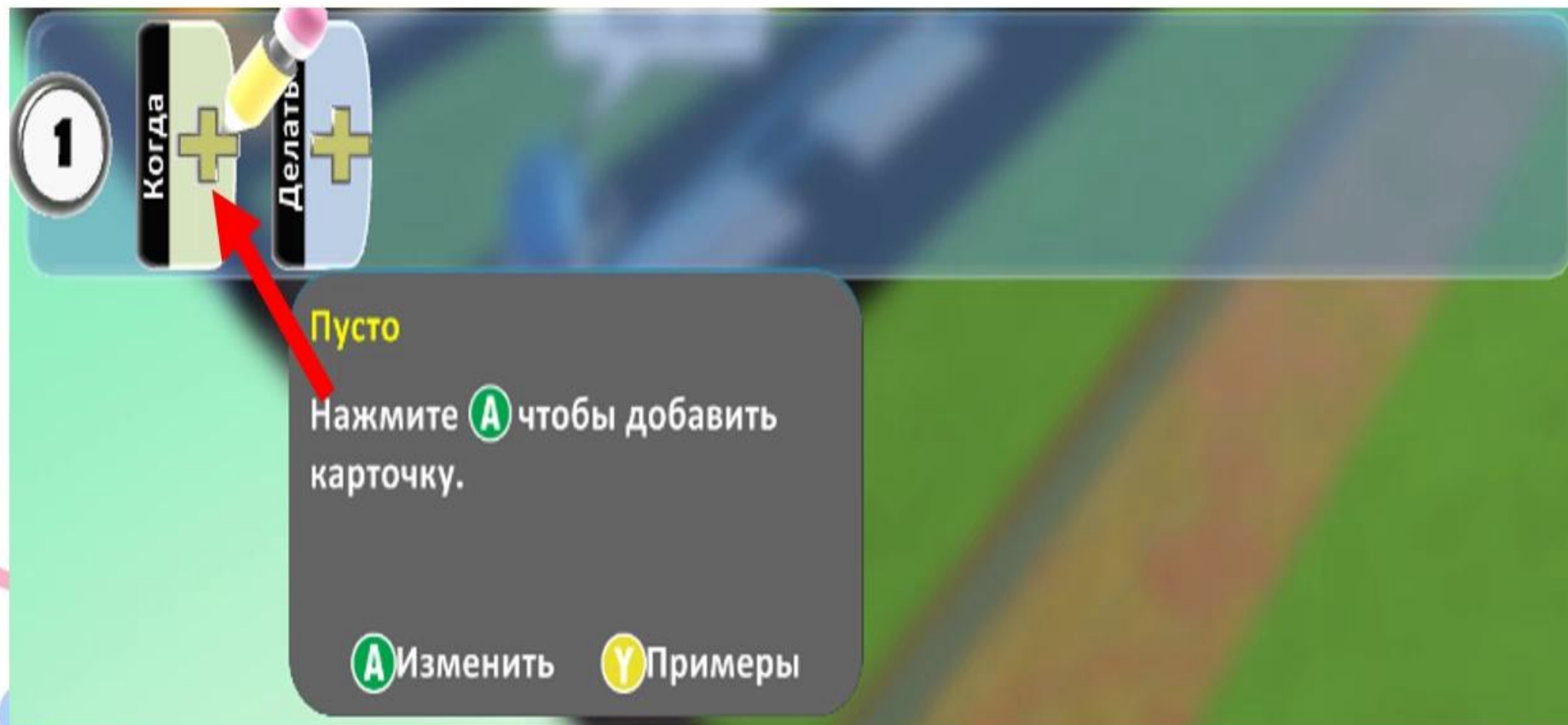


# Программа движения





# Программа движения



# Программа движения



# Программа движения





# Программа движения

The image shows a horizontal Scratch code editor interface. On the left, there is a circular button with the number '1'. To its right is a light green event block labeled 'Когда' (When) with a clock icon and the word 'всегда' (always) below it. To the right of the event block is a light blue block labeled 'Делать' (Do) with a plus sign icon. A yellow highlighter with a pink eraser tip is positioned over the plus sign, and a red arrow points to it from the right. The rest of the code editor area is empty and has a dark blue background.



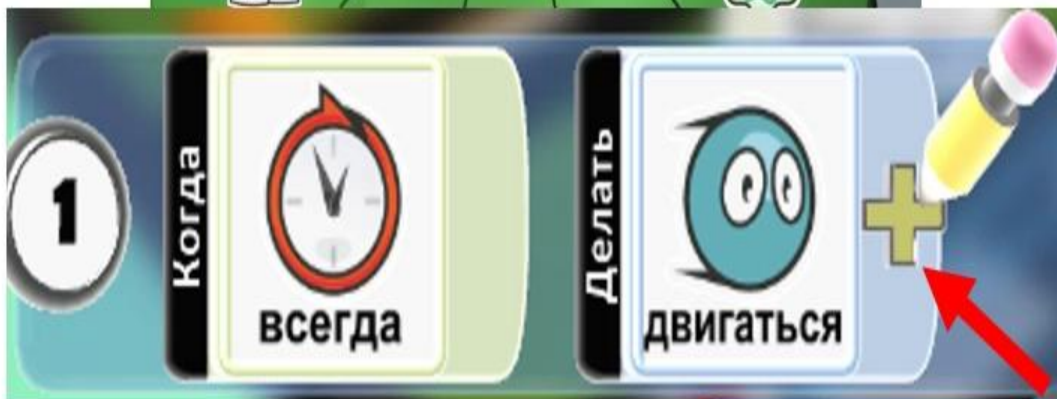
# Программа движения

The image shows a horizontal Scratch code editor interface. On the left, there is a circular button with the number '1'. To its right is a light green event block labeled 'Когда' (When) with a clock icon and the word 'всегда' (always) below it. To the right of the event block is a light blue block labeled 'Делать' (Do) with a plus sign icon. A yellow highlighter with a pink eraser tip is positioned over the plus sign, and a red arrow points to it from the bottom right. The rest of the code area is empty and has a dark blue background.

# Программа движения



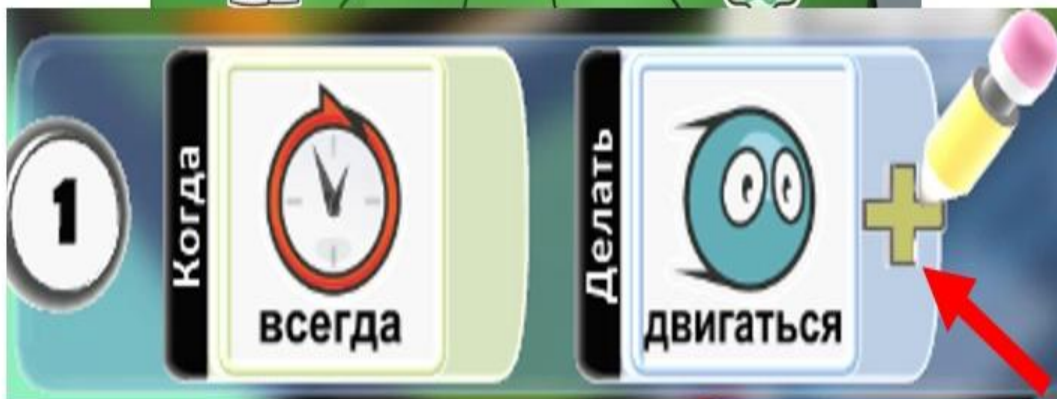
**Двигаться**  
Путешествует по миру.  
Исследуйте этот параметр, т.к.  
разные персонажи обладают  
...  
A Изменить Y Примеры



# Программа движения



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





# Программа движения



По  
Дв  
оп  
ум  
...

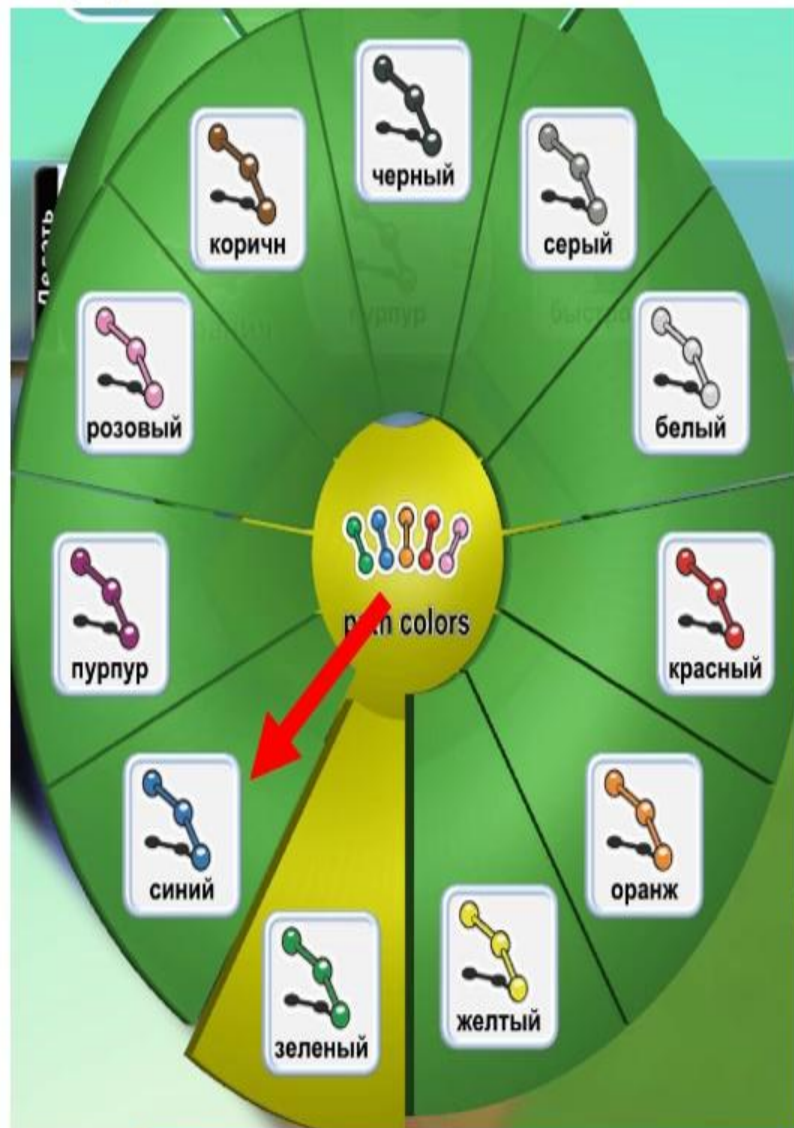
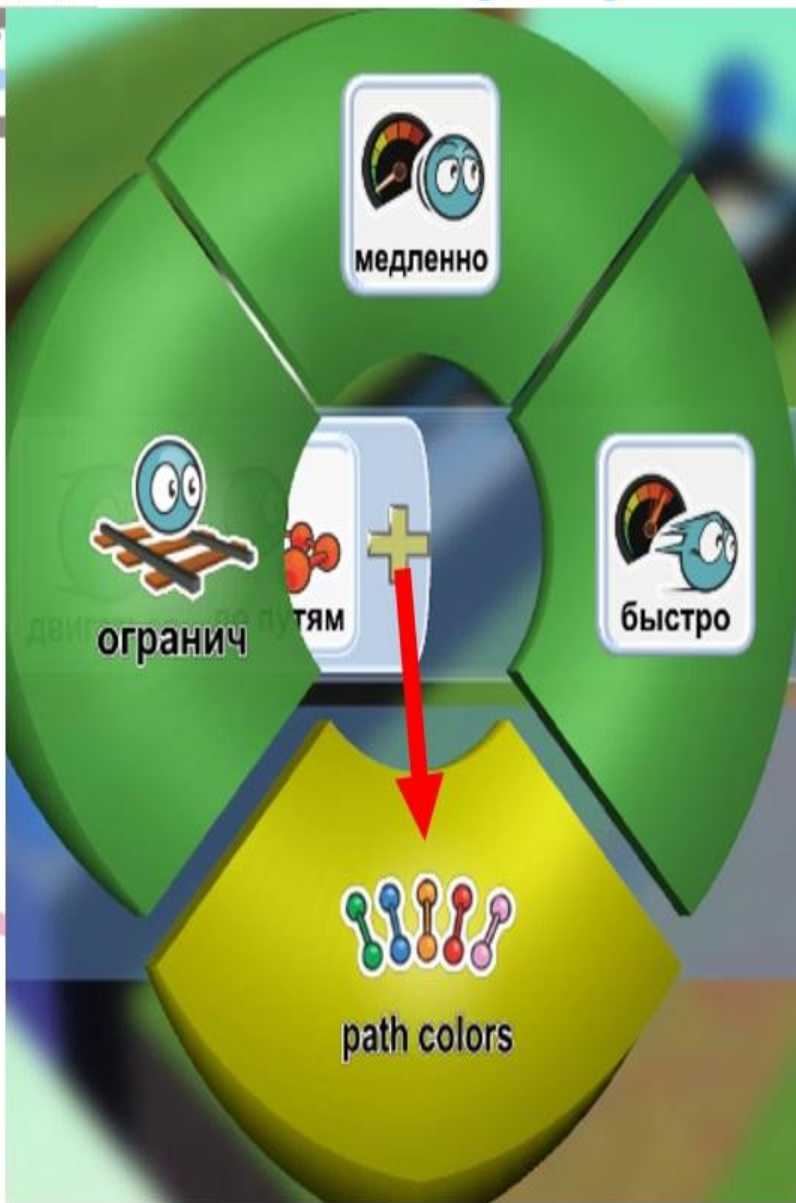


# Программа движения



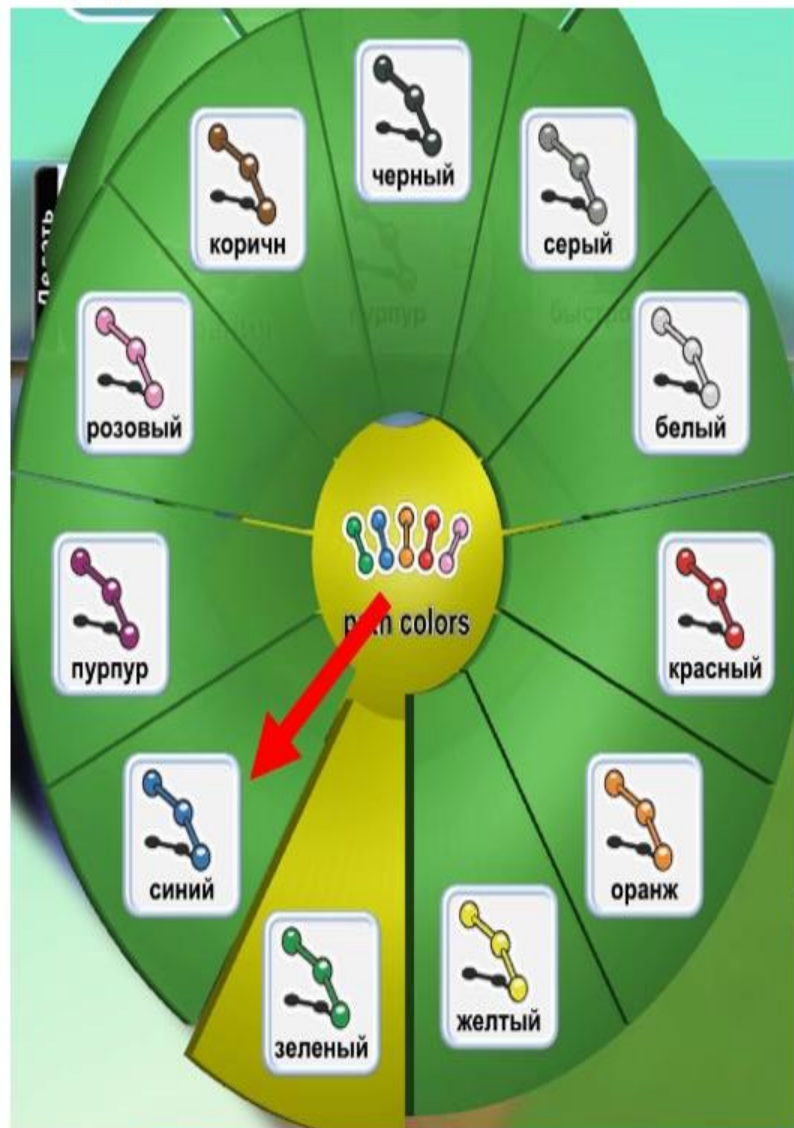
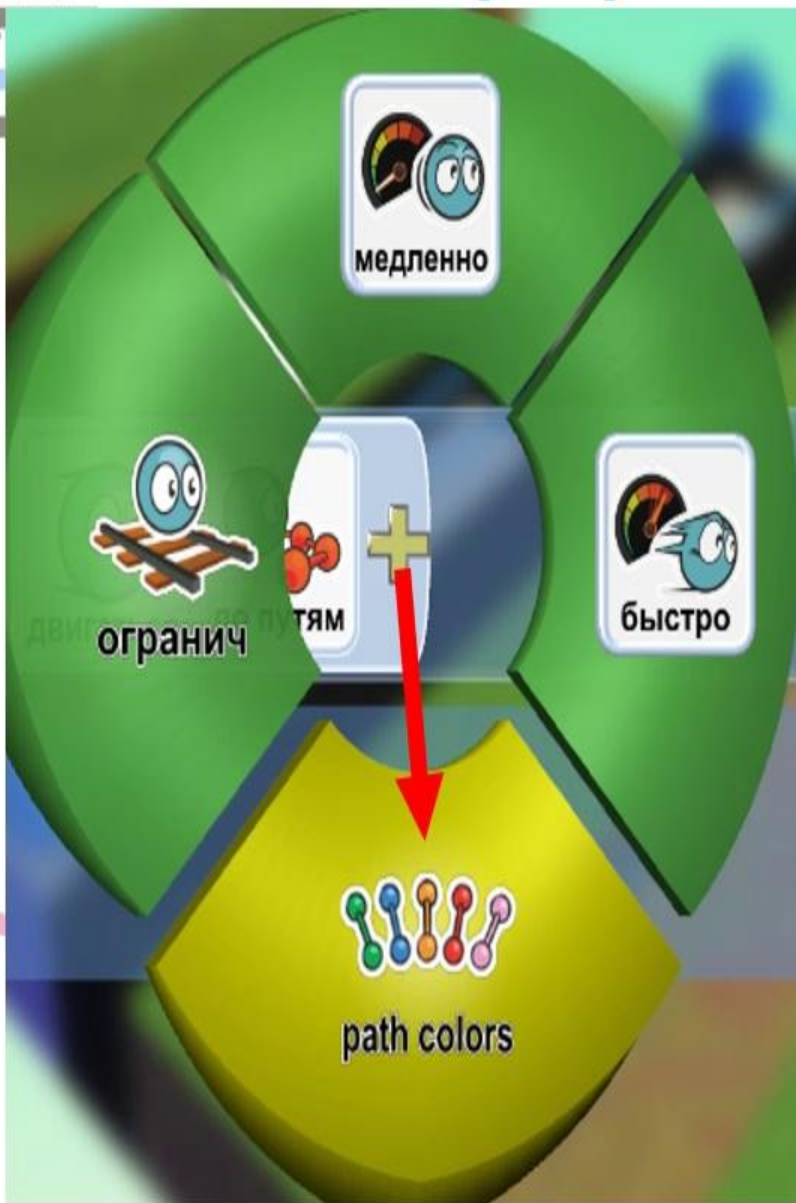
По  
Дв  
оп  
ум  
...

# 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 по путям' (move along paths) with a blue character icon, 'синий' (blue) with a blue path icon, and a plus sign for additional actions.



# Программа движения

1

Когда

всегда

Делать

двигаться

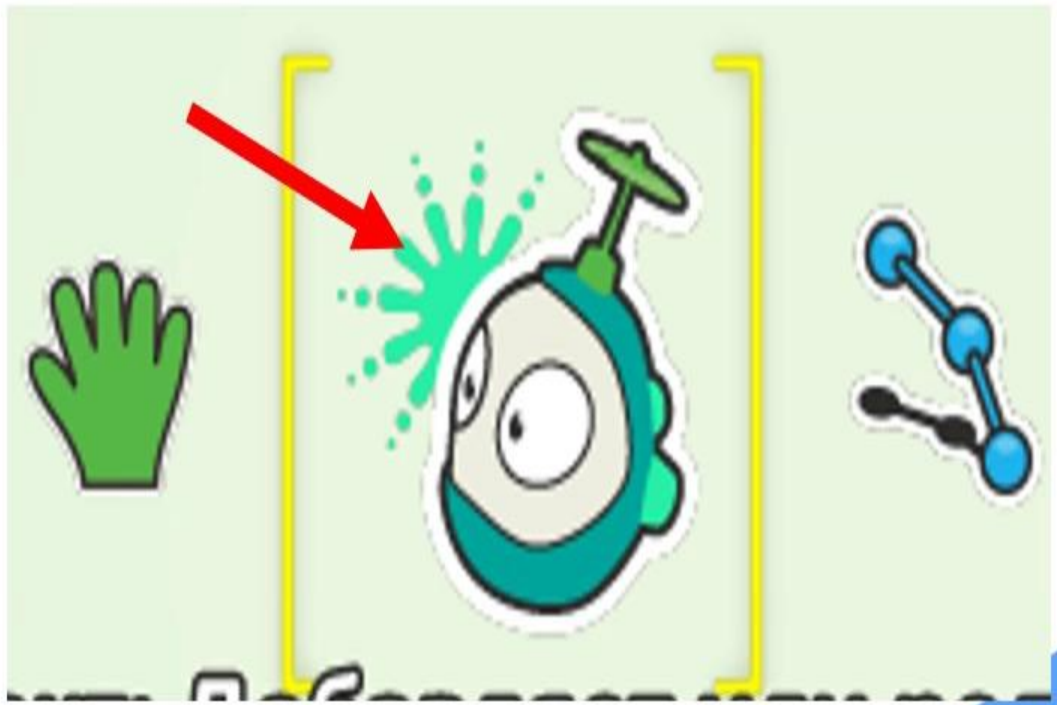
по путям

синий

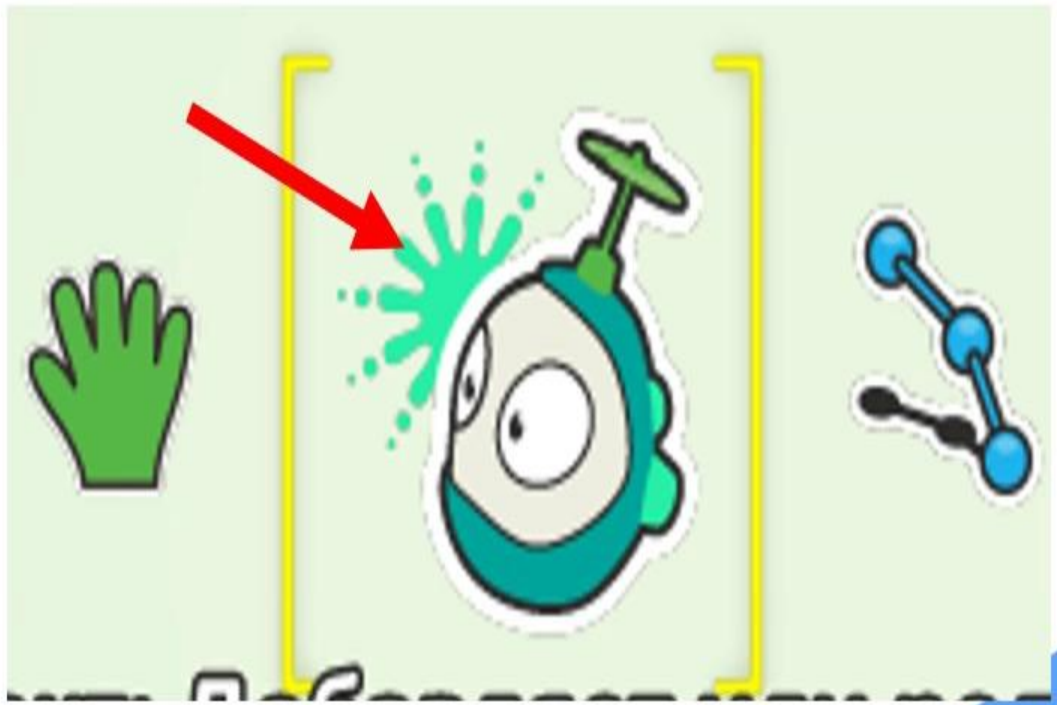
+

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 по путям' (move along paths) with a blue character icon, 'синий' (blue) with a blue path icon, and a plus sign for additional actions.

# Добавление финиша



# Добавление финиша

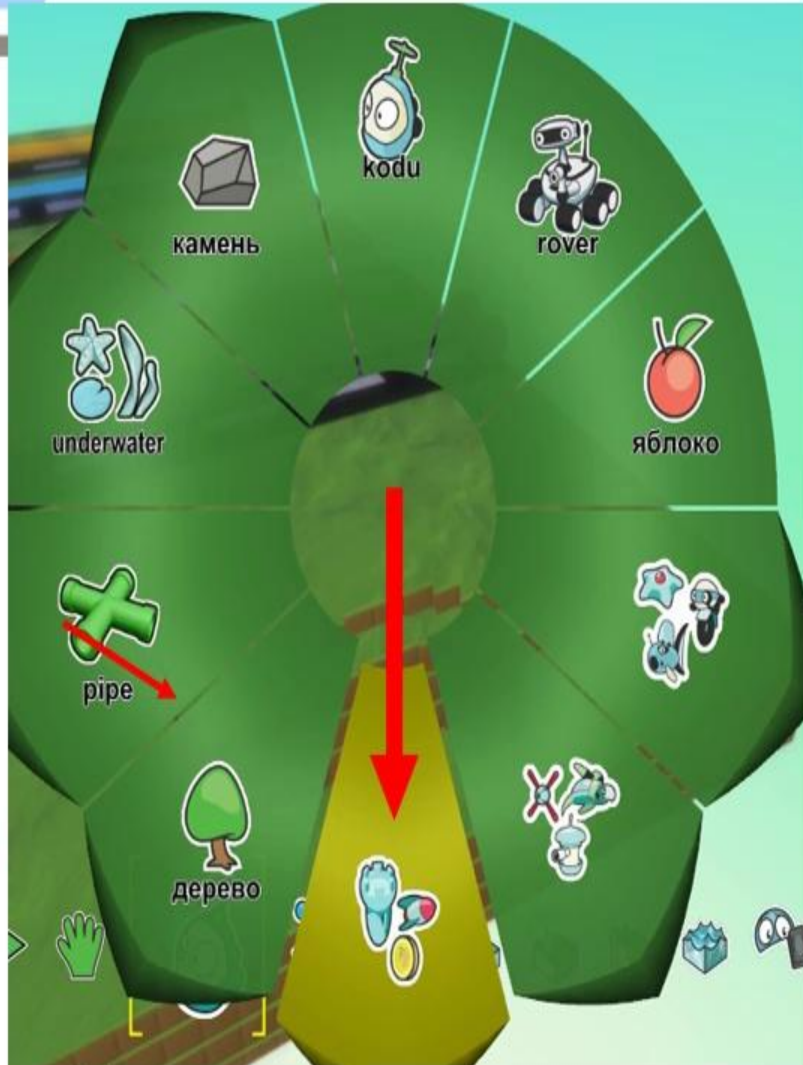


# Добавление финиша

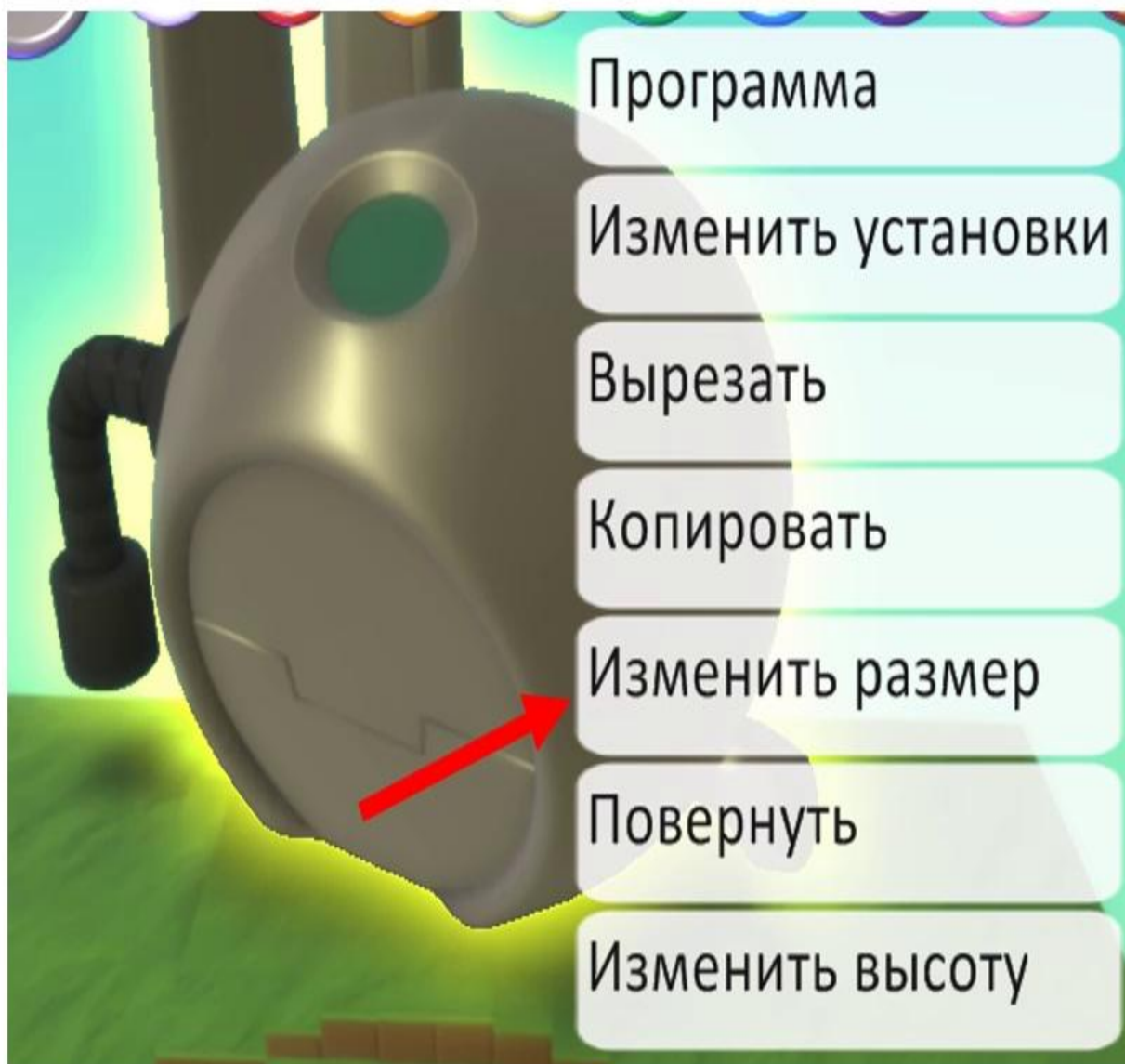




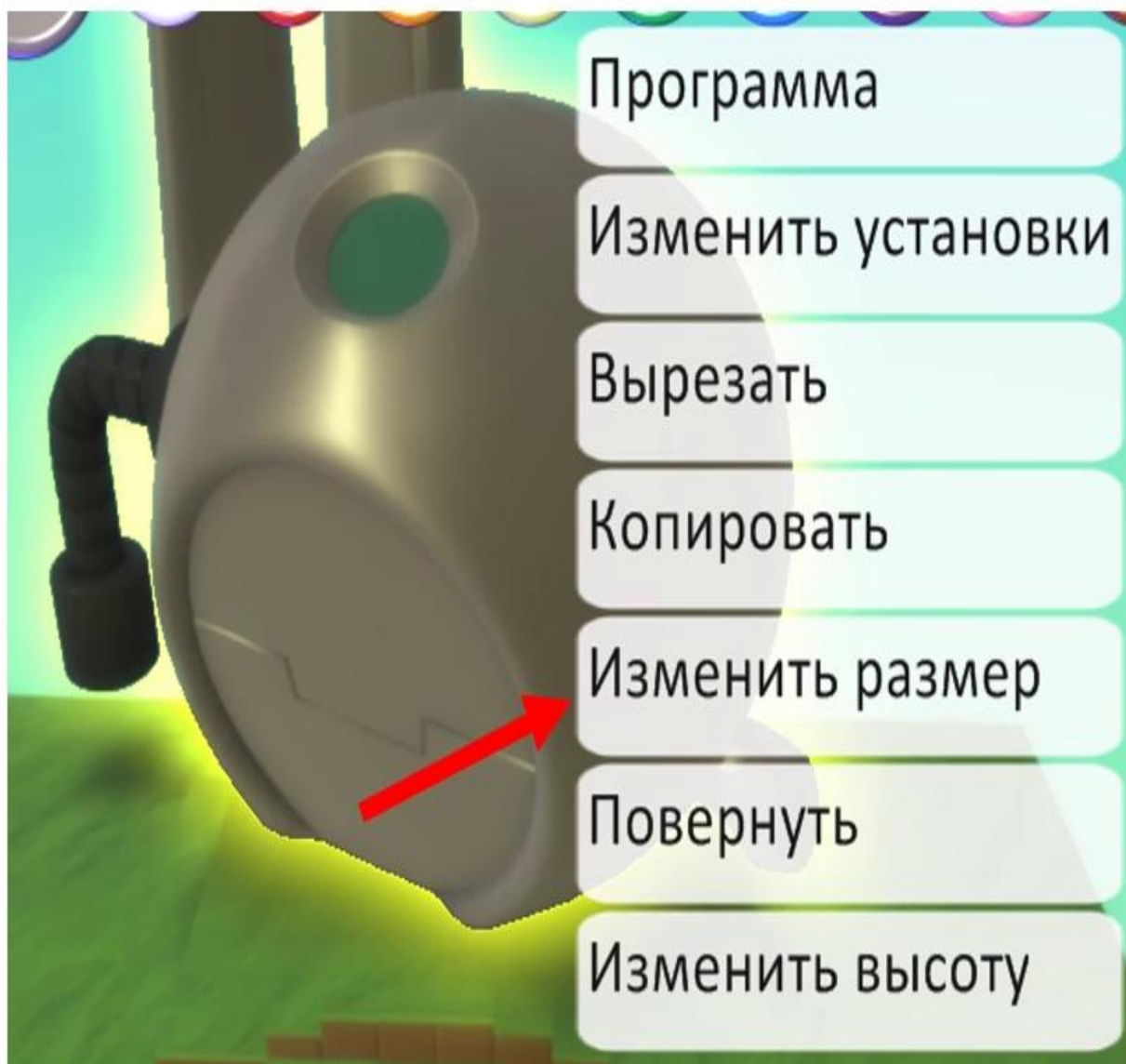
# Добавление финиша



# Добавление финиша

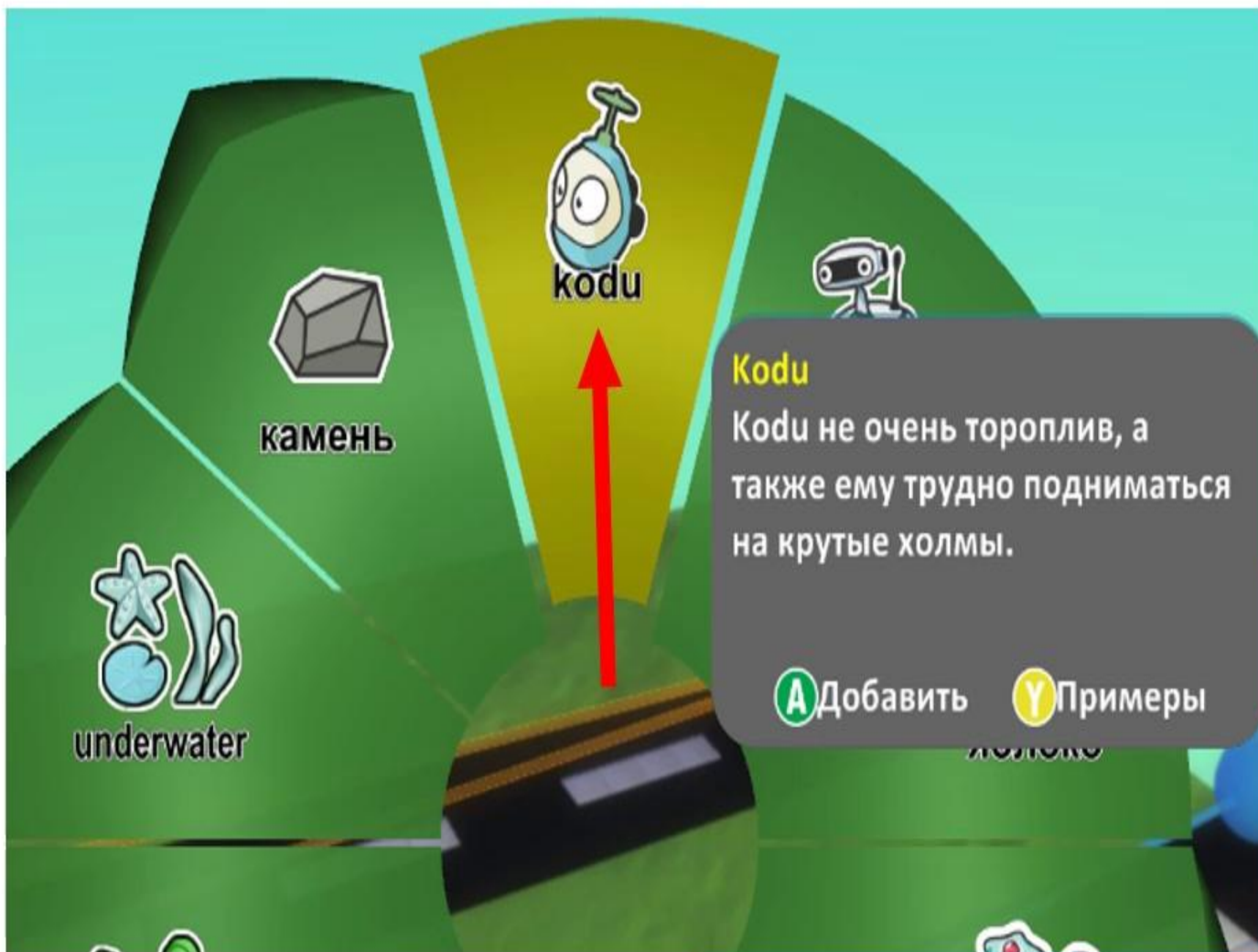


# Добавление финиша



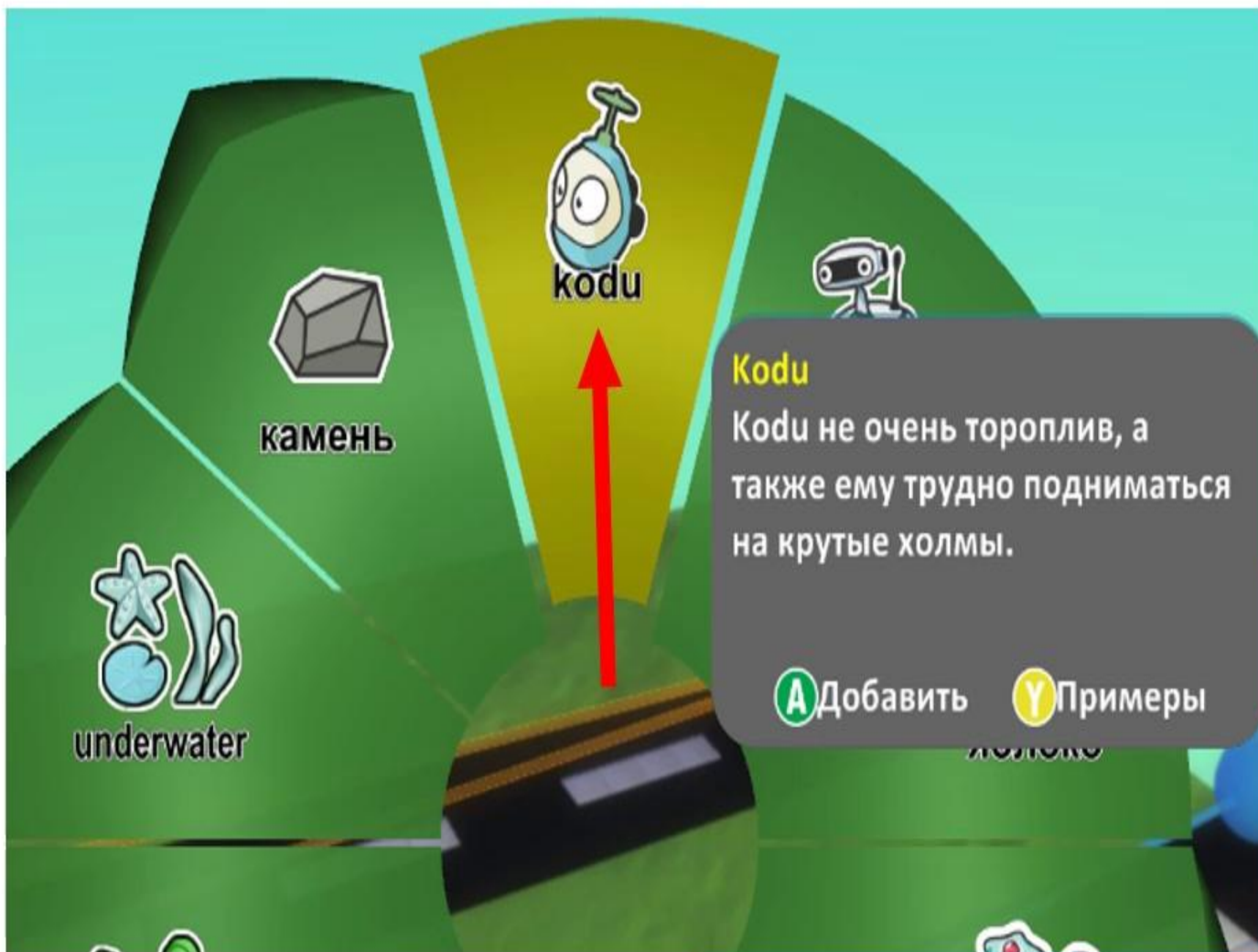


# Добавление Коду

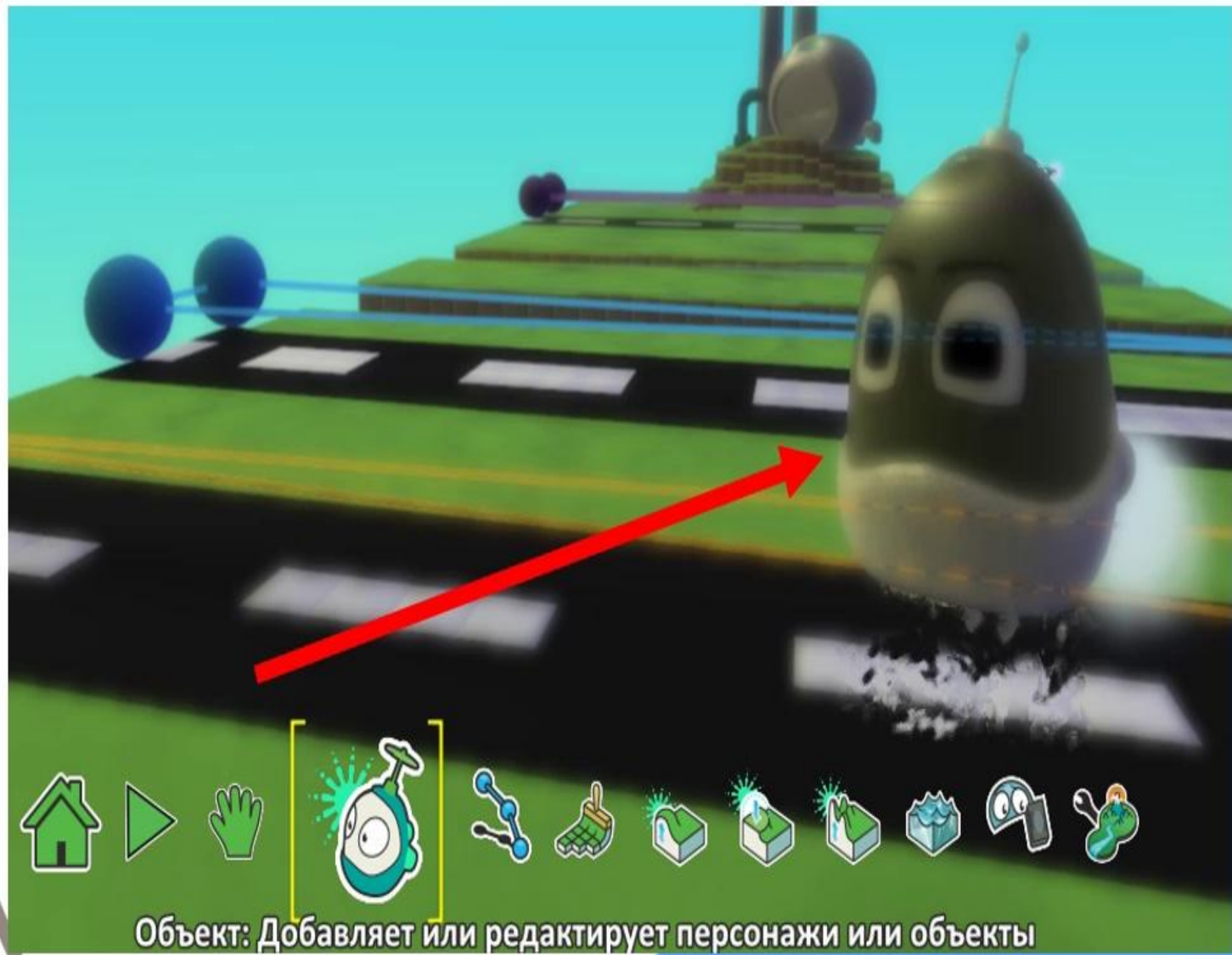




# Добавление Коду

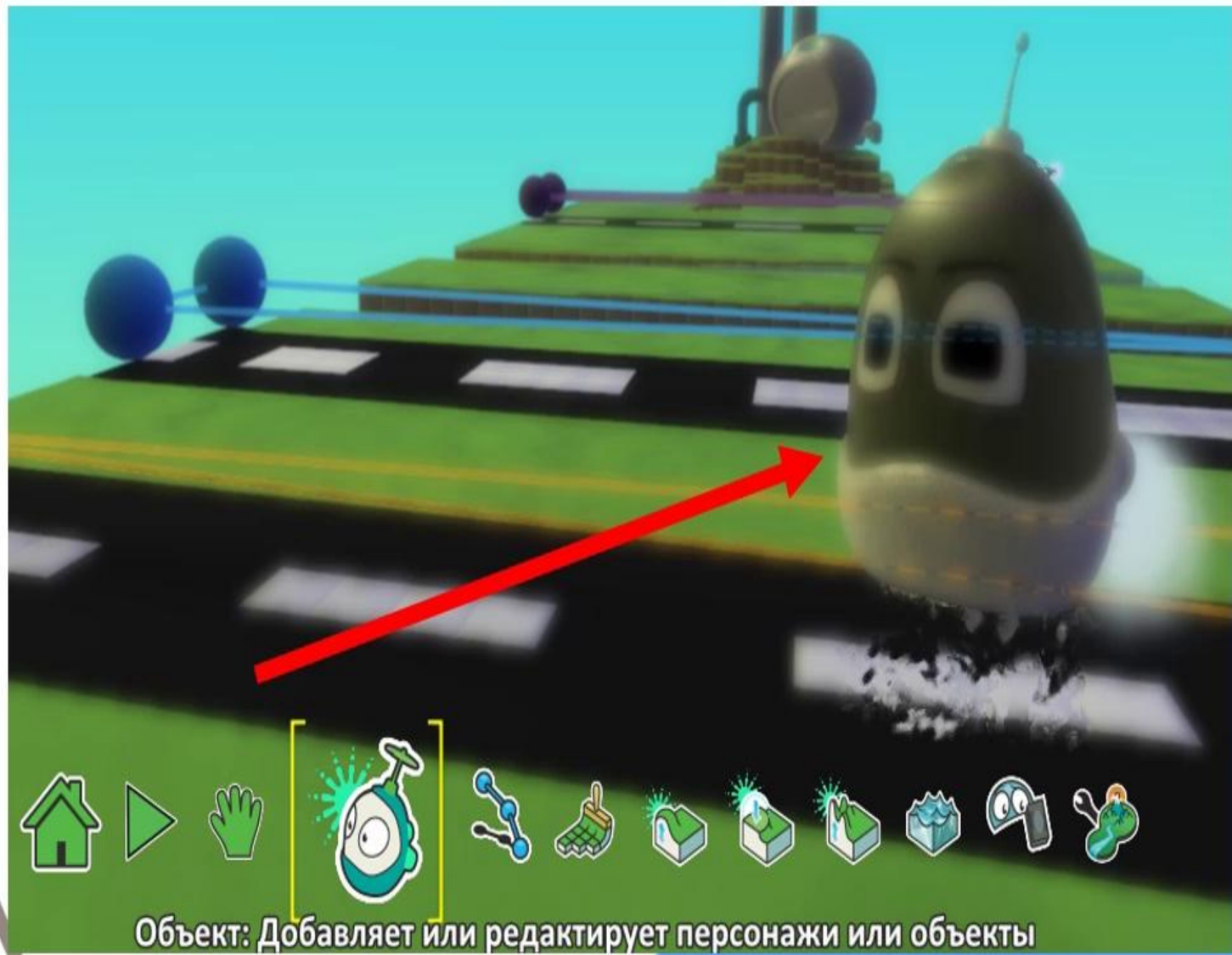


# Добавление Коду



Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

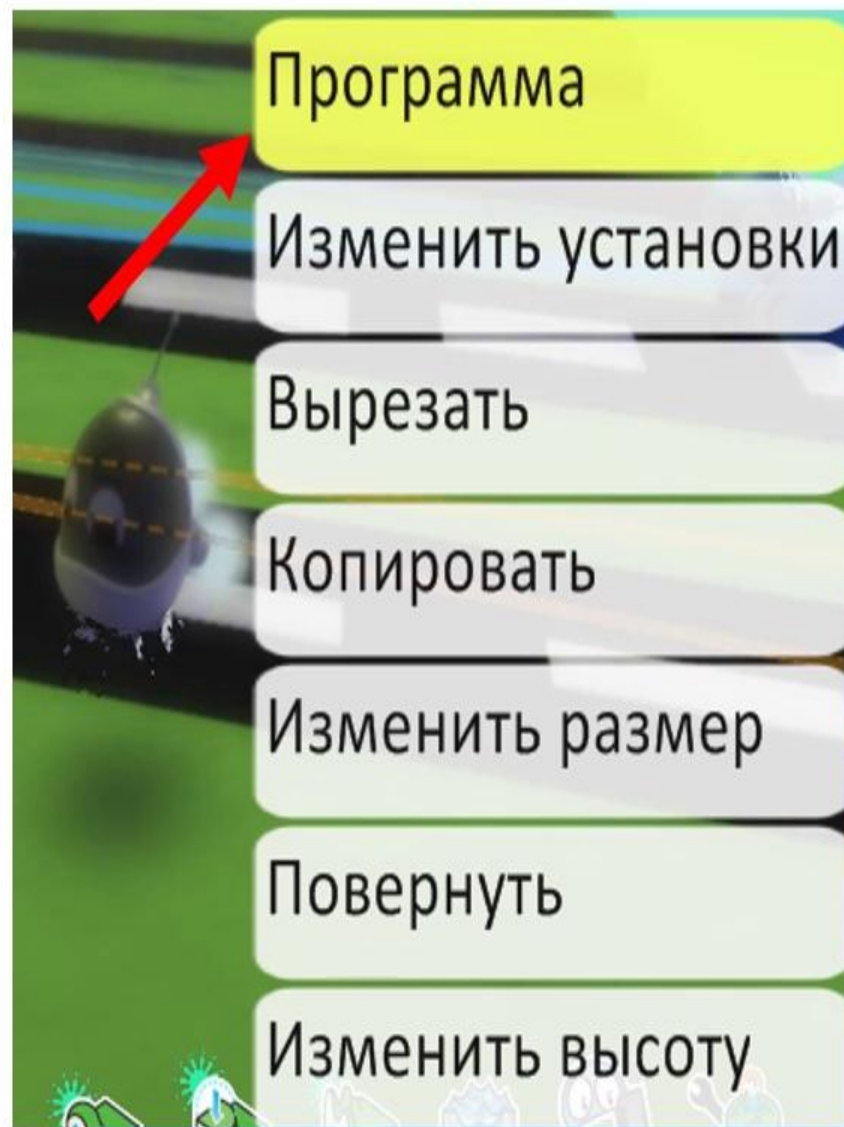
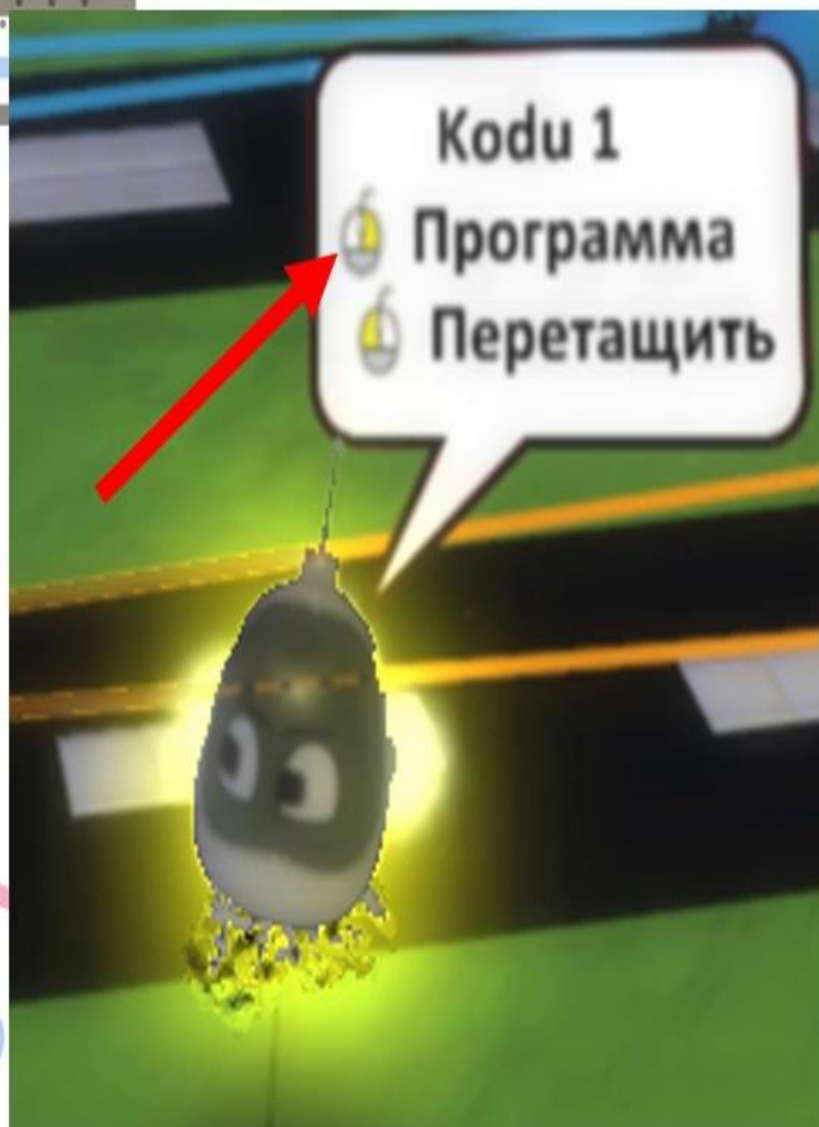
# Добавление Коду



Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

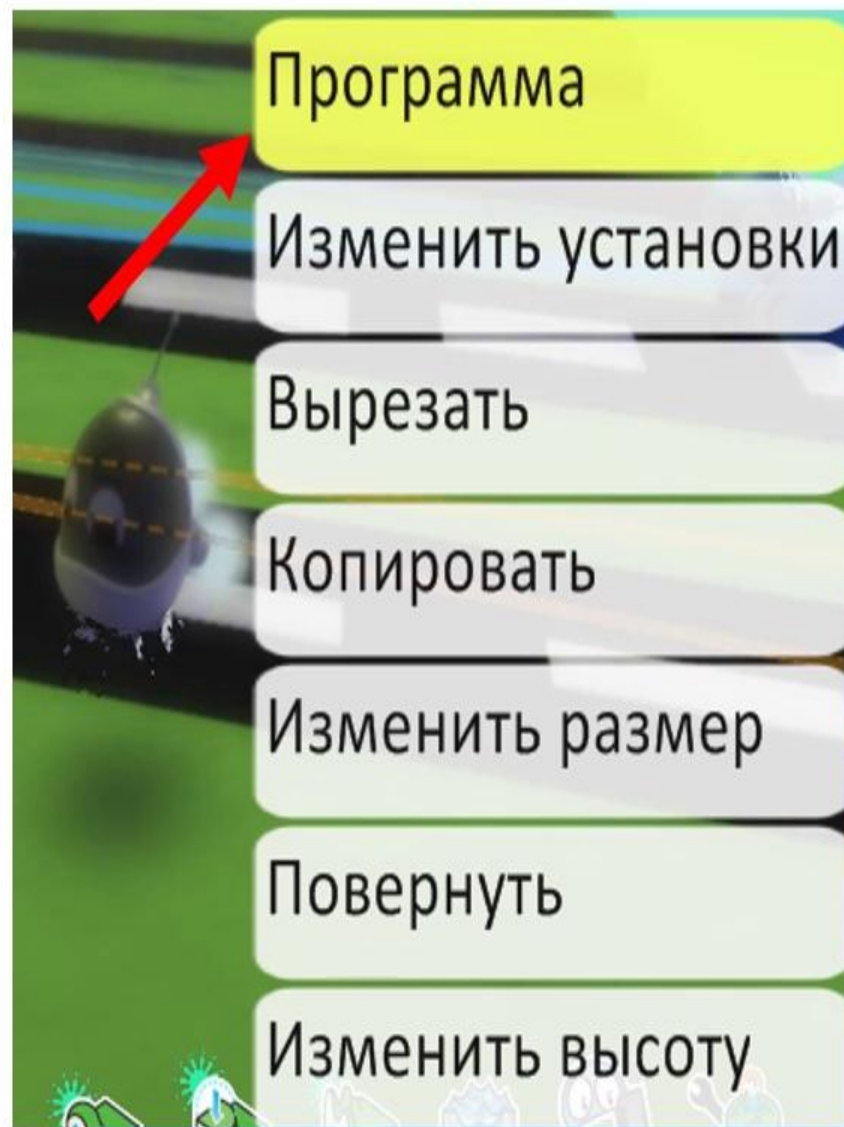
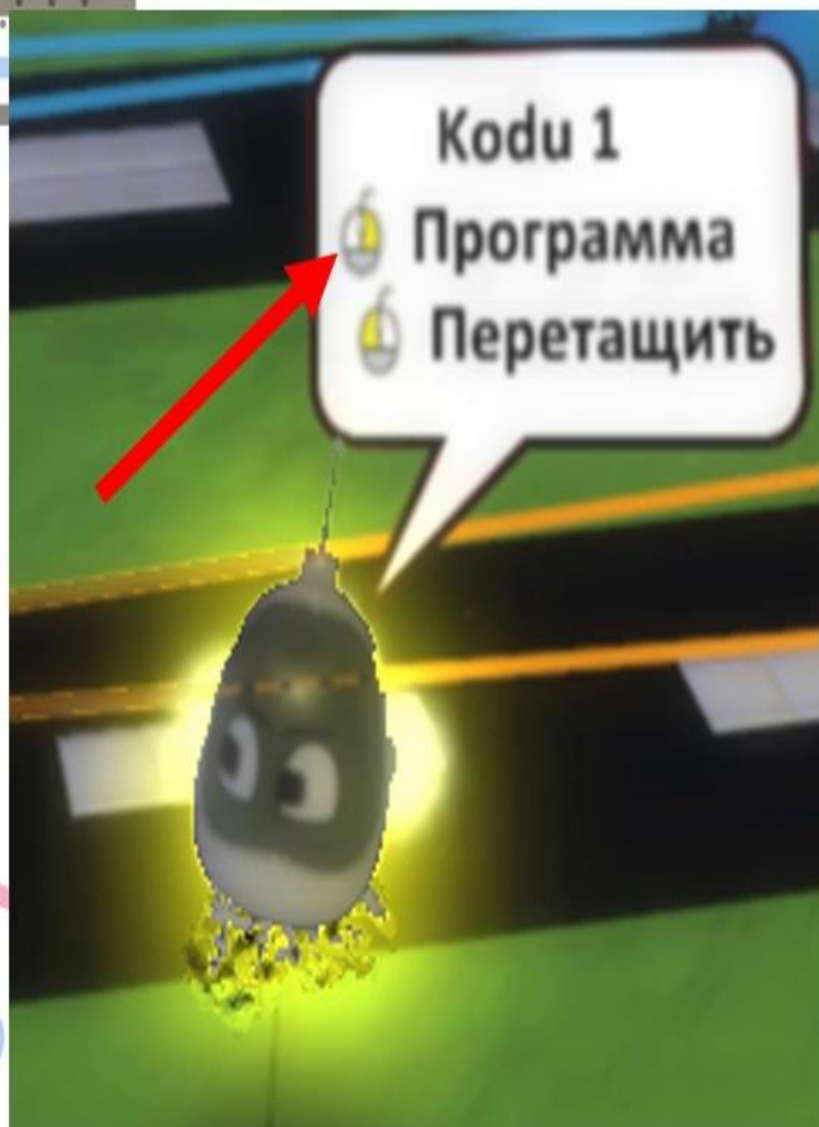


# Настройка управления Коду

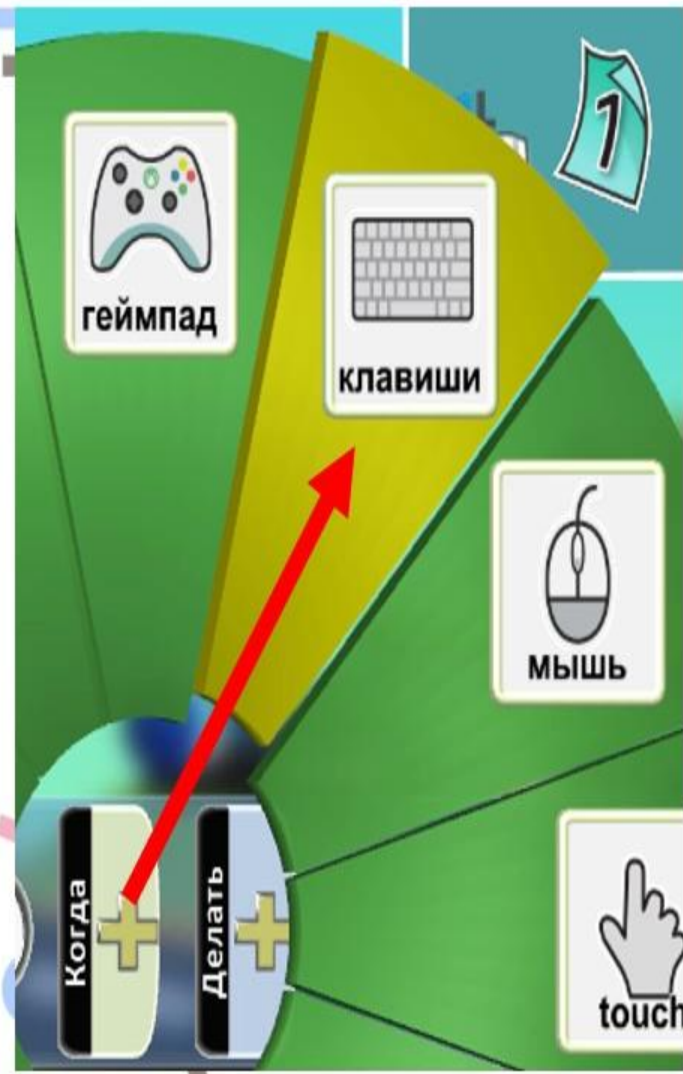




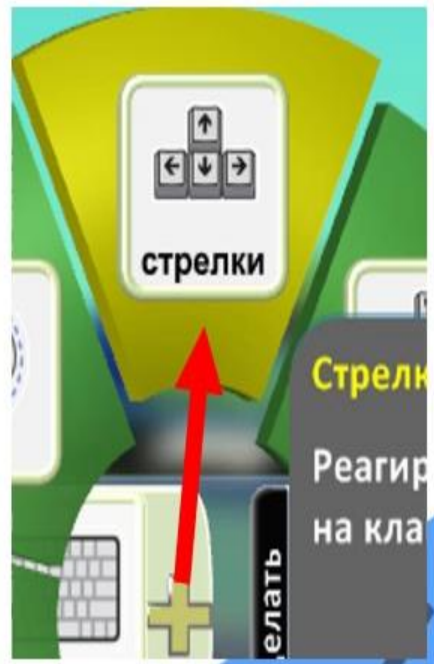
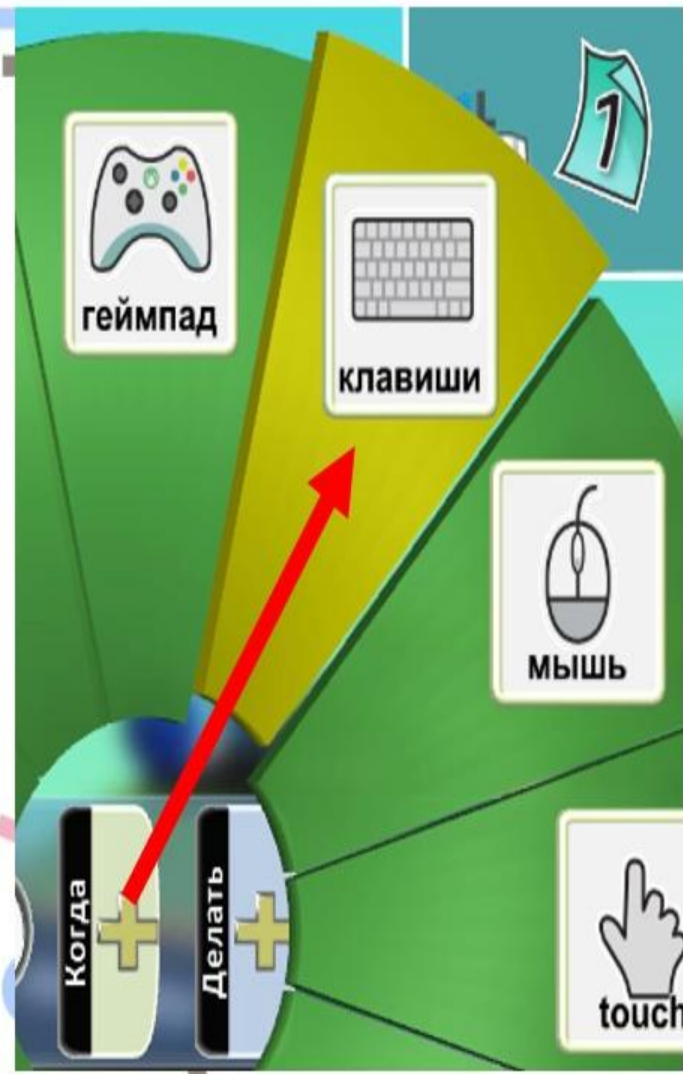
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду

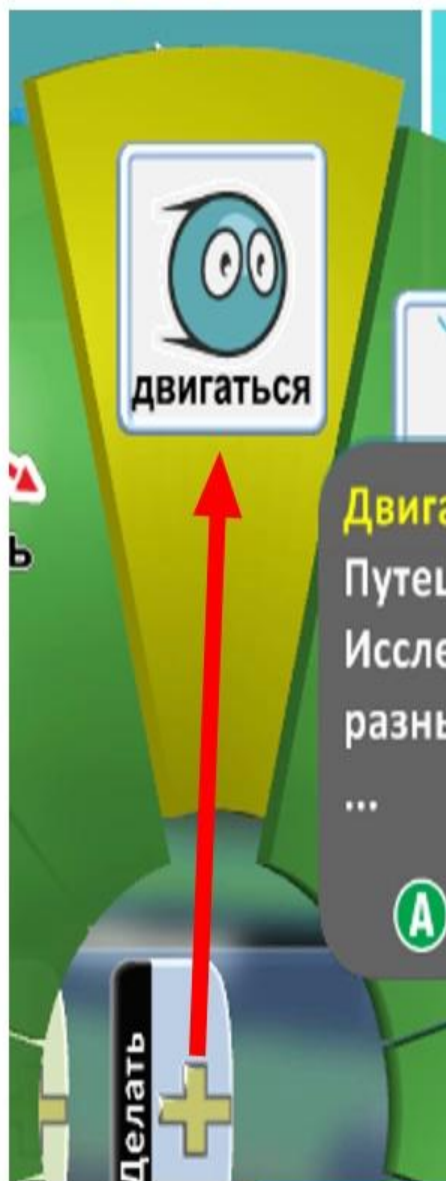


# Настройка управления Коду



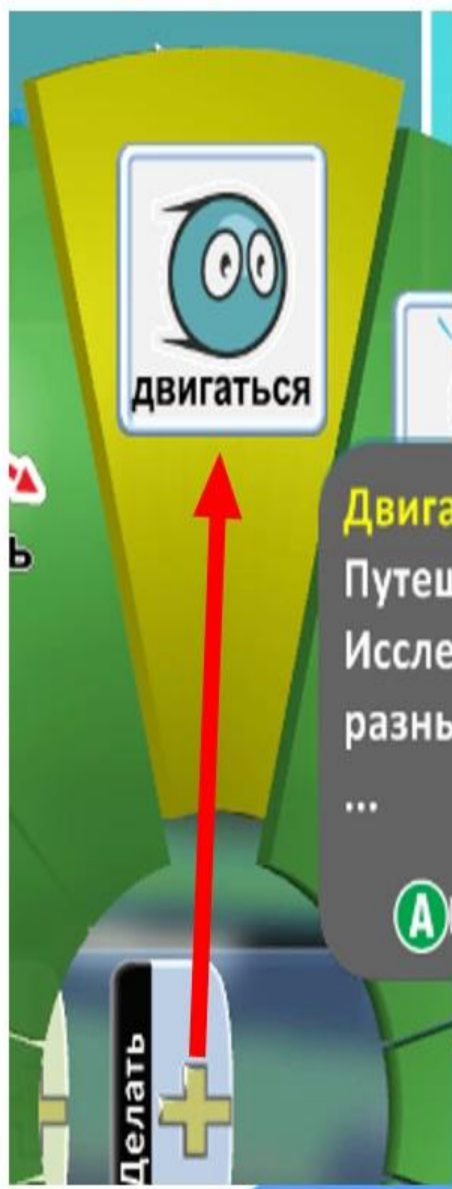


# Настройка управления Коду





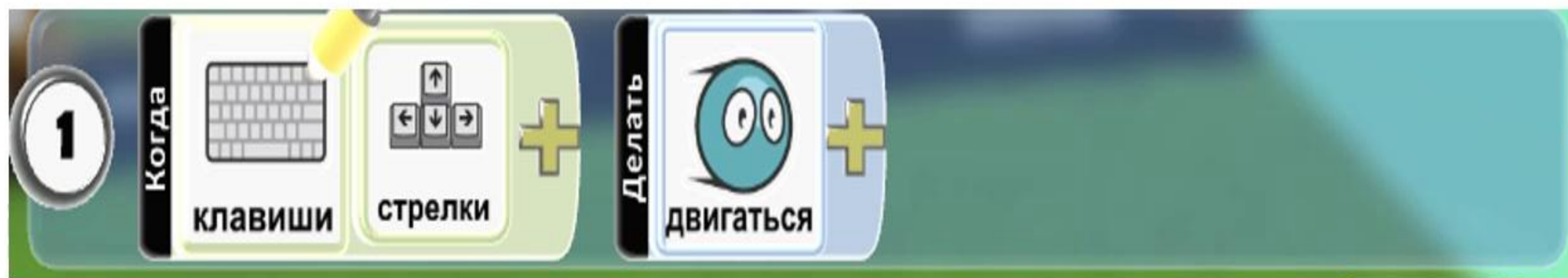
# Настройка управления Коду



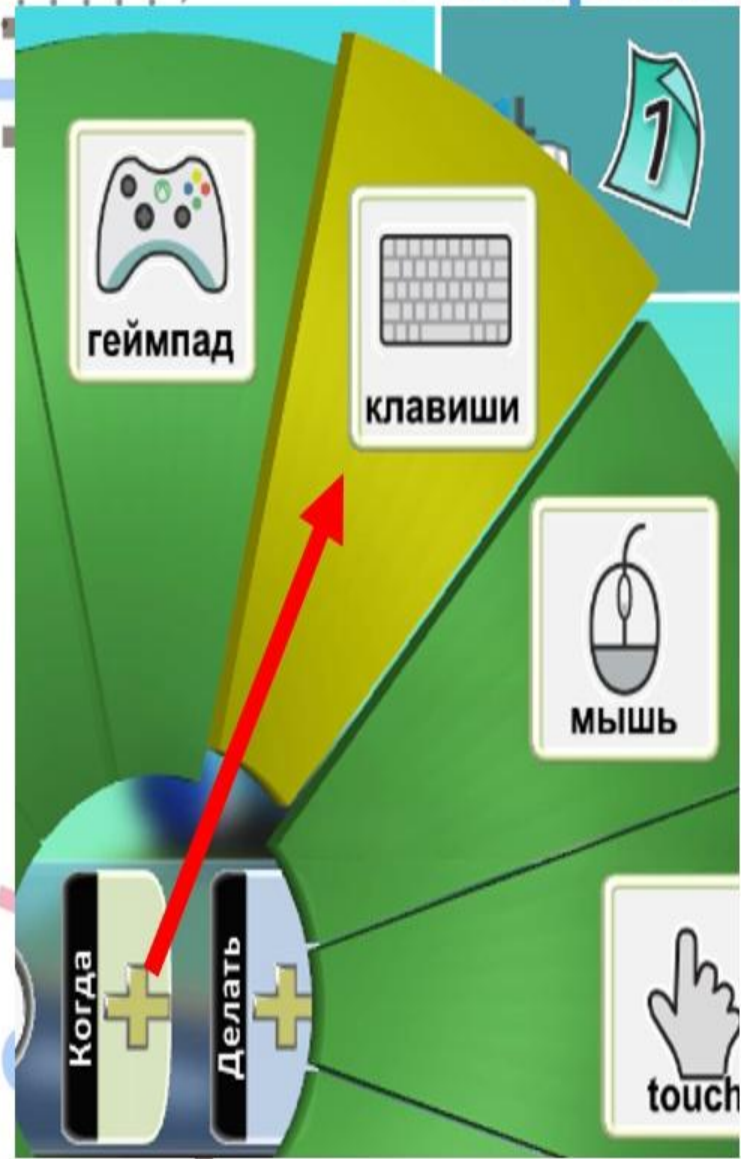
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду

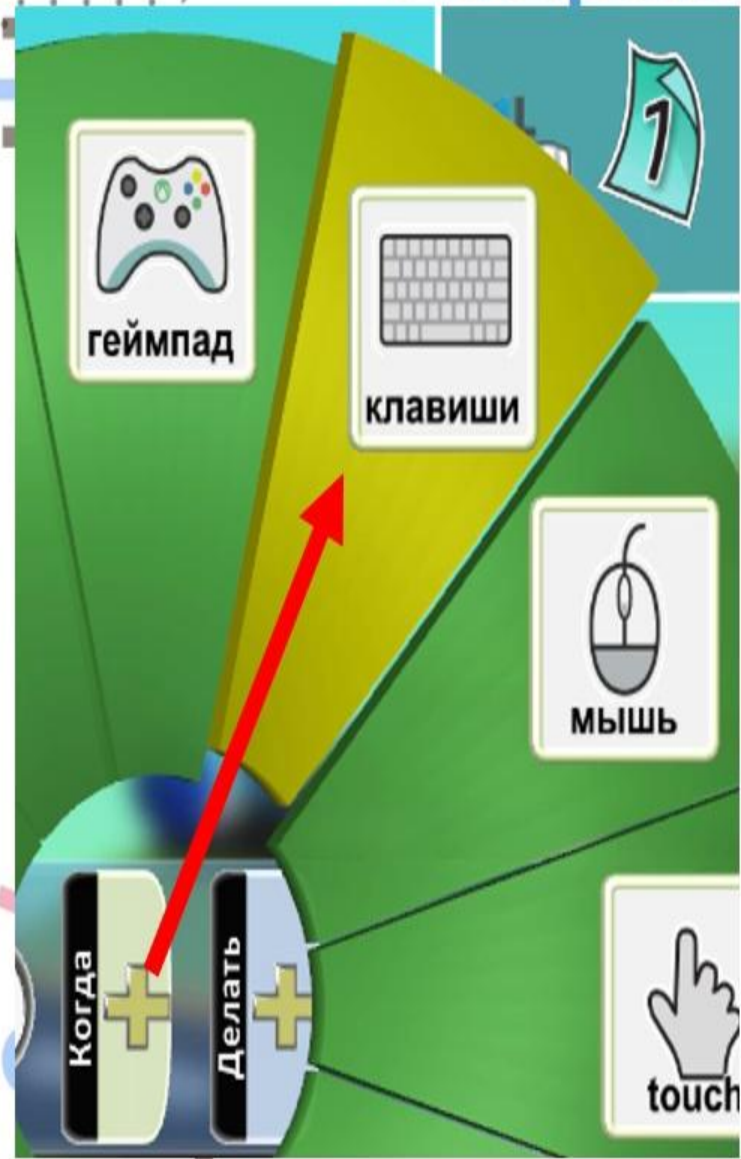


# Настройка управления Коду

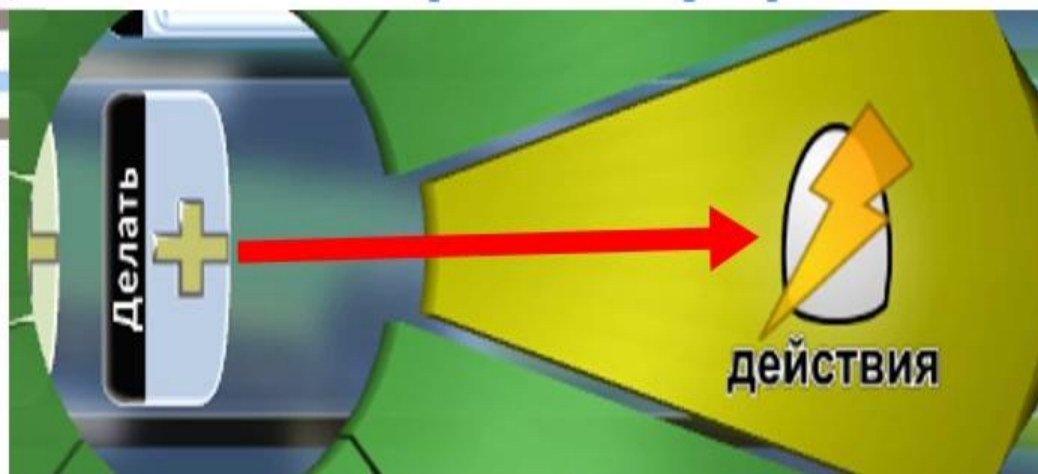




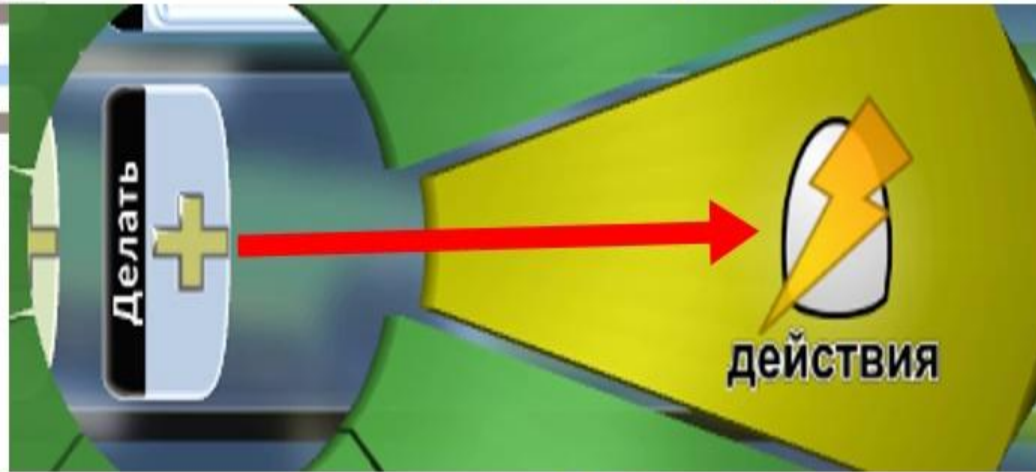
# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду





# Настройка управления Коду





# Настройка управления Коду



# Настройка управления Коду

**1**

**Когда**

клавиши

стрелки

**Делать**

двигаться

**2**

**Когда**

клавиши

пробел

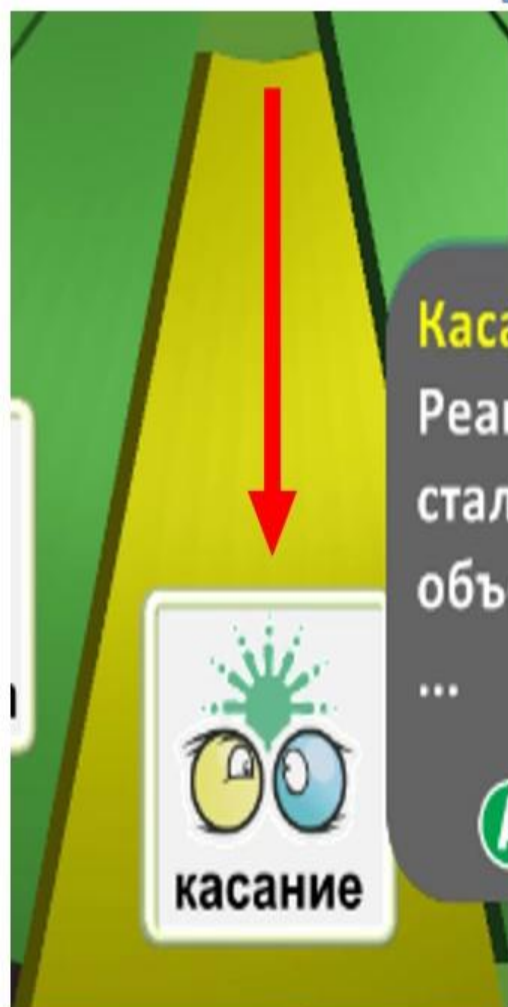
**Делать**

прыгать

# Настройка управления Коду

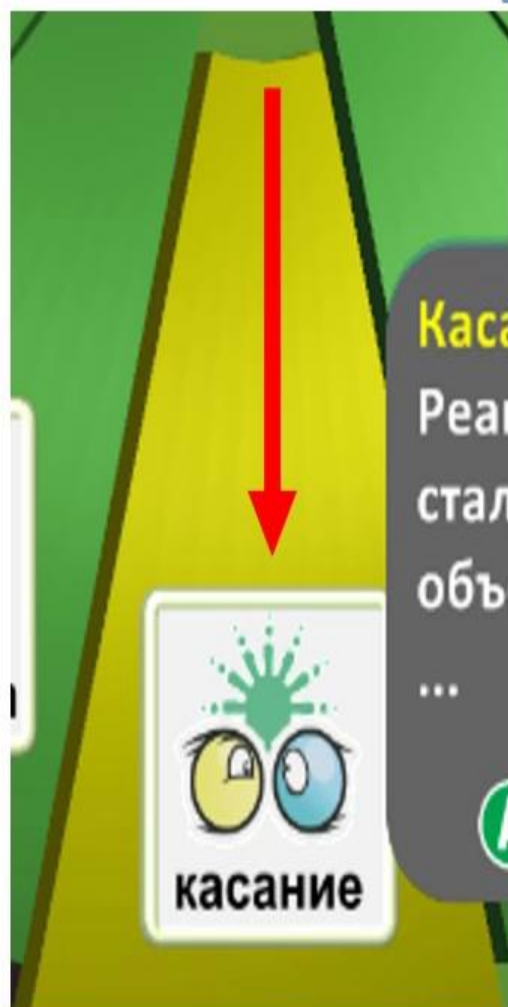


# Установка условий поражения

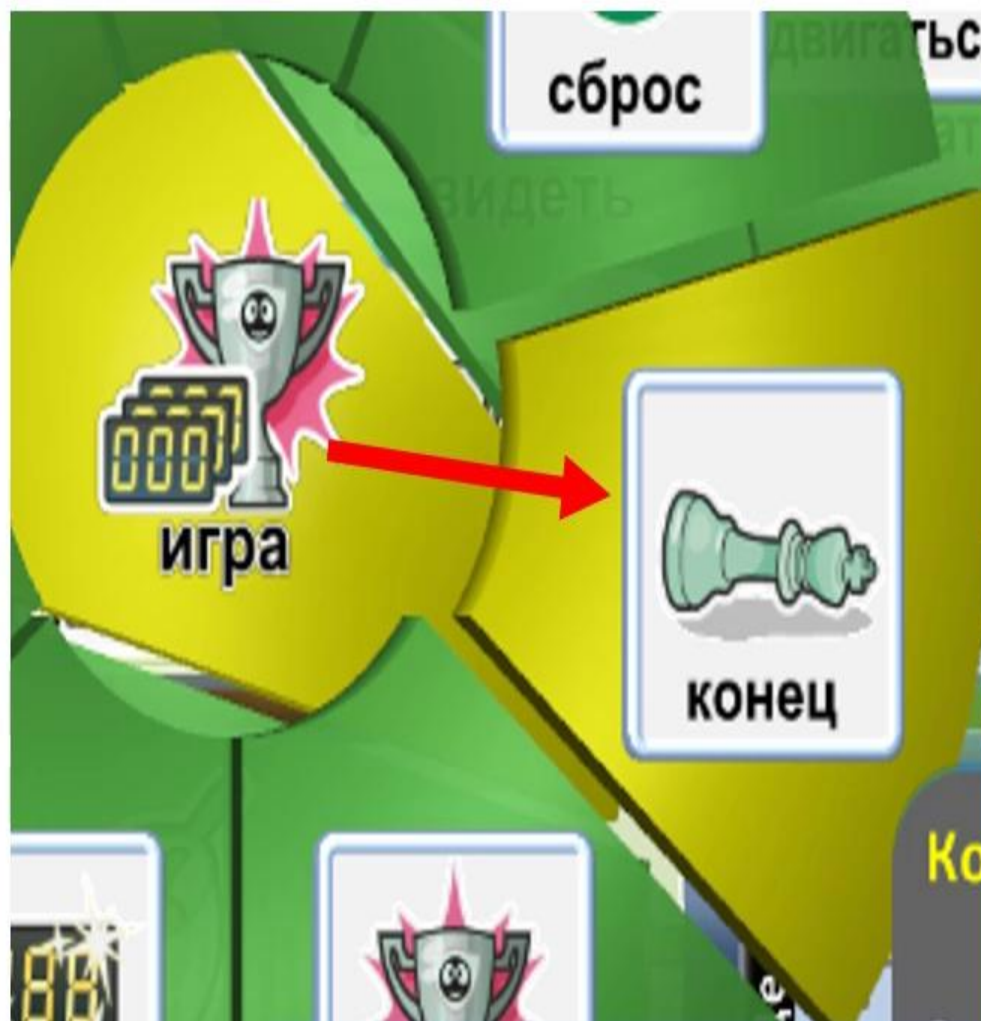
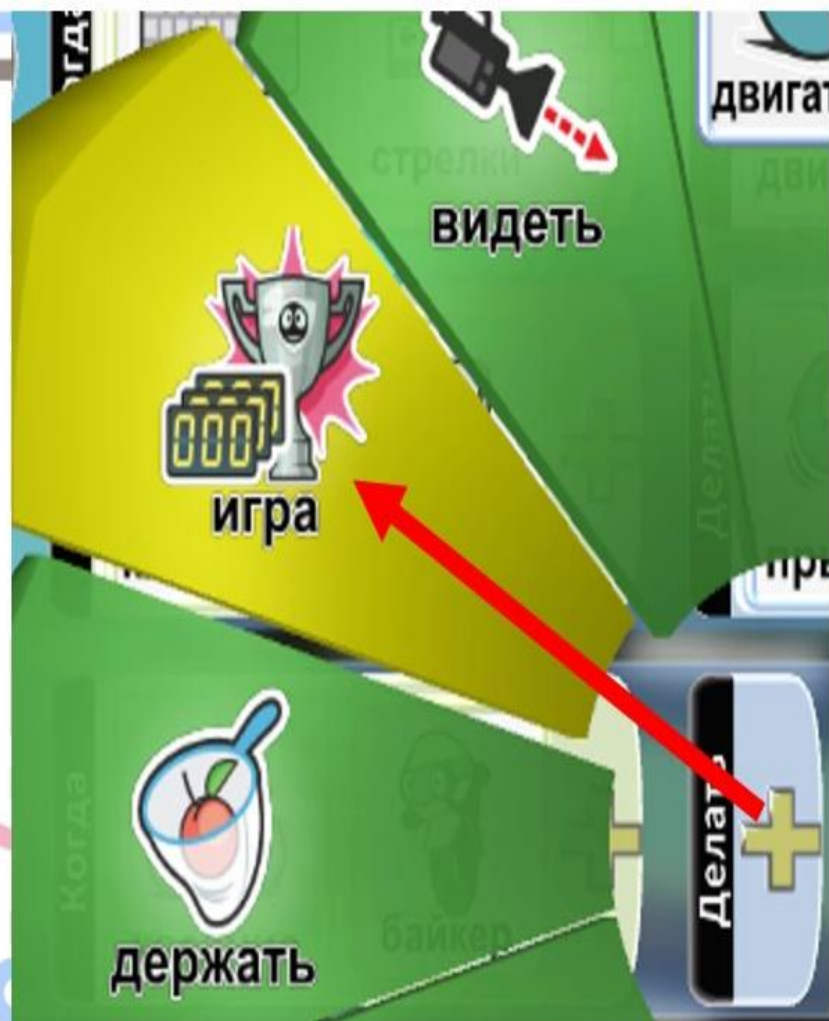




# Установка условий поражения

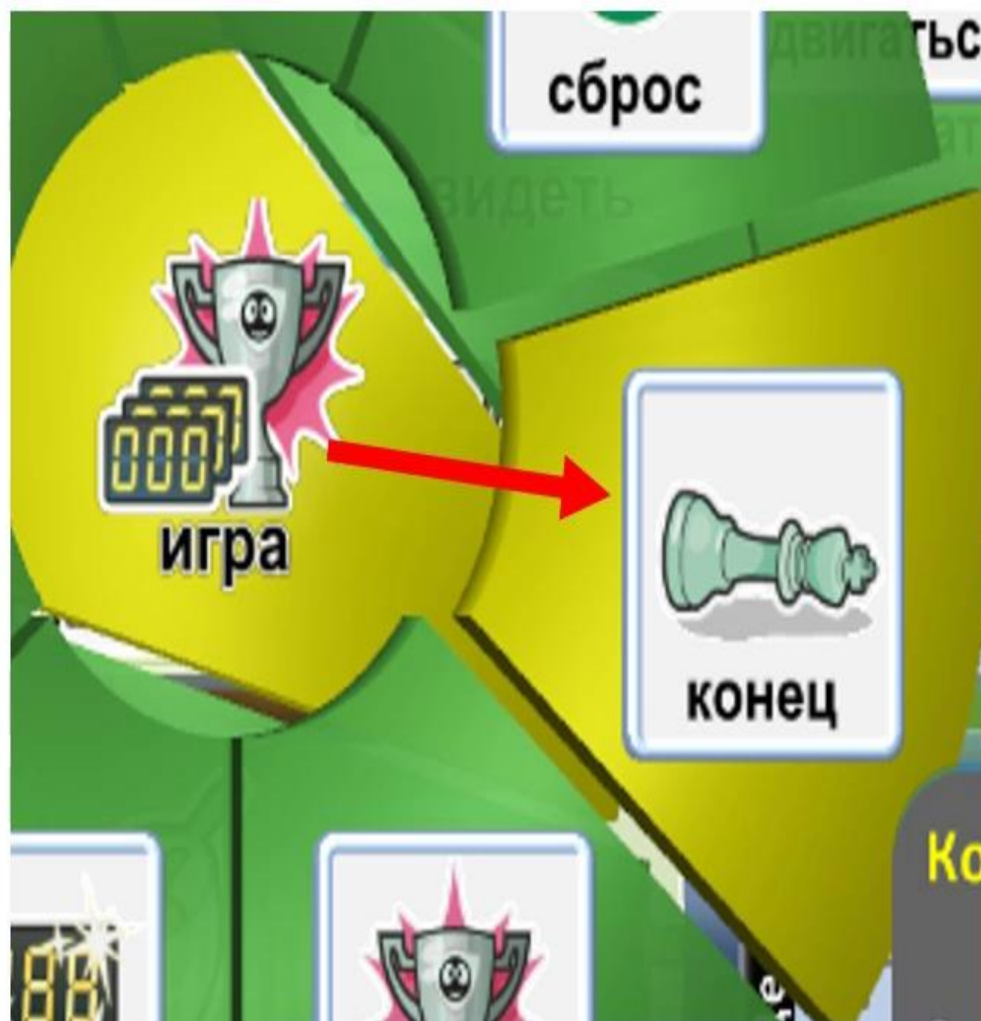


# Установление условий поражения





# Установление условий поражения



# Установка условий поражения

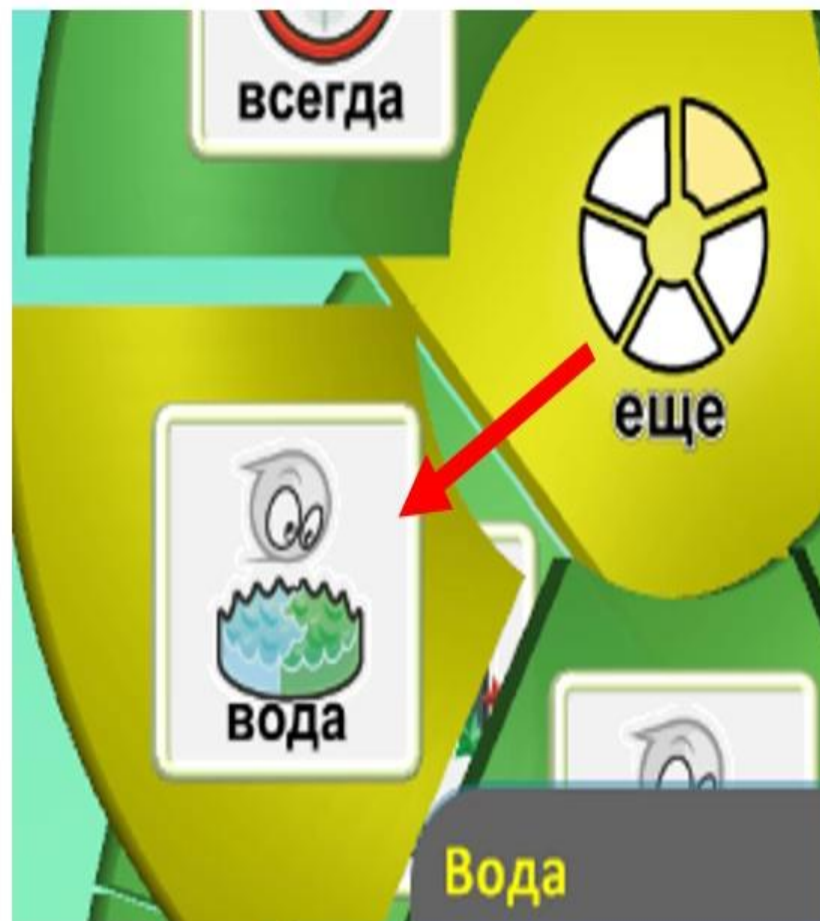




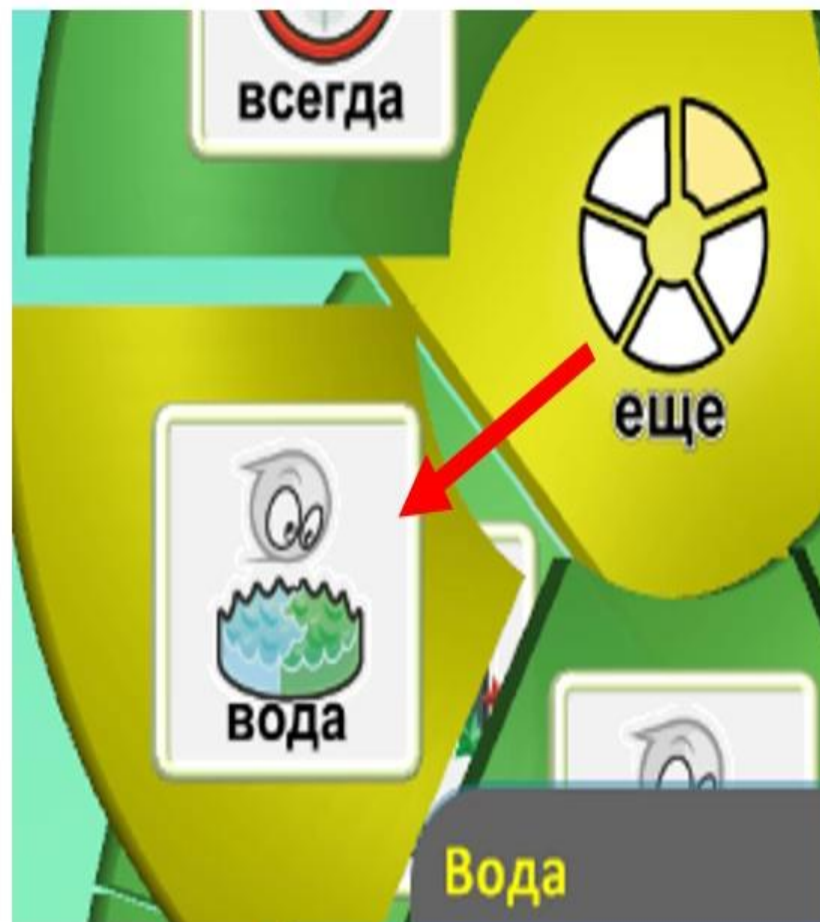
# Установка условий поражения



# Установка условий поражения

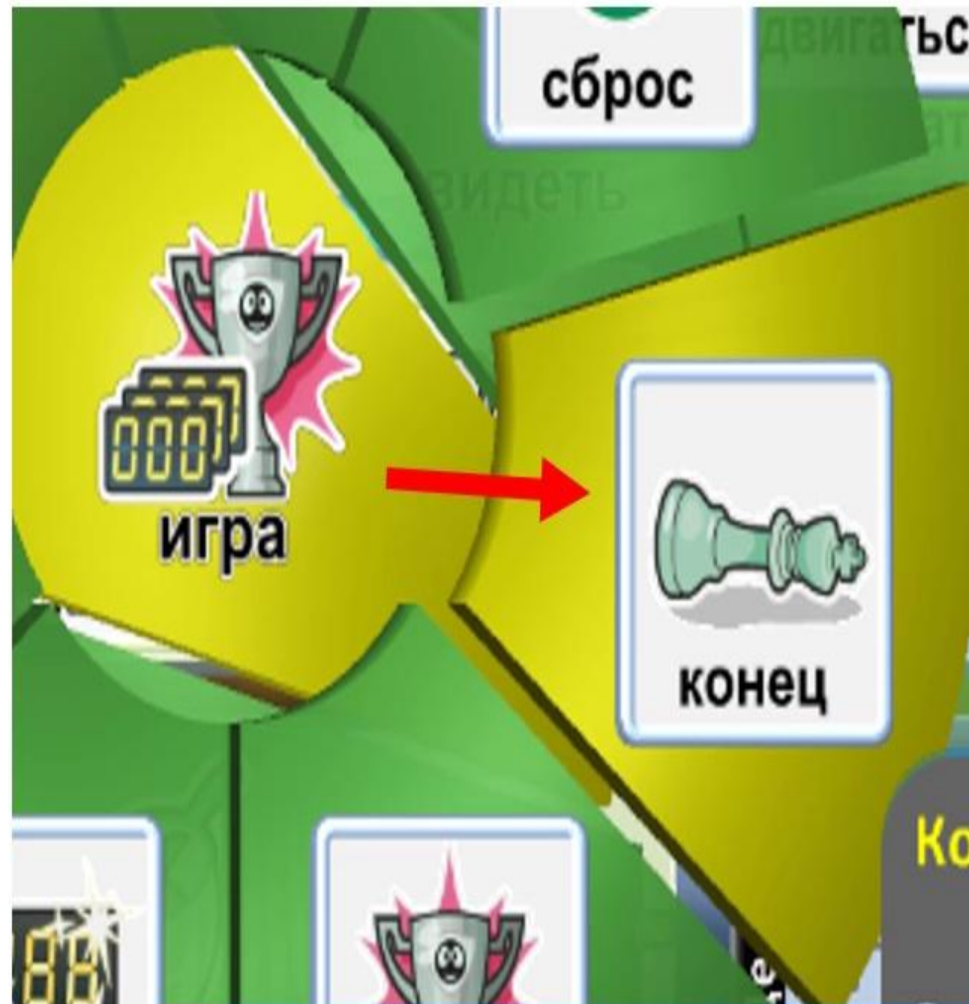
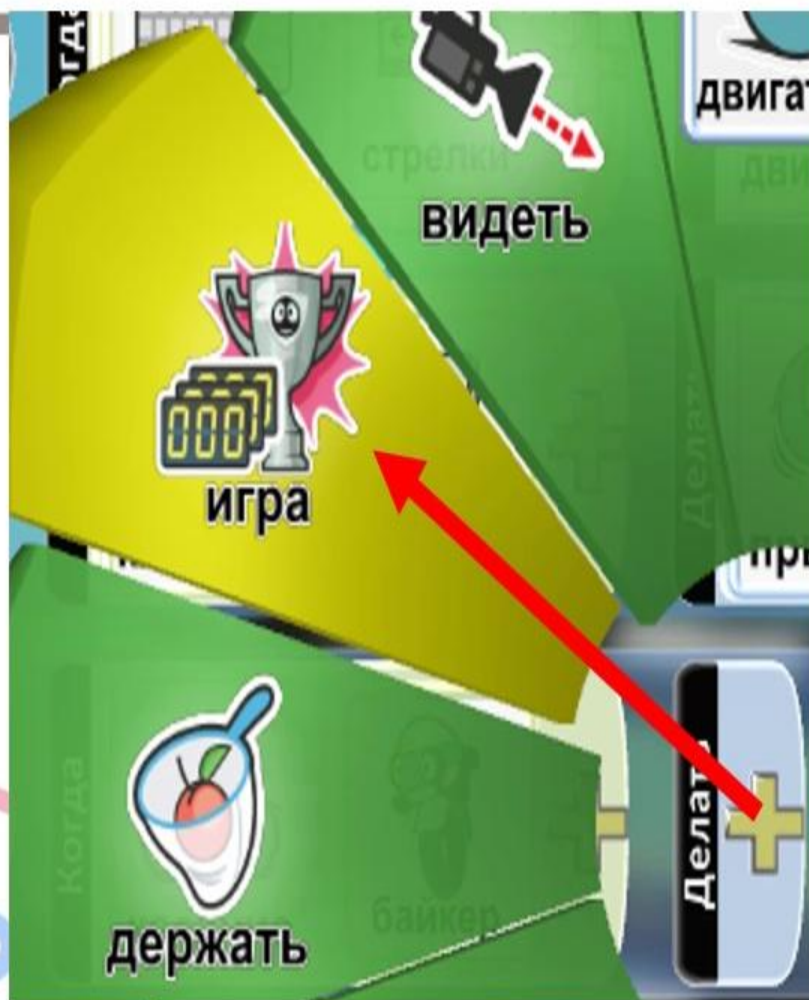


# Установка условий поражения



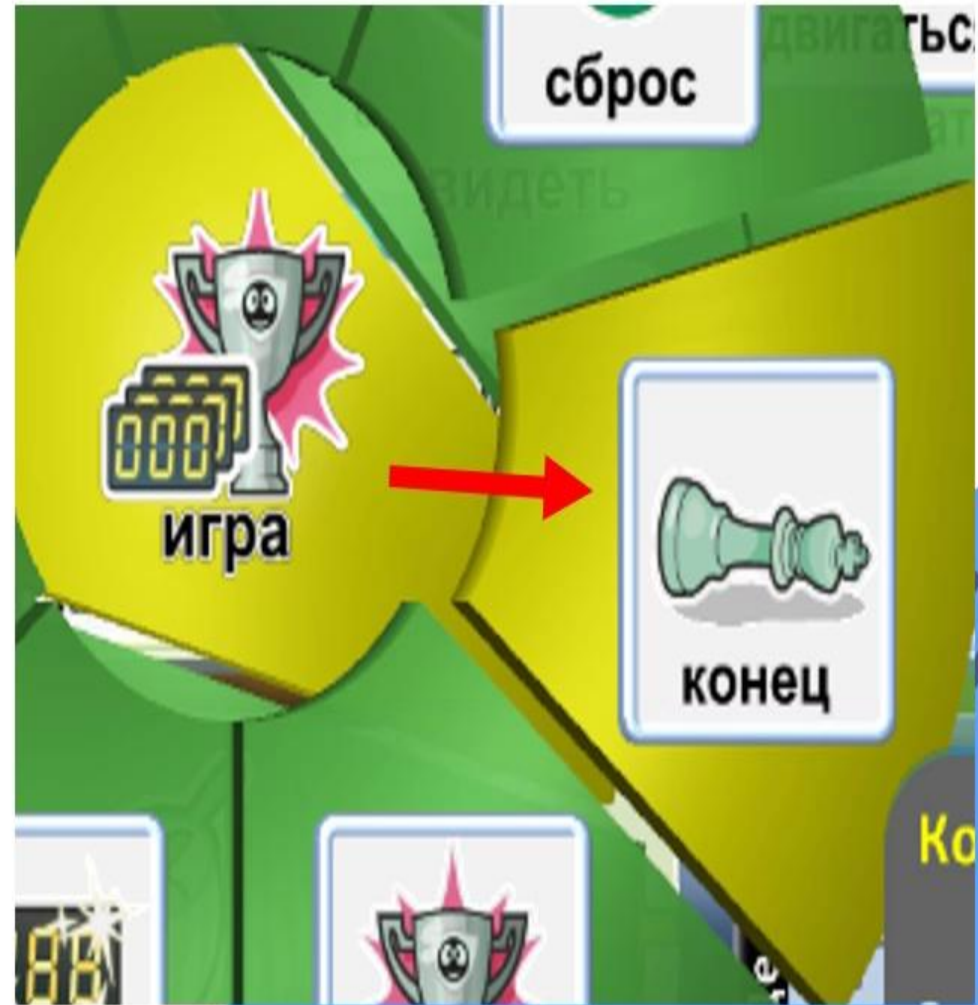


# Установление условий поражения

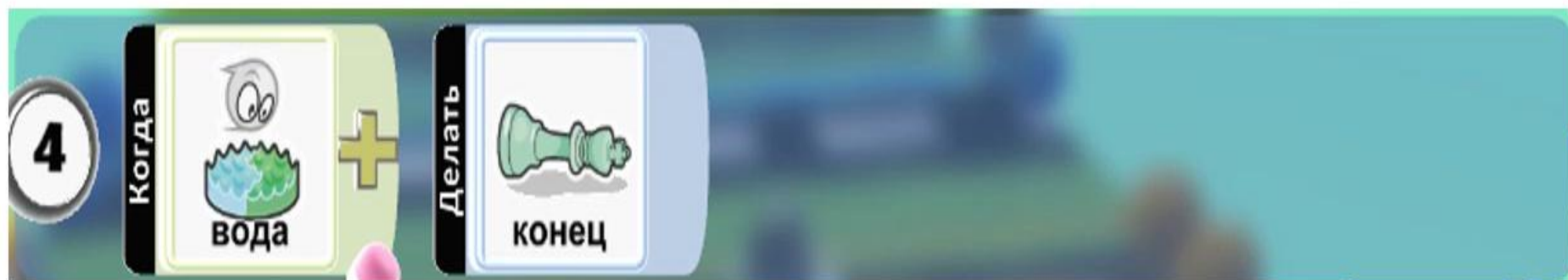




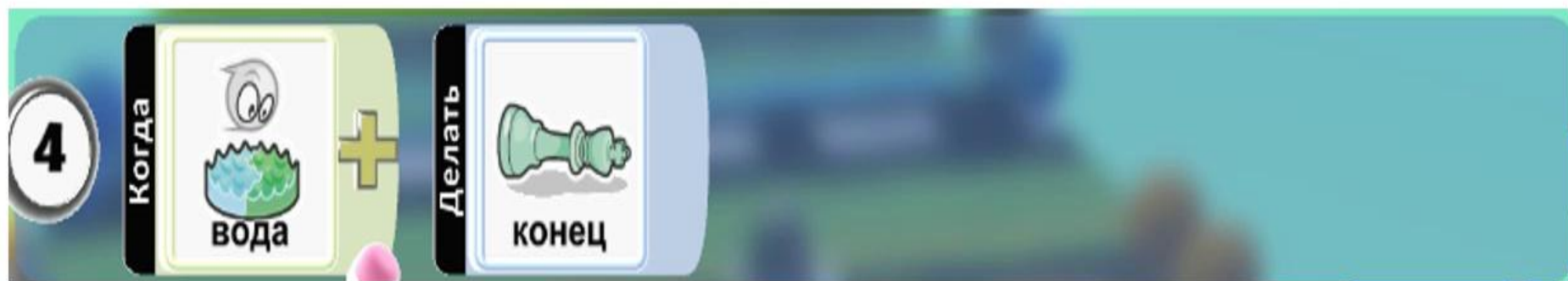
# Установление условий поражения



# Установление условий поражения

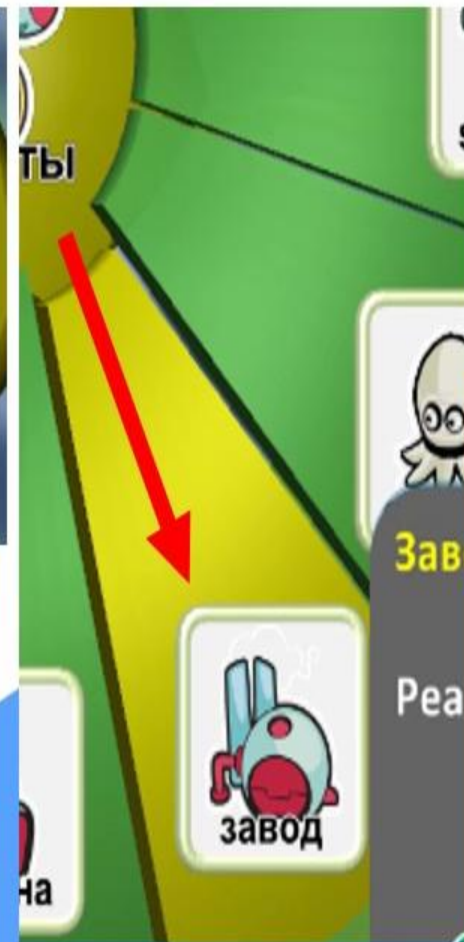


# Установление условий поражения



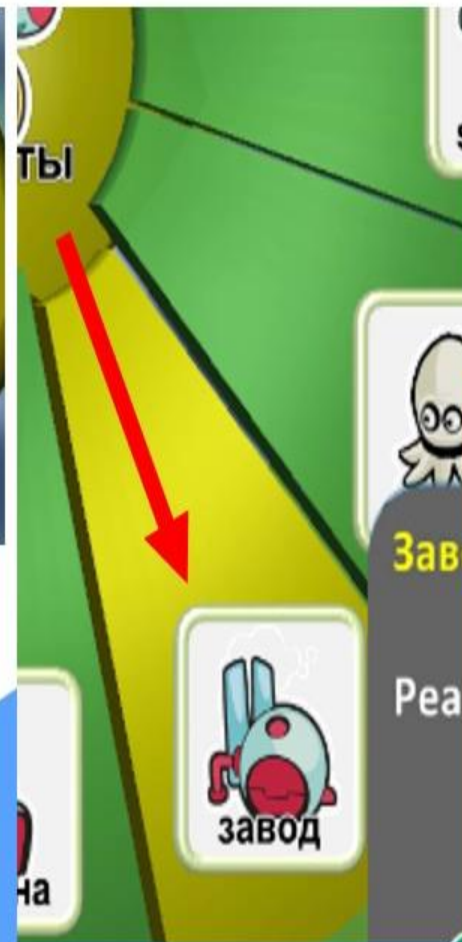


# Установка условий победы





# Установка условий победы



# Установление условий победы





# Установление условий победы



# Установление условий победы





# Установление условий победы



# Тестируем нашу игру

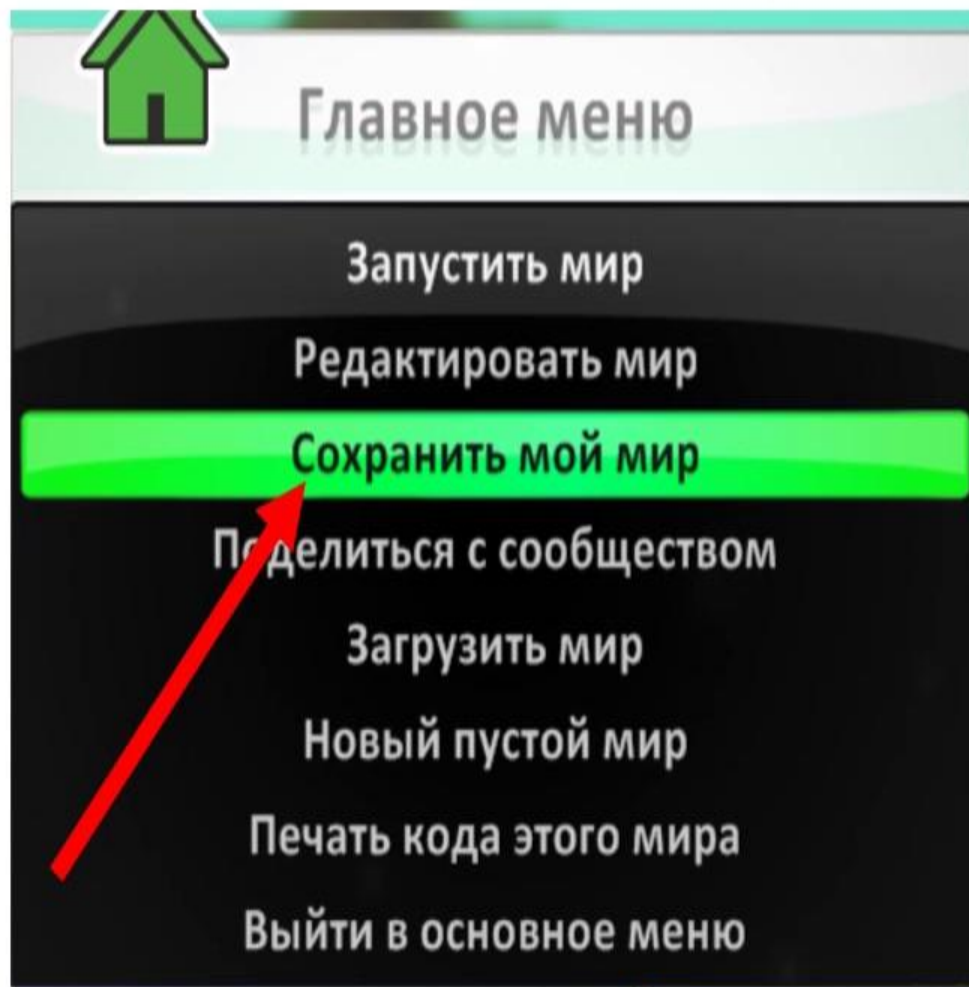


Нажать [ESC] для редактирования.

# Тестируем нашу игру

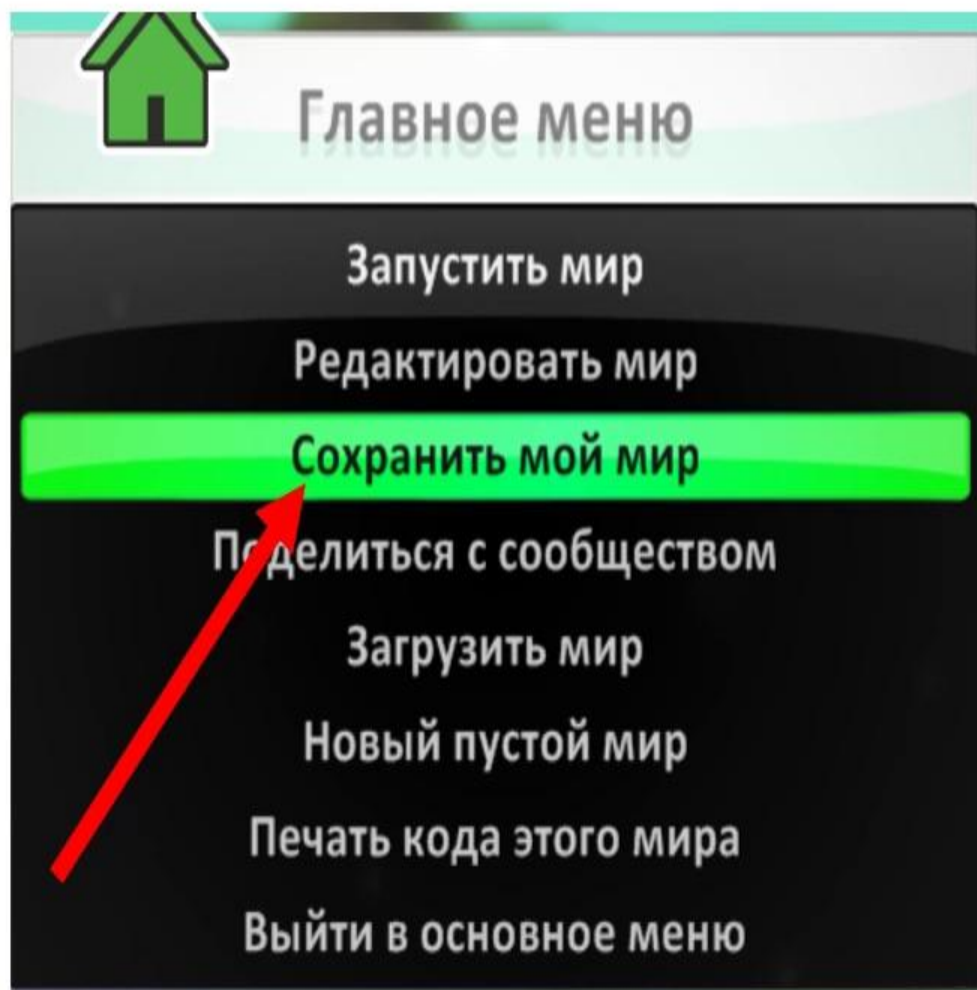


# Сохраняем наш игровой мир





# Сохраняем наш игровой мир



## Домашнее задание

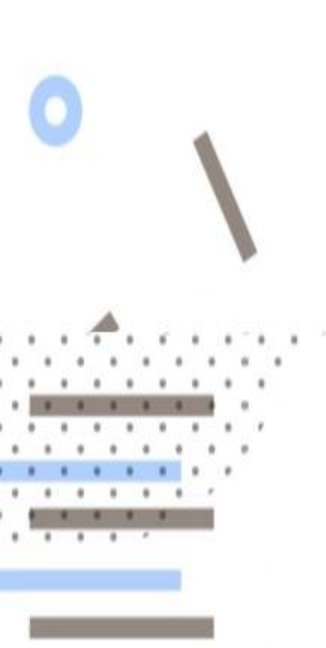
Создать несколько разных площадок для игры и разнообразить их объектами.



# Домашнее задание

Создать несколько разных площадок для игры и разнообразить их объектами.





Поздравляем!

76





Поздравляем!

