



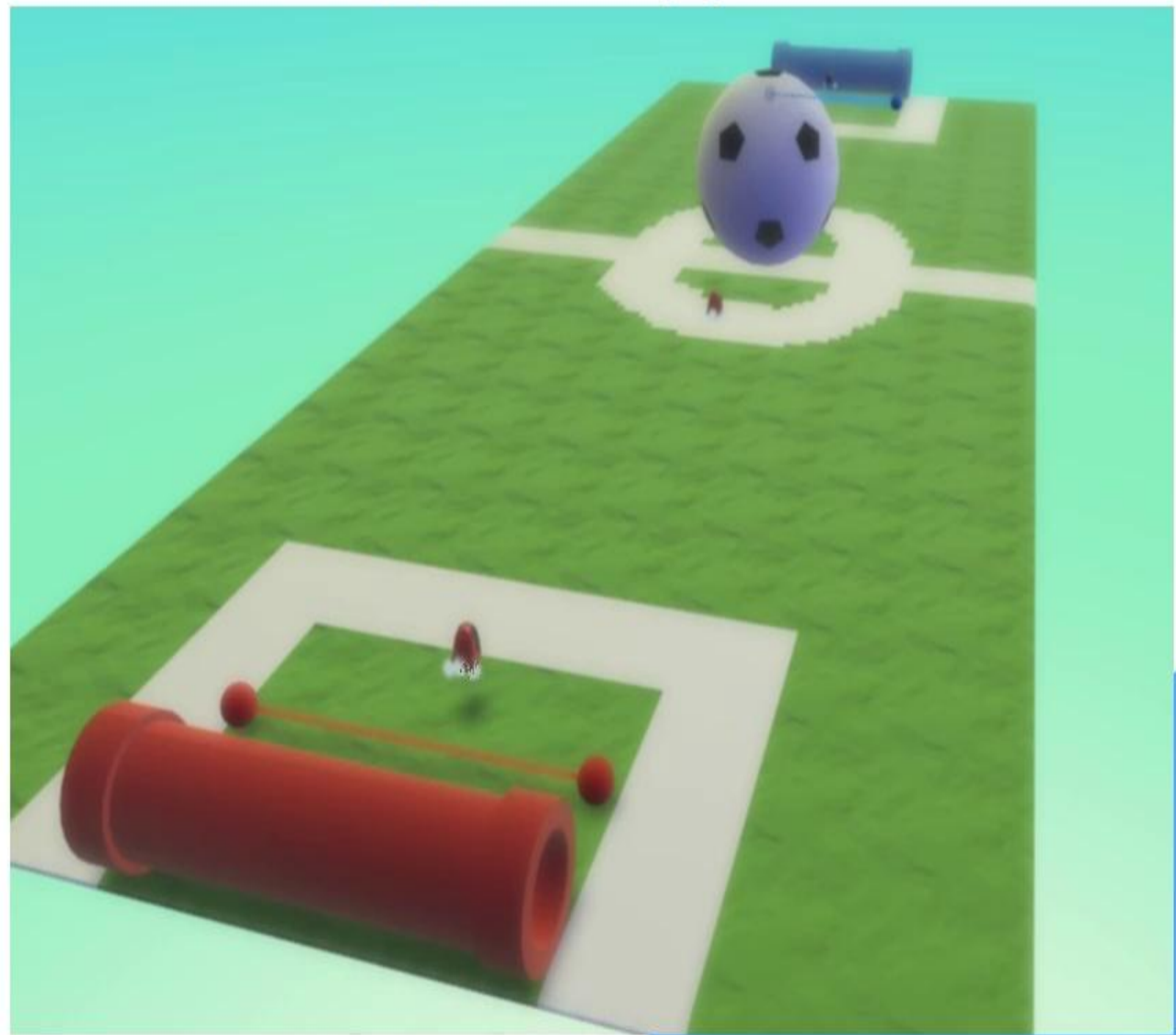
Kodu

Создаем игру Fifa
Урок 6

Fifa



Создаем игру Fifa



Создаем игровое поле

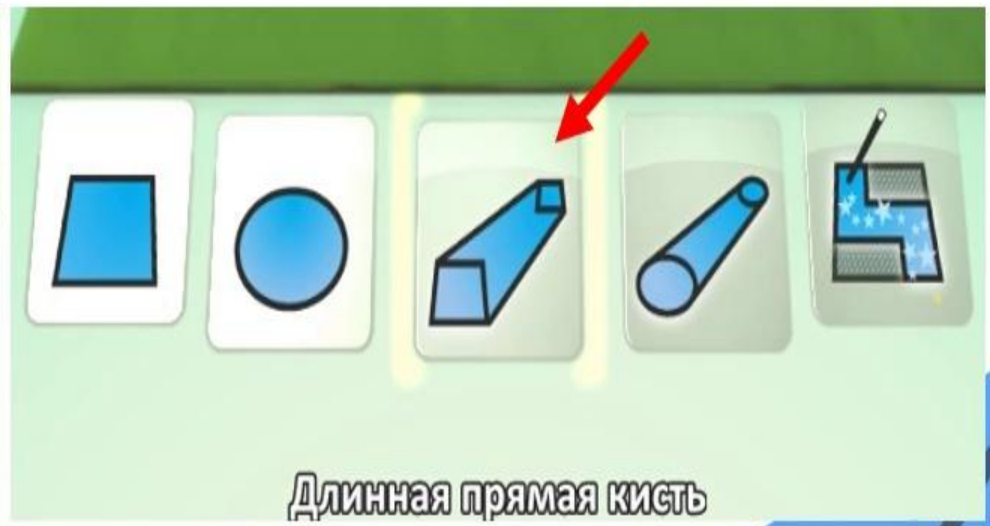
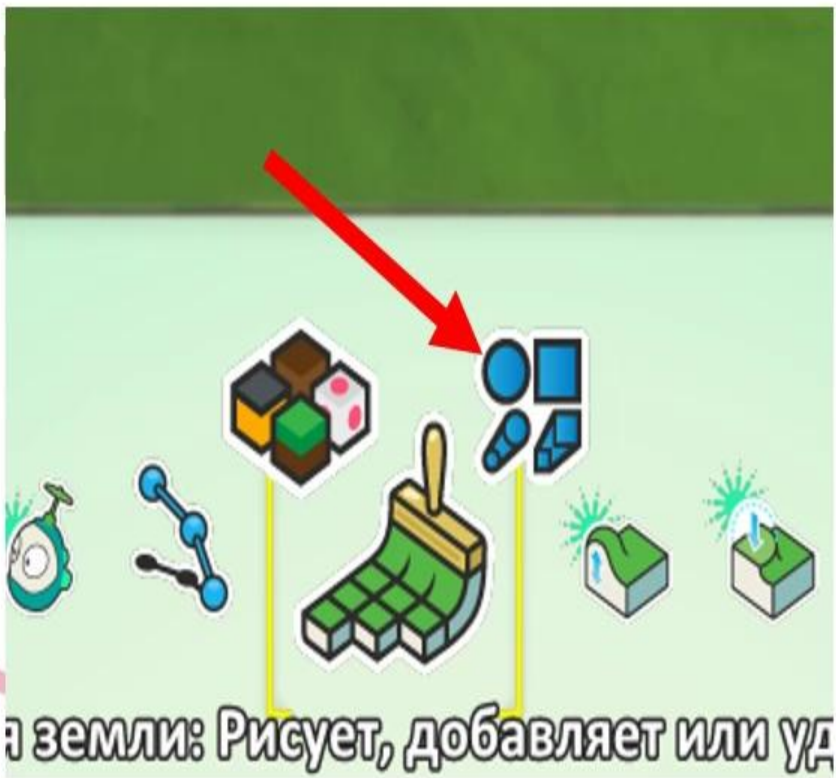
Поместить камеру
в меню
ть




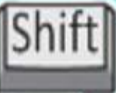

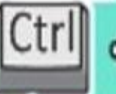







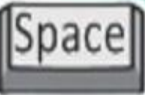
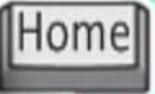

Выбираем кисть

Перемещает камеру

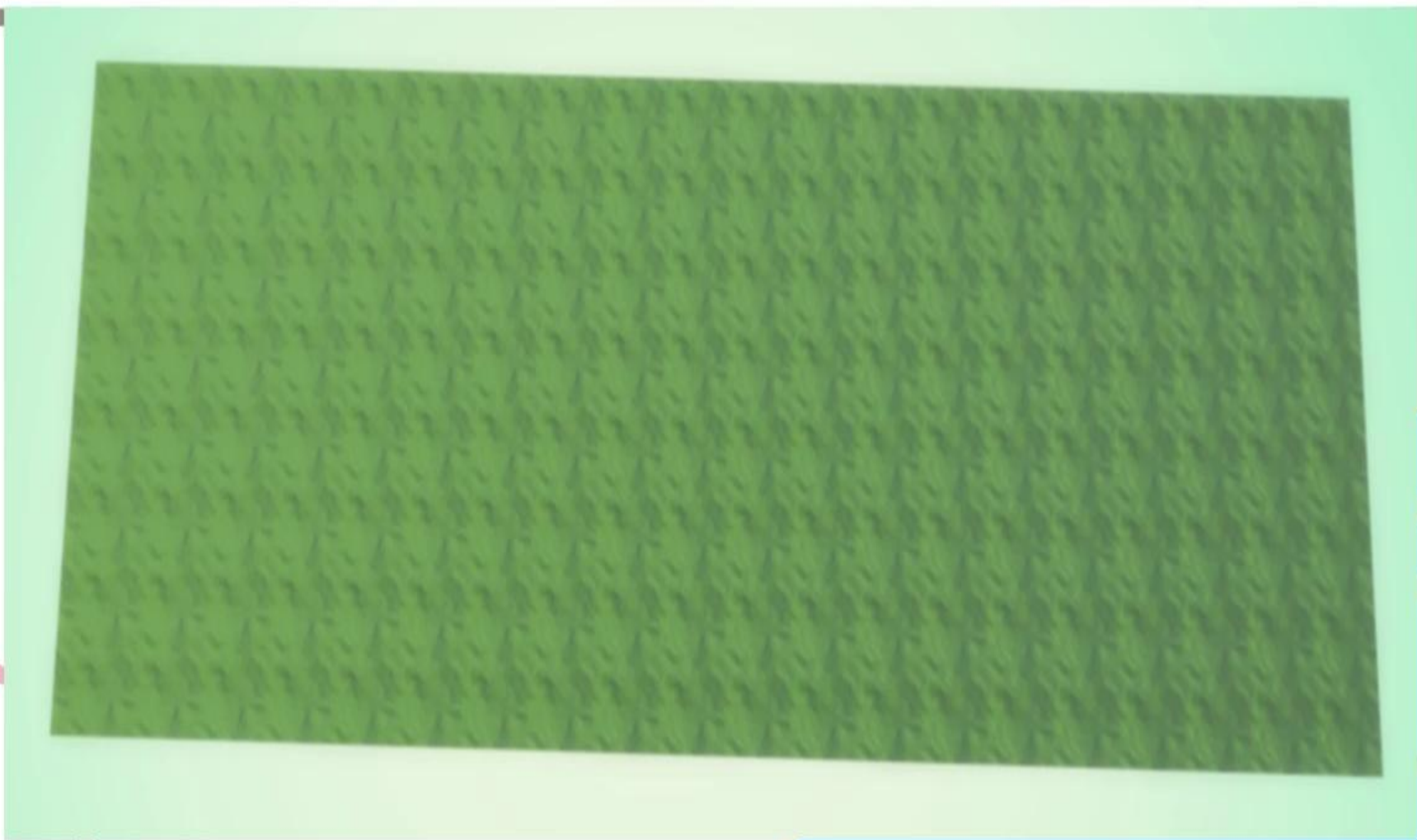
Выбираем кисть



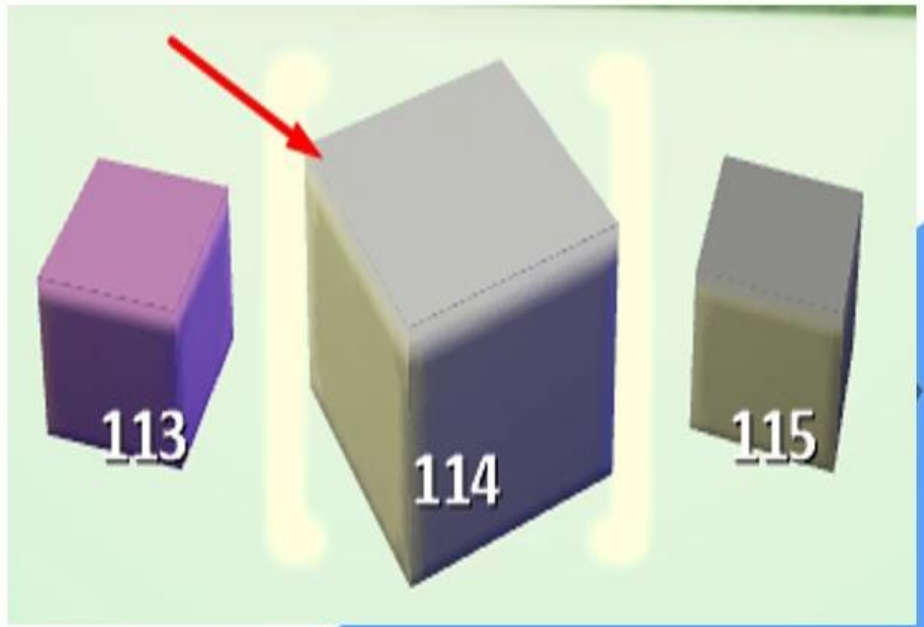
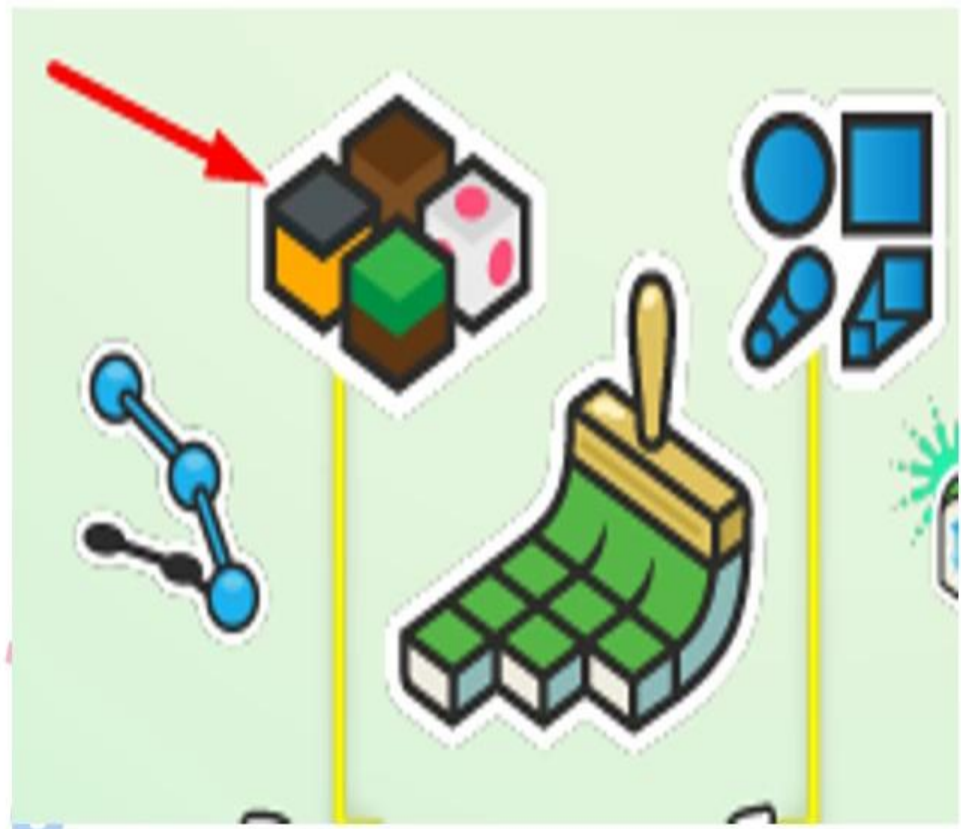
Создаем игровое поле

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

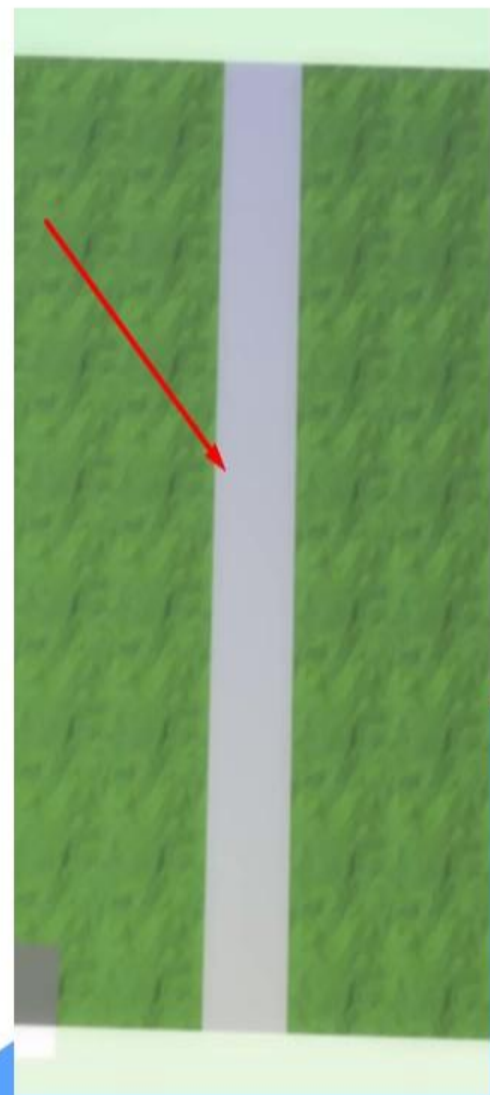
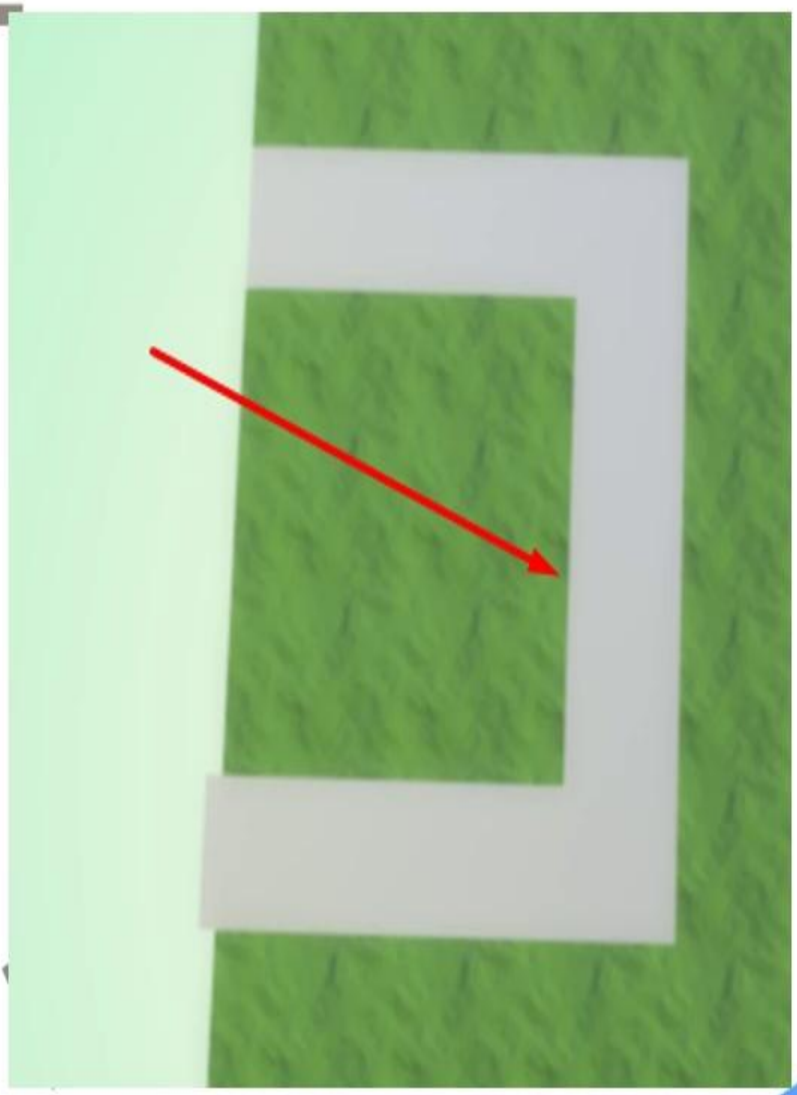
Создаем игровое поле



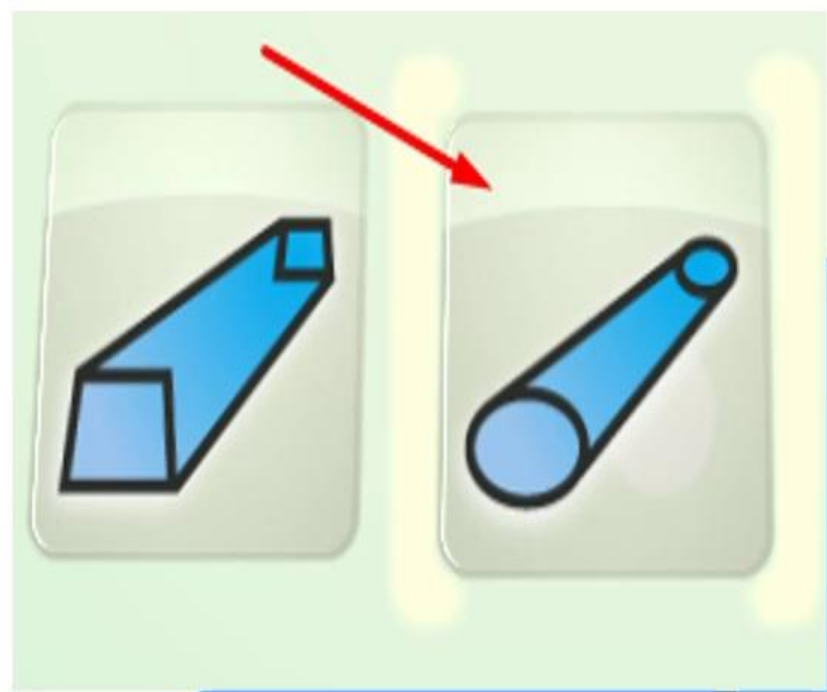
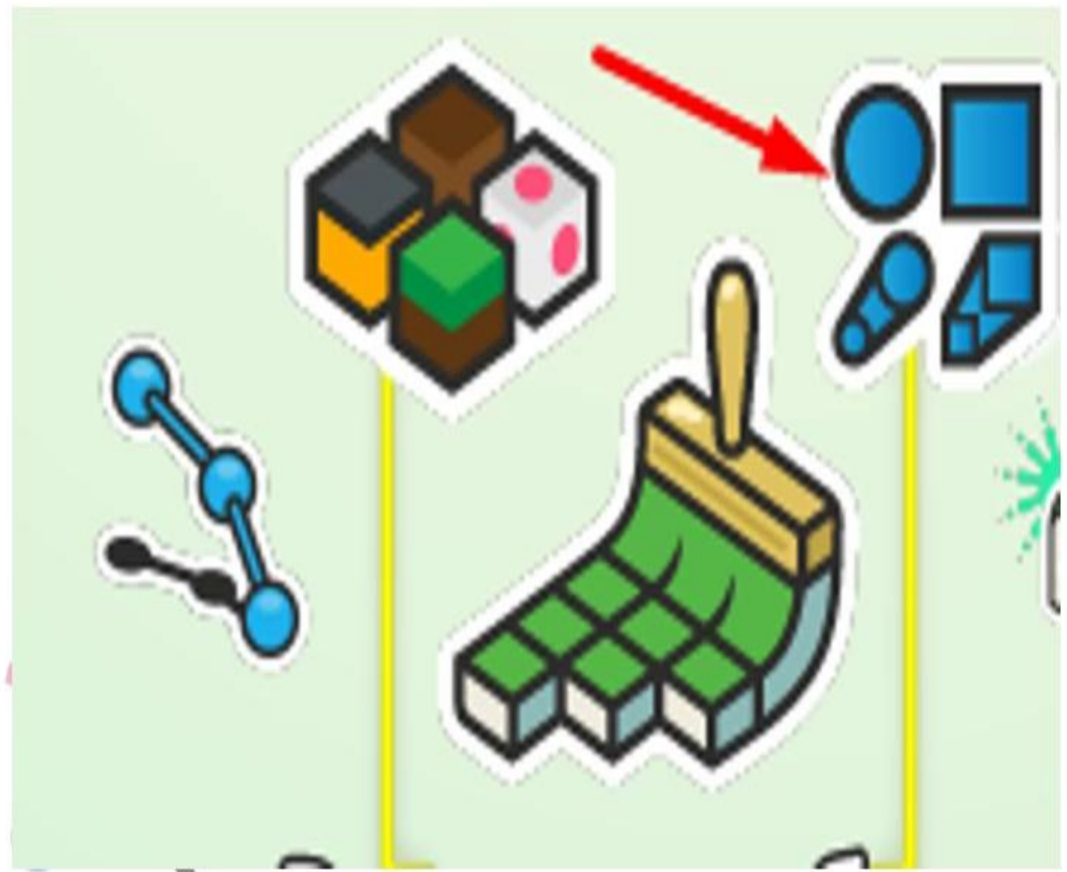
Создаём разметку



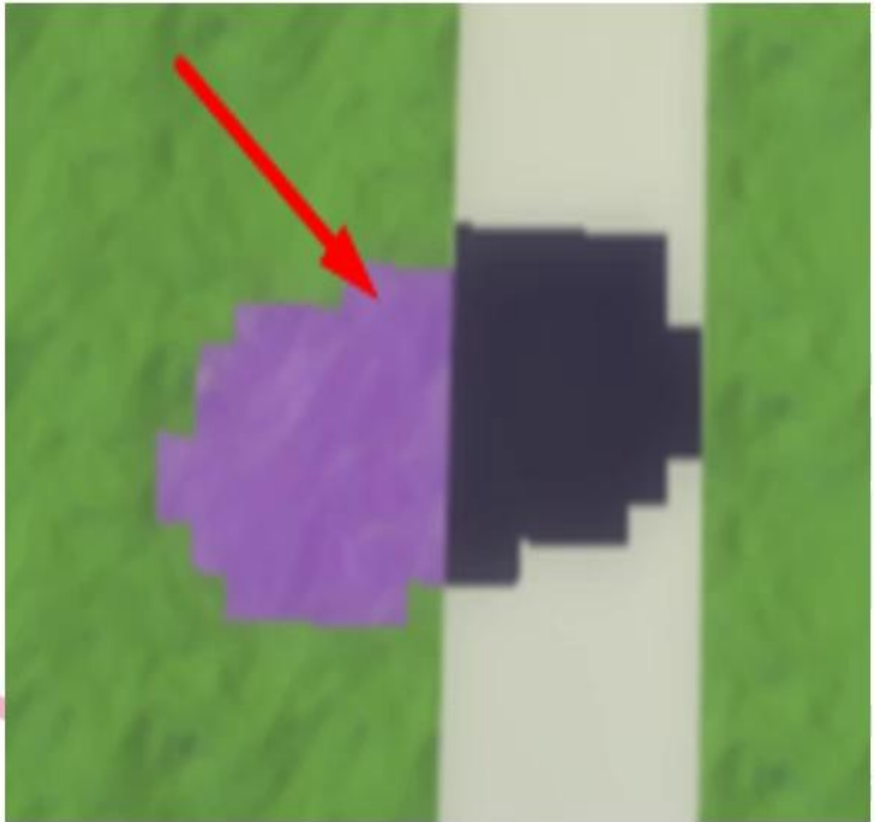
Создаём разметку



Создаём разметку



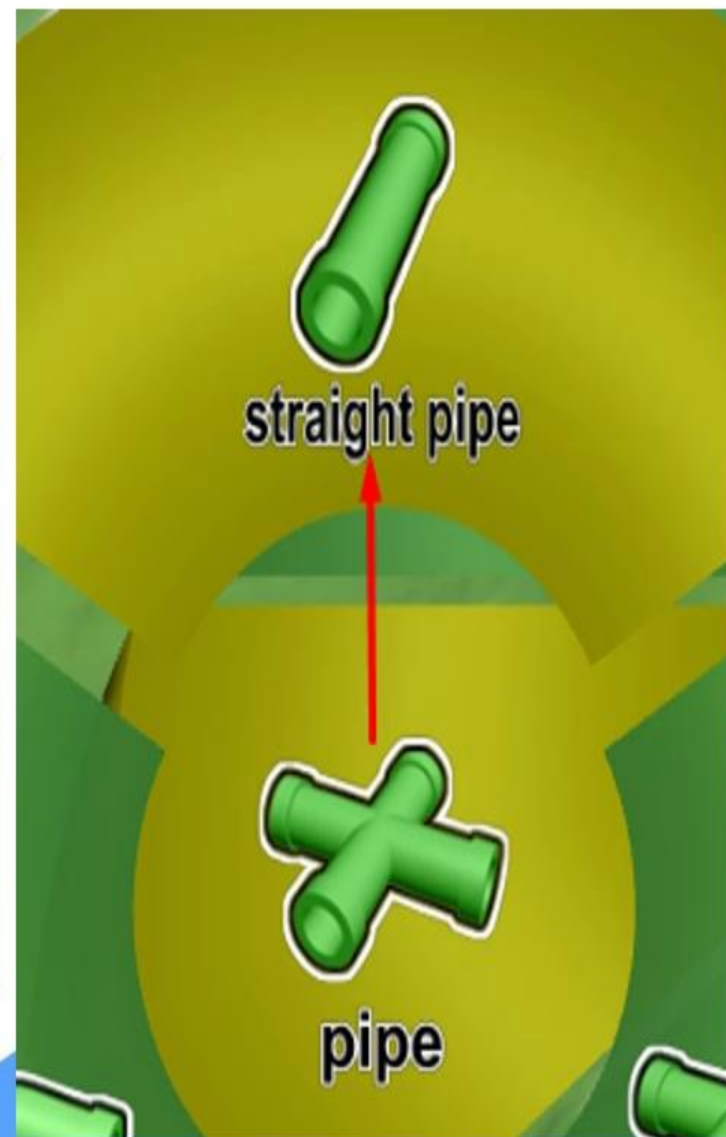
Создаём разметку



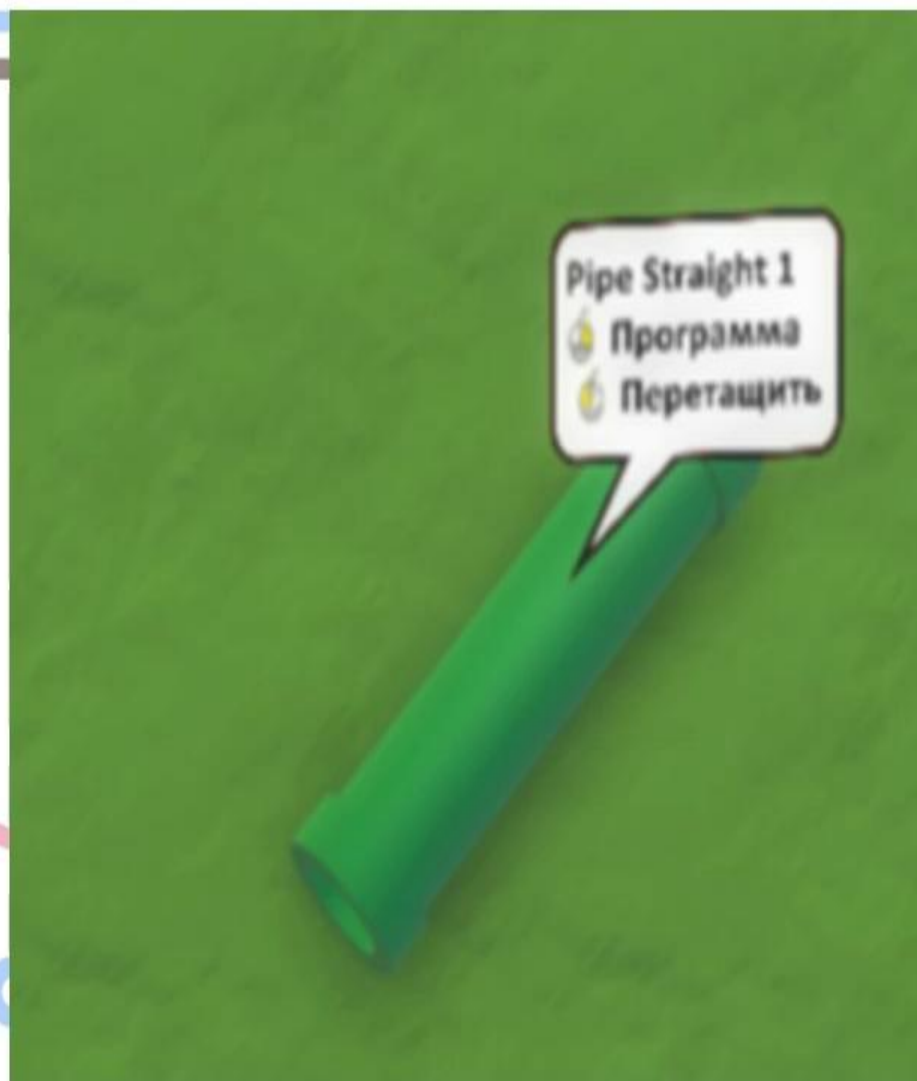
Добавляем объекты



Добавляем объекты



Добавляем объекты



Добавляем объекты

Копировать

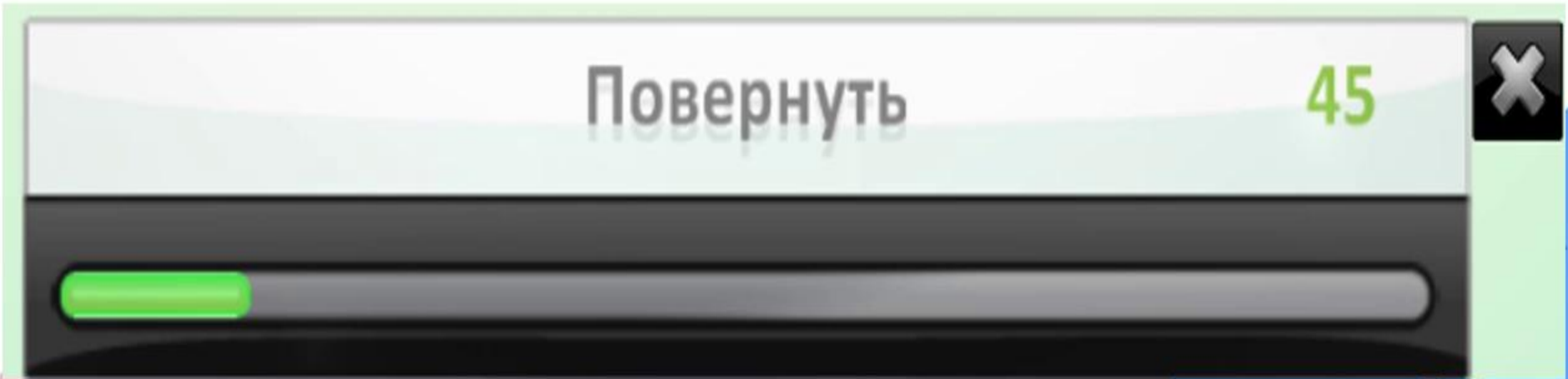
Изменить размер

Повернуть

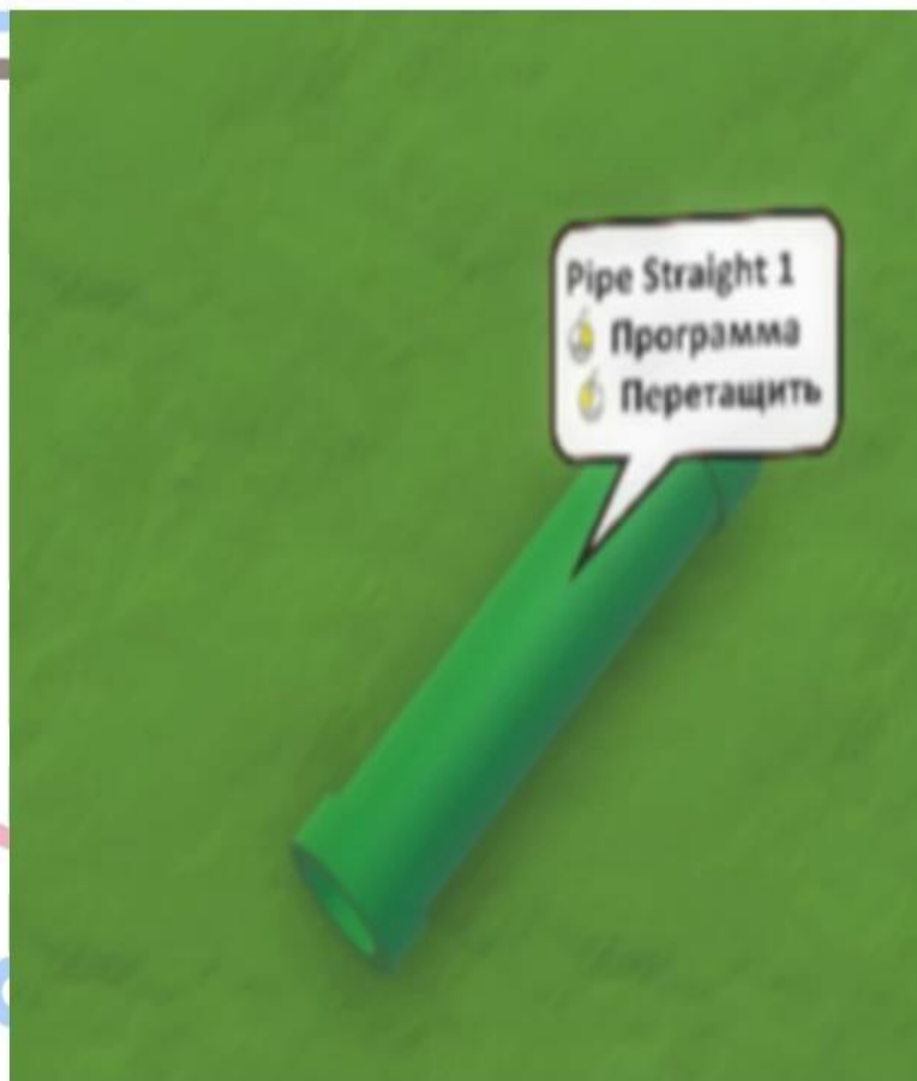
Изменить высоту

Добавляем объекты

Повернуть 45



Добавляем объекты



Добавляем объекты

- Копировать
- Изменить размер
- Повернуть

CODLOGIA

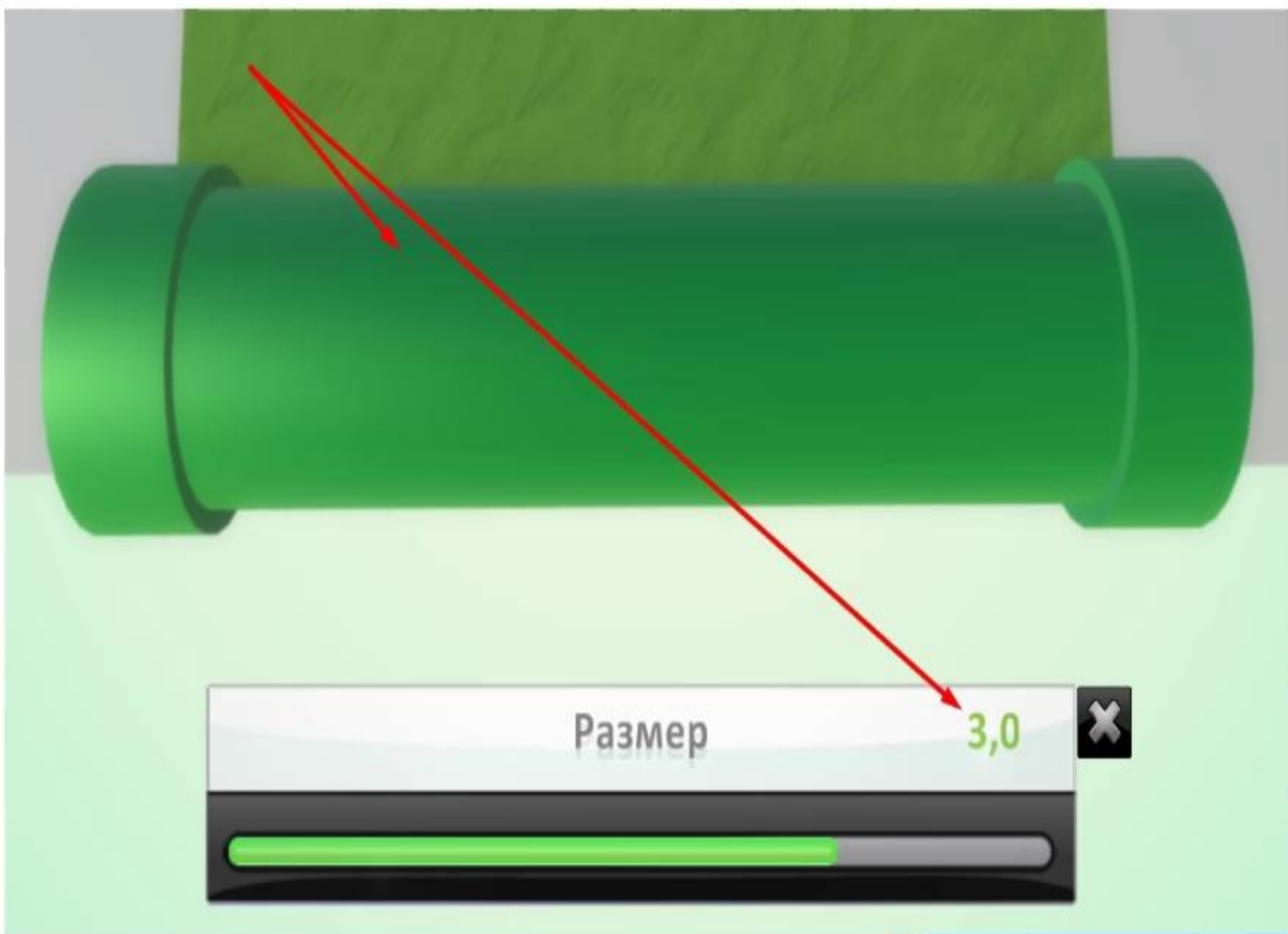
Добавляем объекты



Размер 1,0

A slider control is shown with a white top section containing the text "Размер" and the value "1,0". Below this is a dark grey track with a green bar extending from the left, representing the current value. A black square with a white "X" icon is located on the right side of the slider.

Добавляем объекты



Добавляем объекты

Вырезать

Копировать

Изменить размер

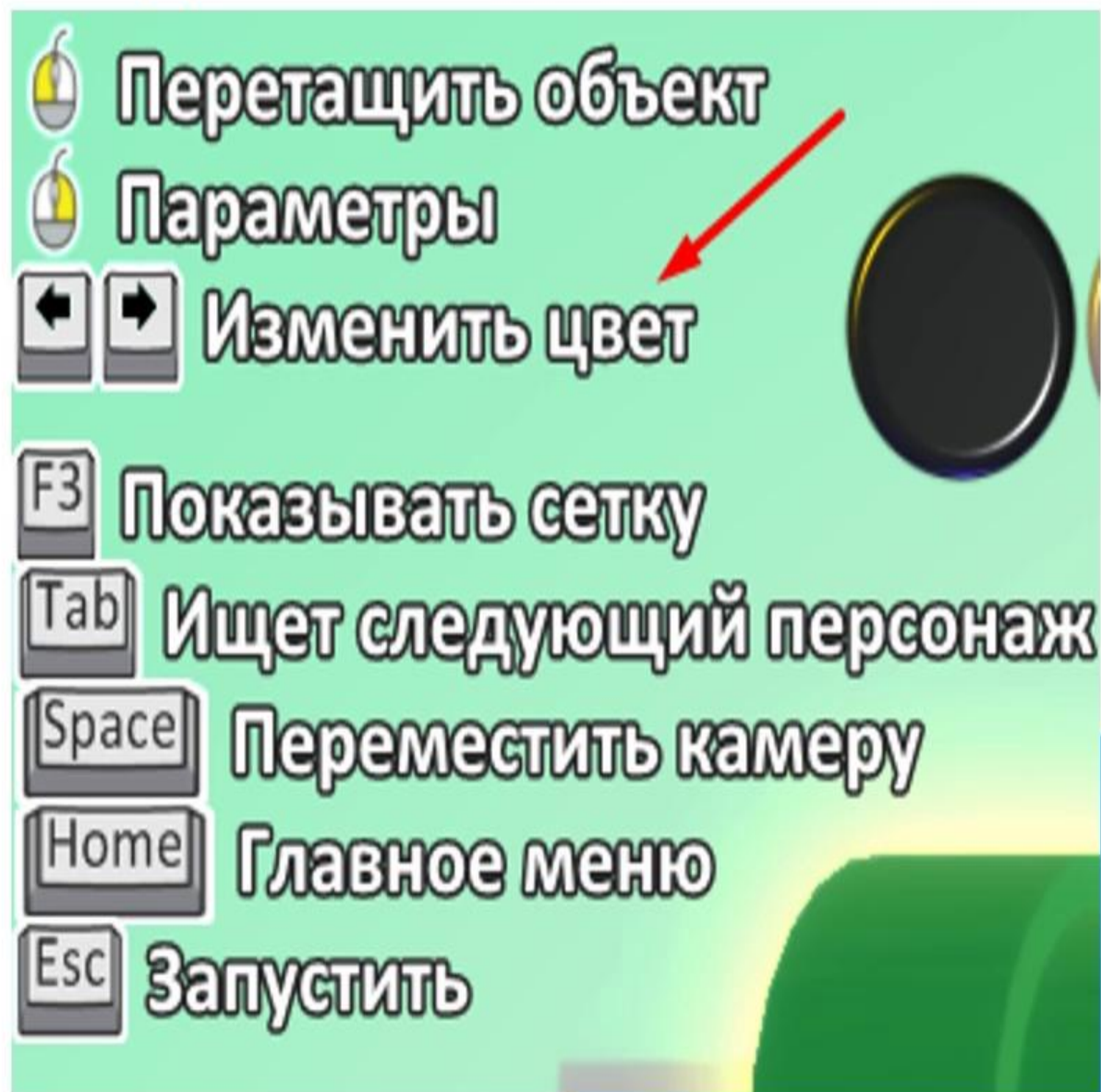
Добавляем объекты

Добавить объект

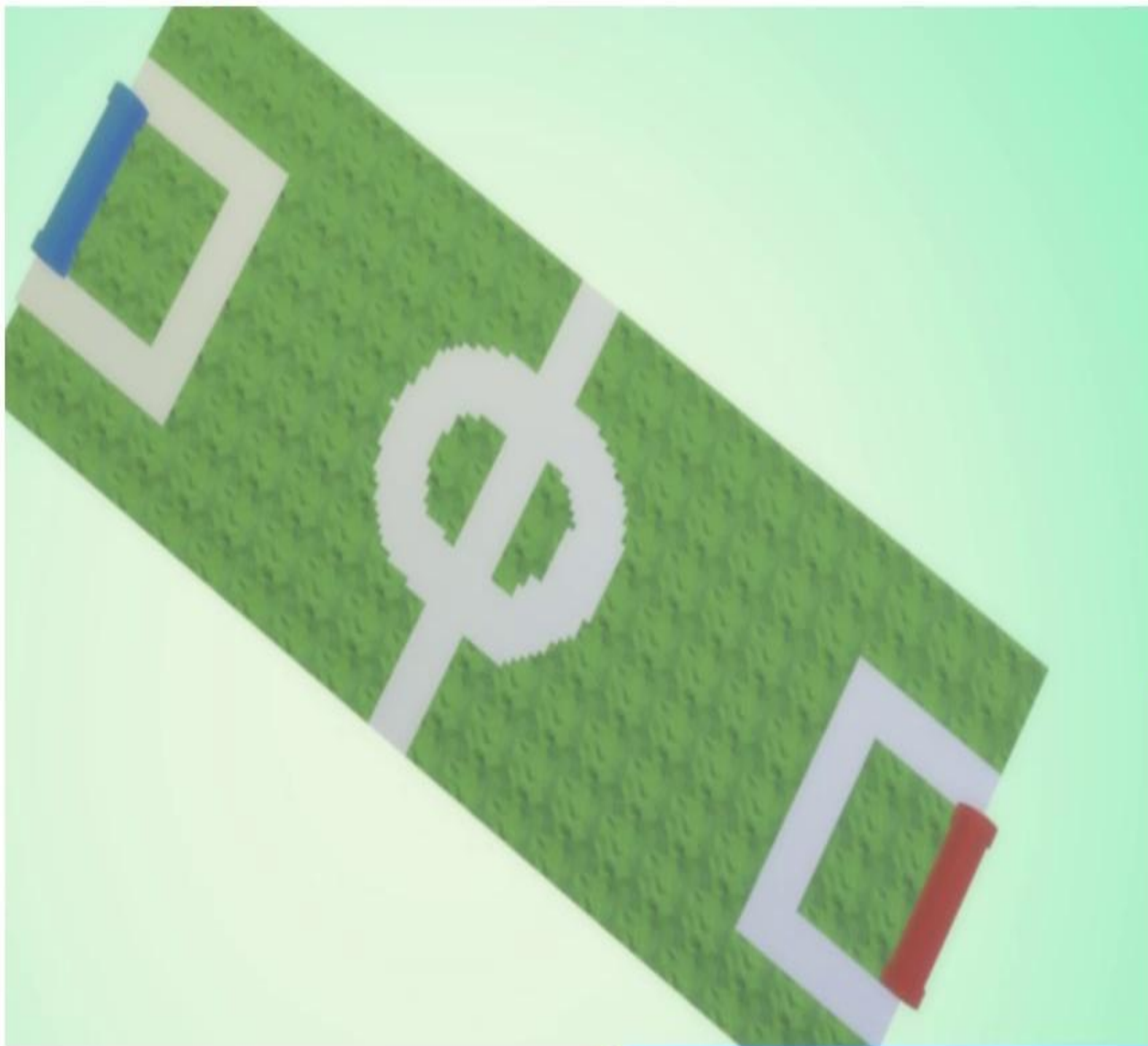
Изменить параметры мира

Вставить (Pipe Straight)

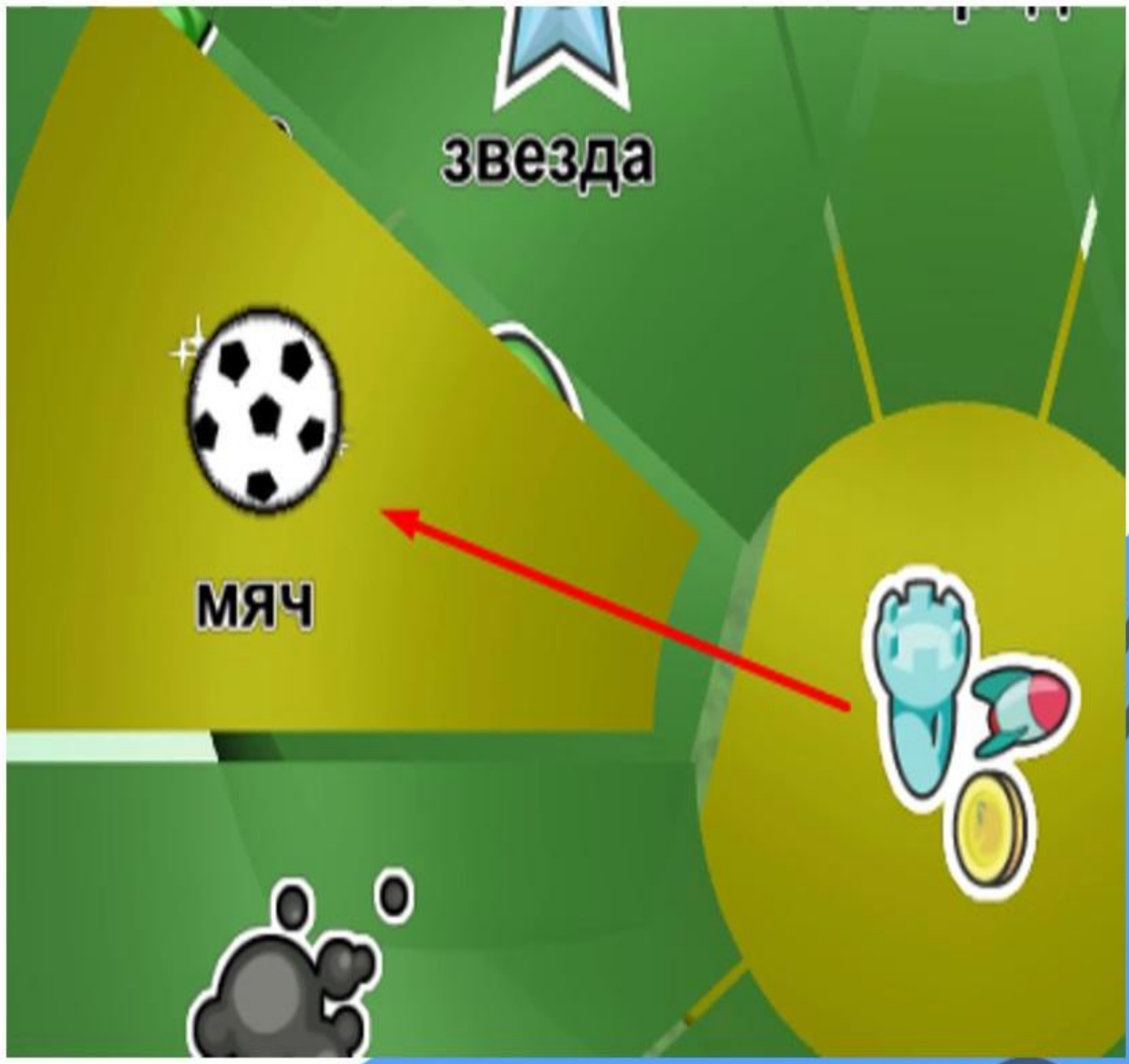
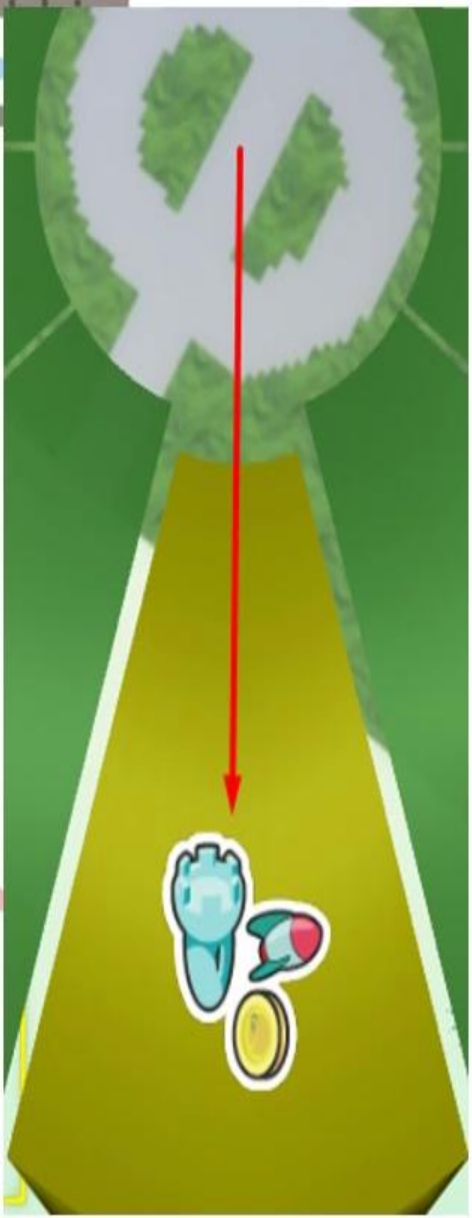
Добавляем объекты



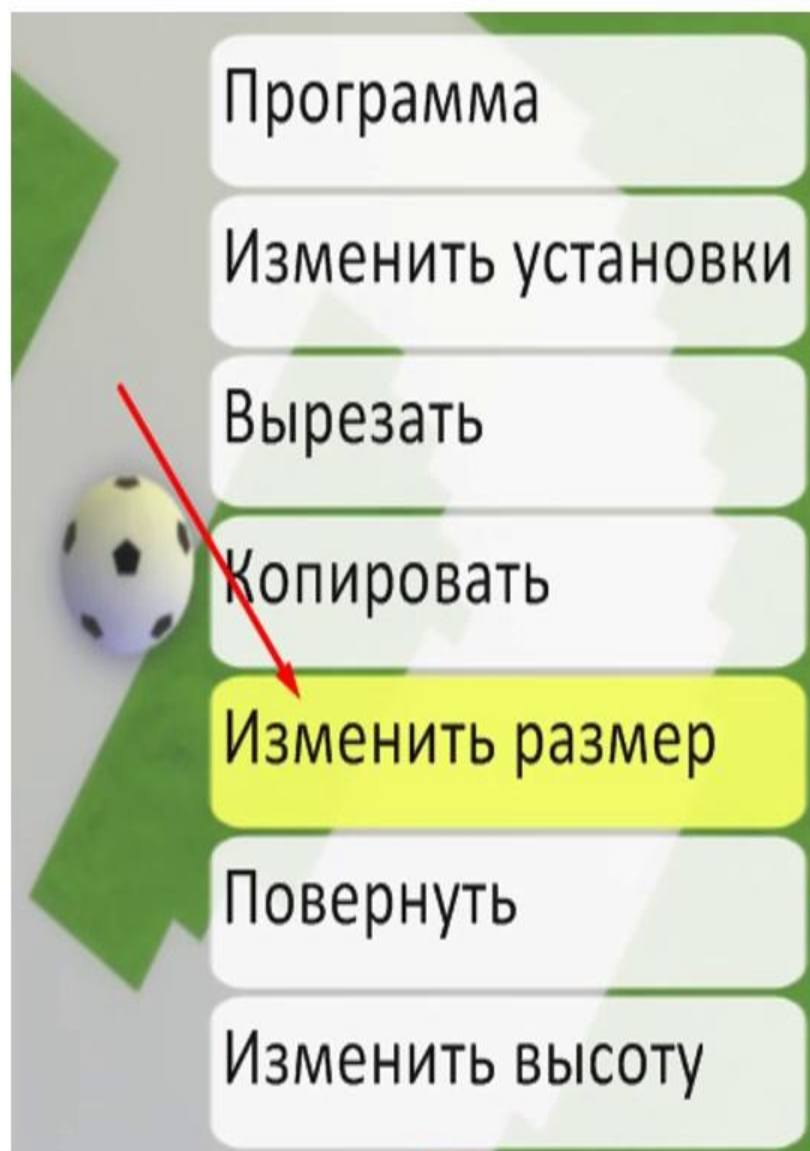
Добавляем объекты



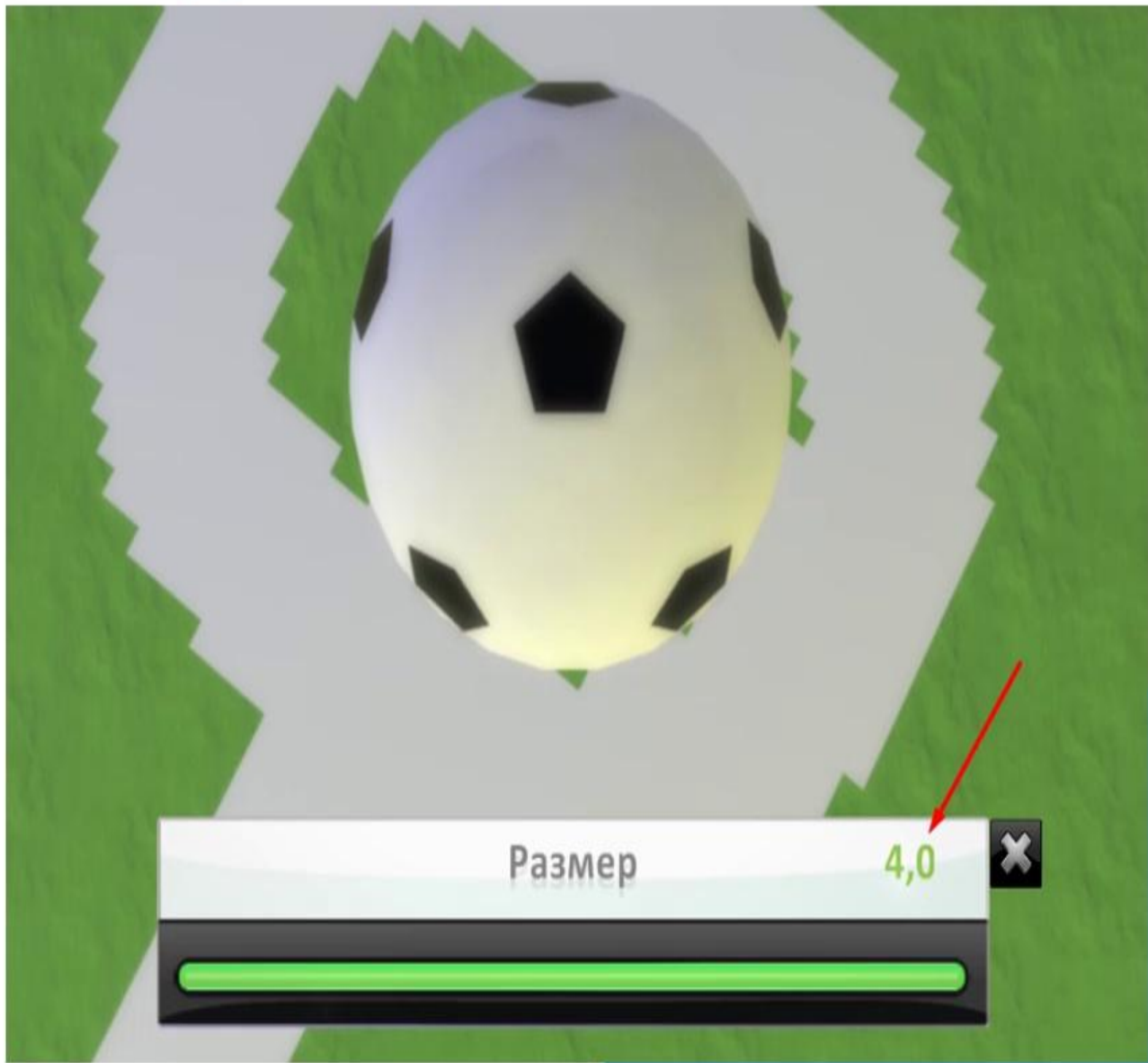
Добавляем объекты



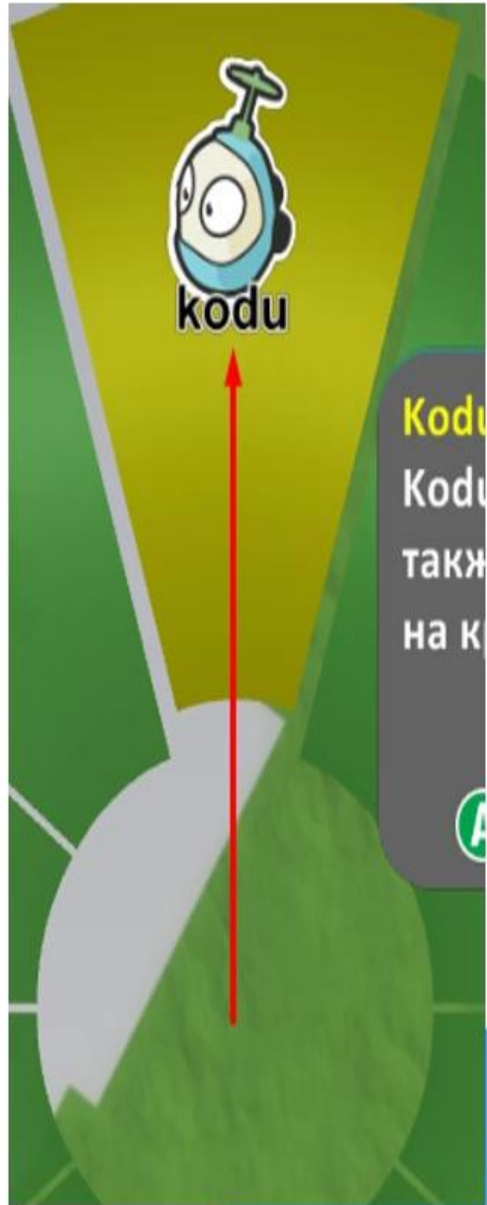
Добавляем объекты



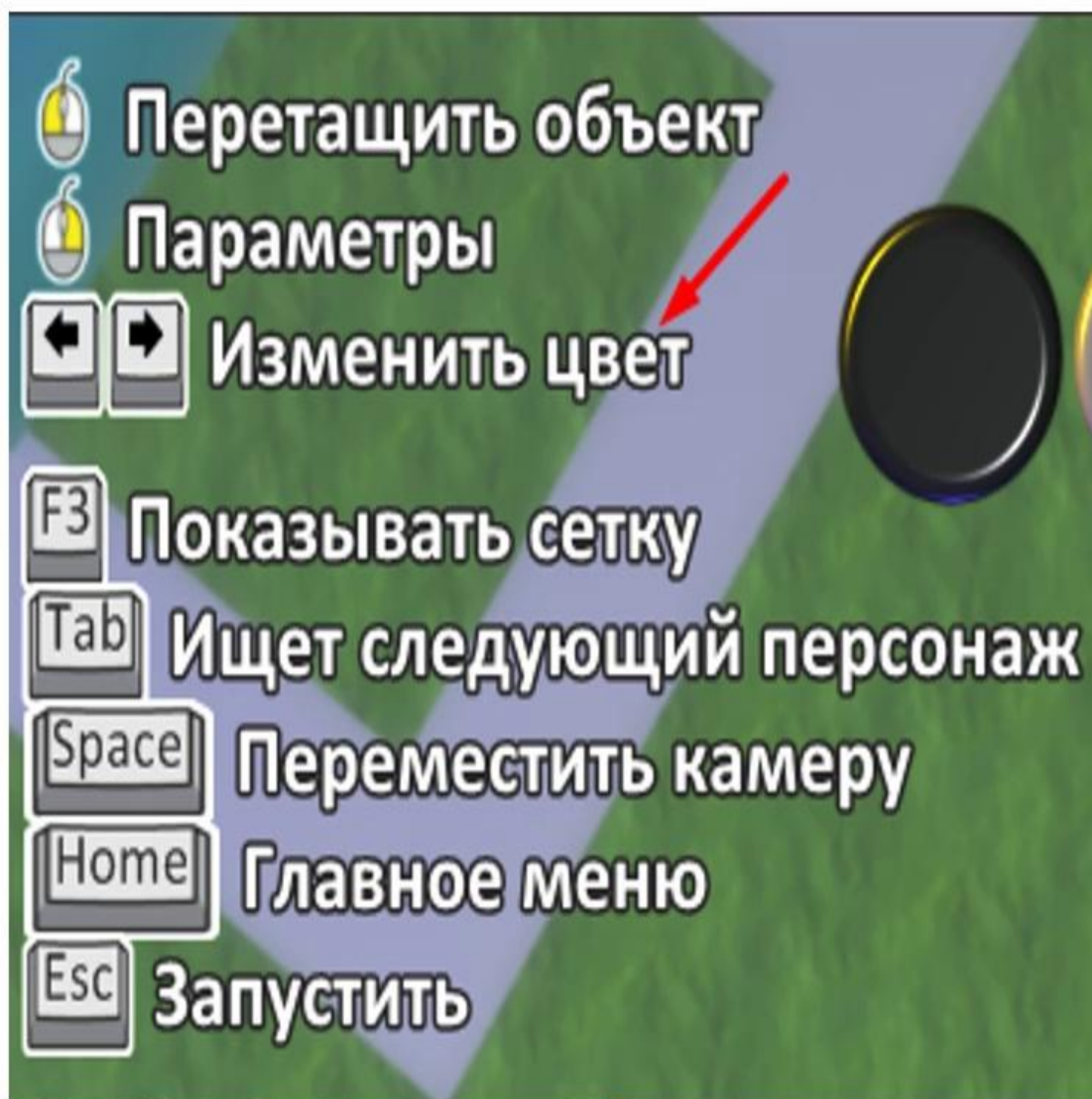
Добавляем объекты



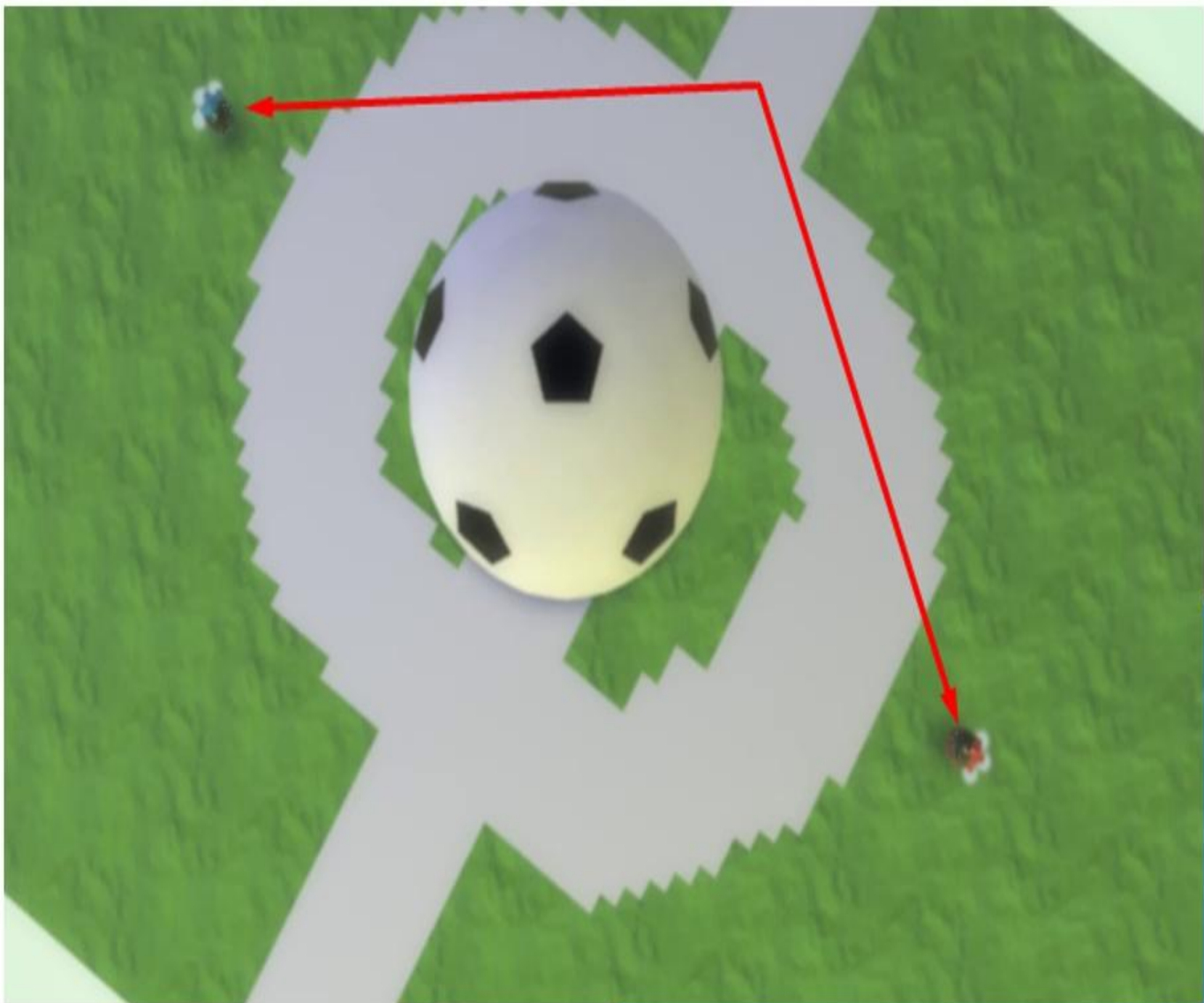
Добавляем объекты



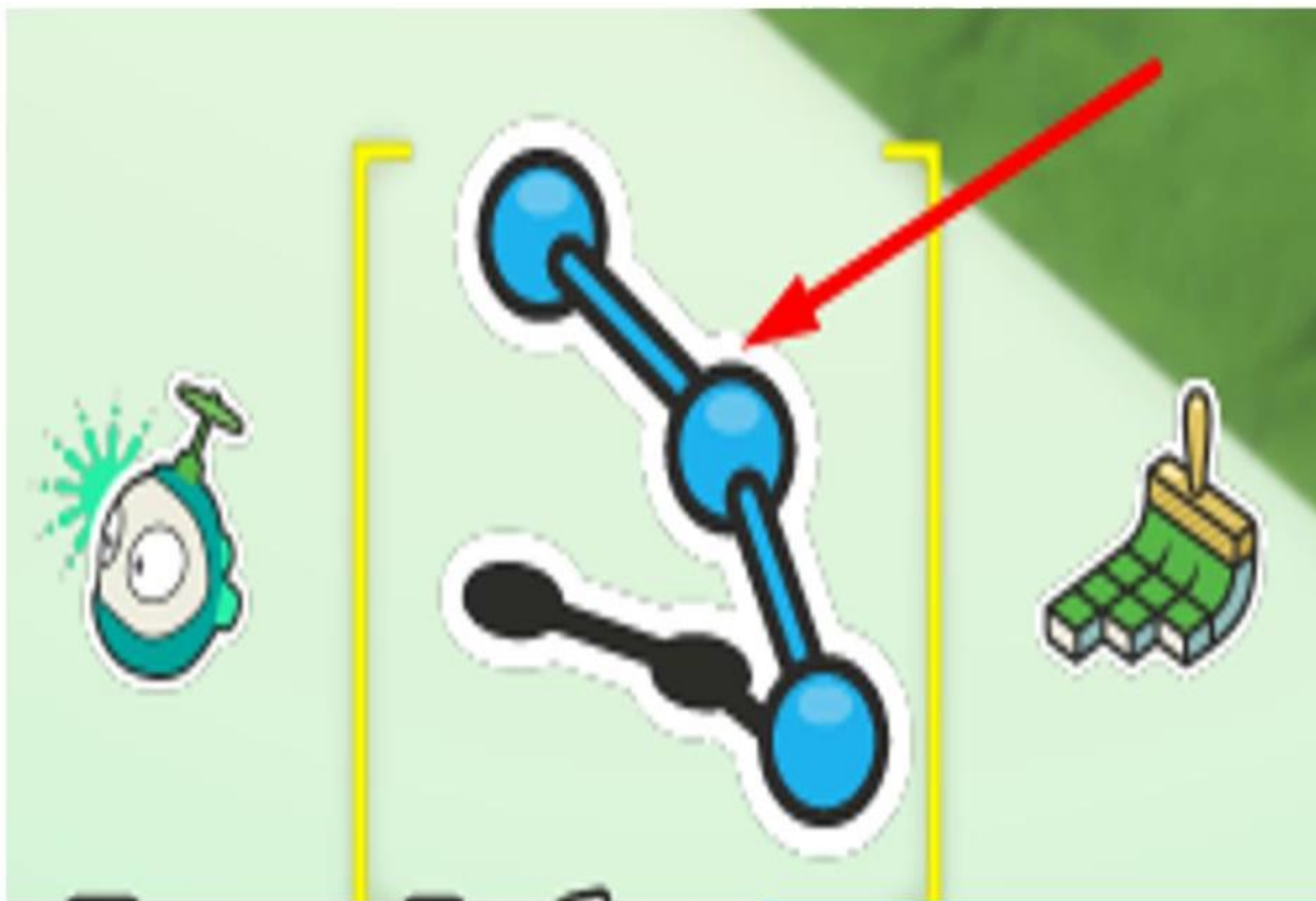
Добавляем объекты



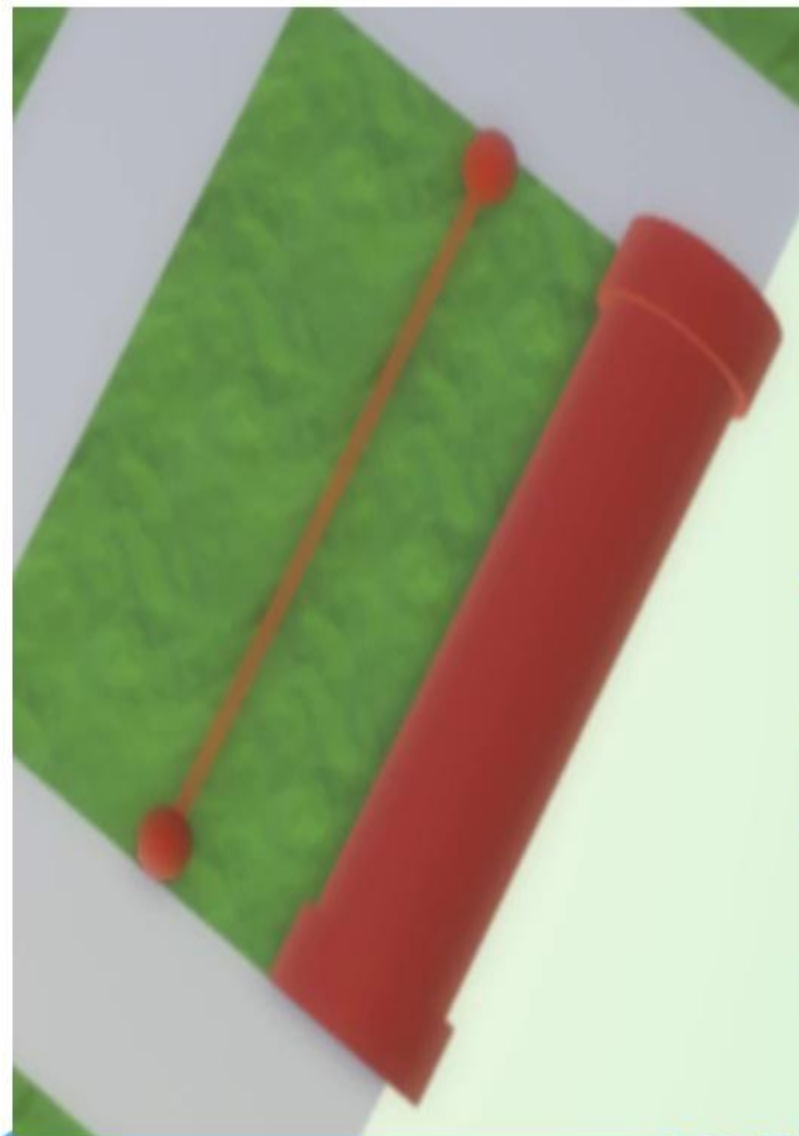
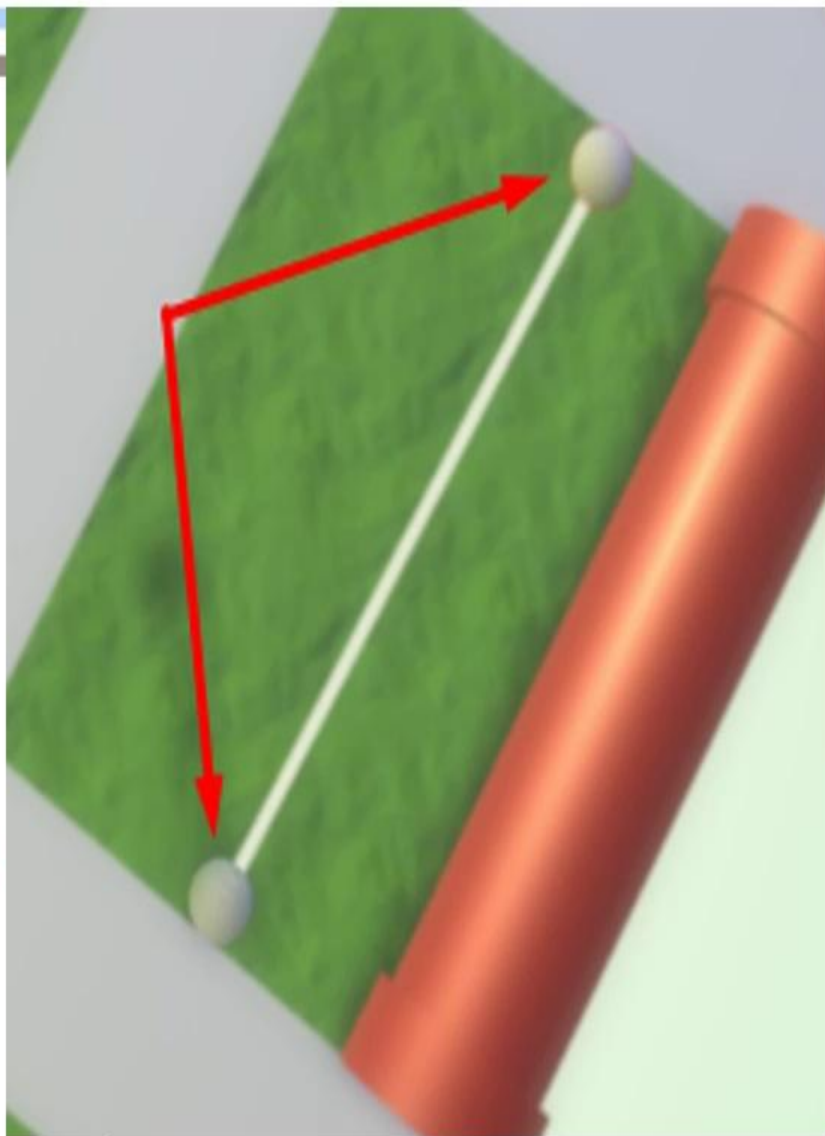
Добавляем объекты



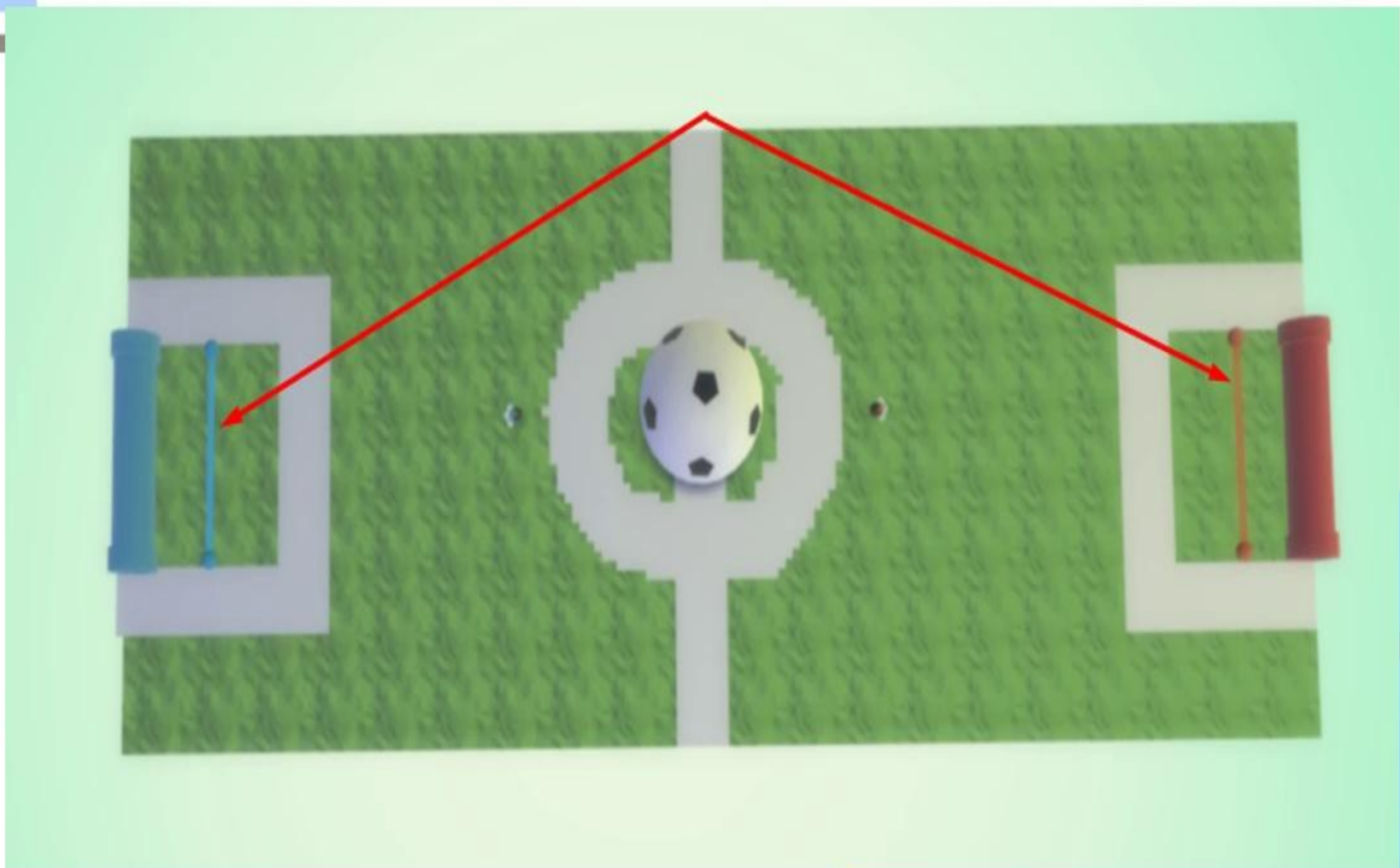
Добавляем объекты



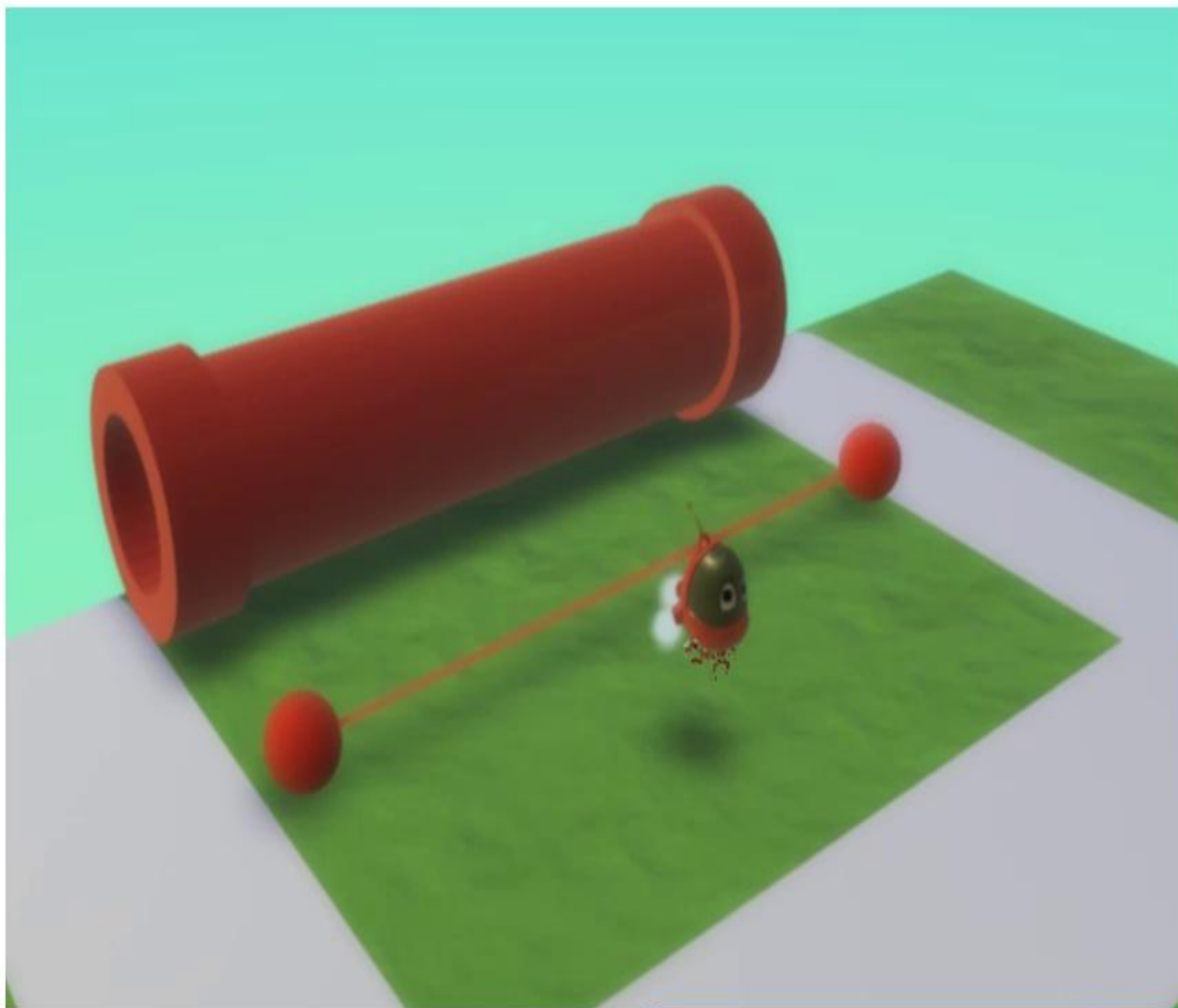
Добавляем объекты



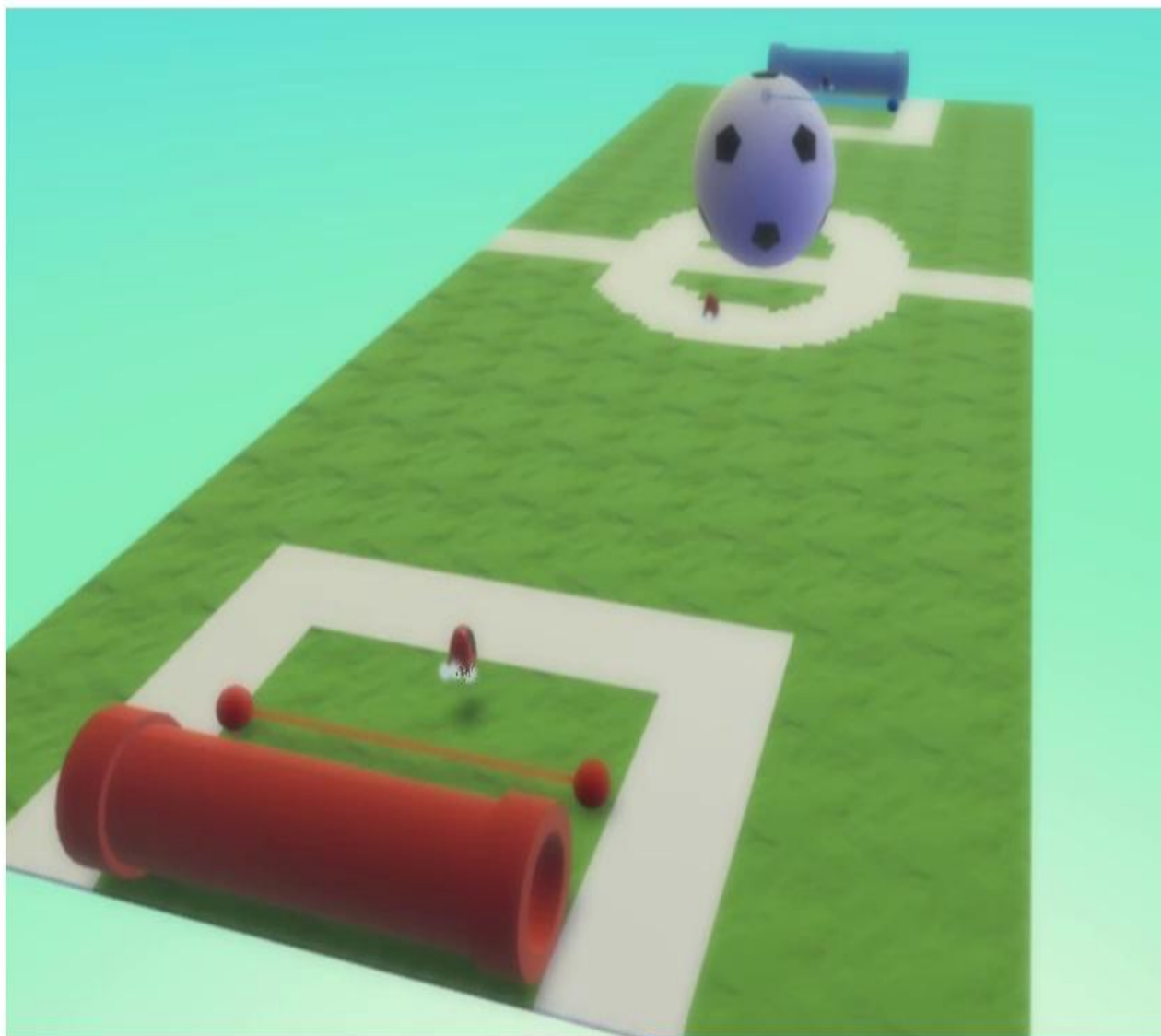
Добавляем объекты



Добавляем объекты



Добавляем объекты



Создаем программы

Kodu 1



Программа



Перетащить



Программа

Изменить установки

Вырезать

Копировать

Изменить размер

Повернуть

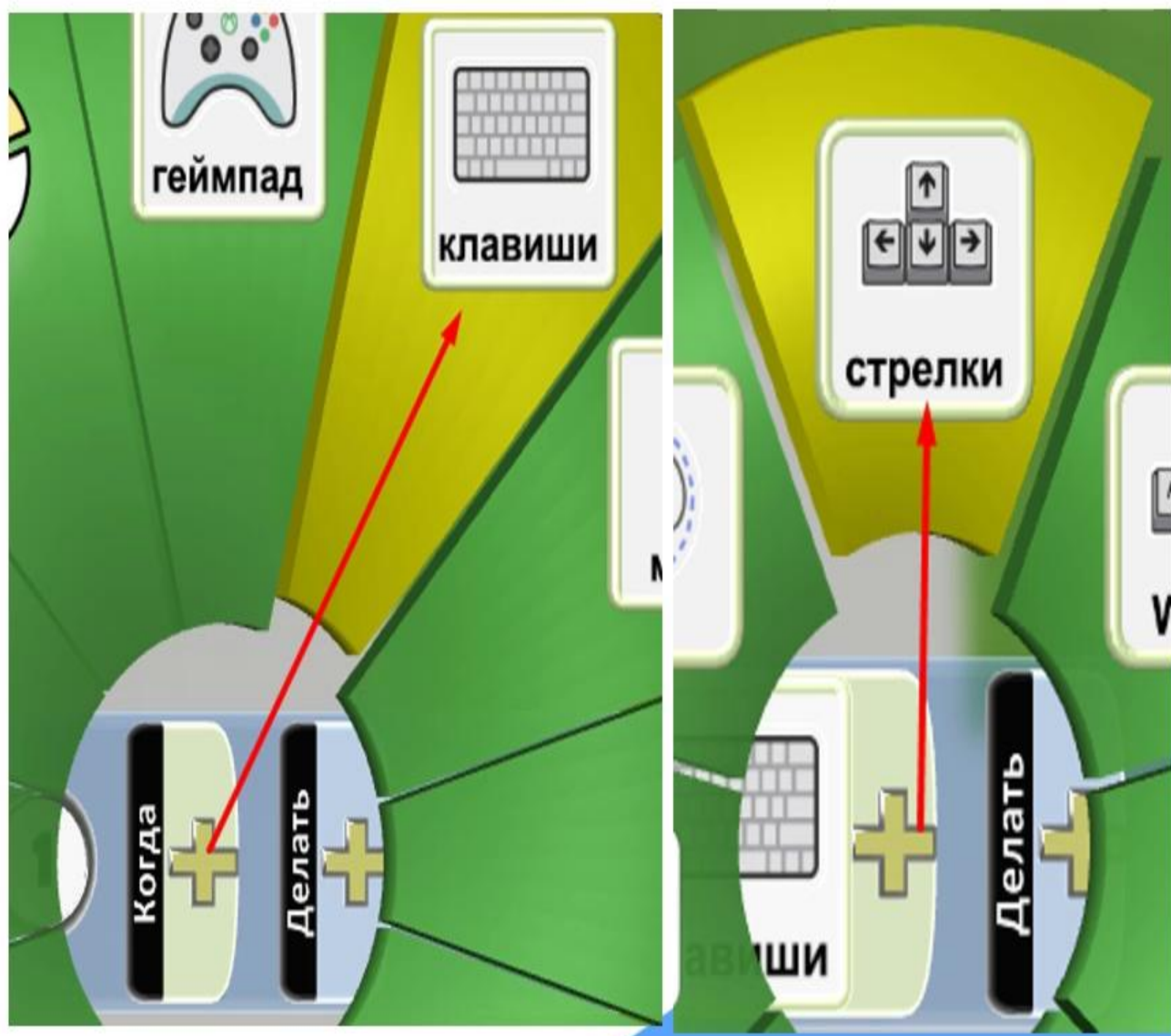
Изменить высоту



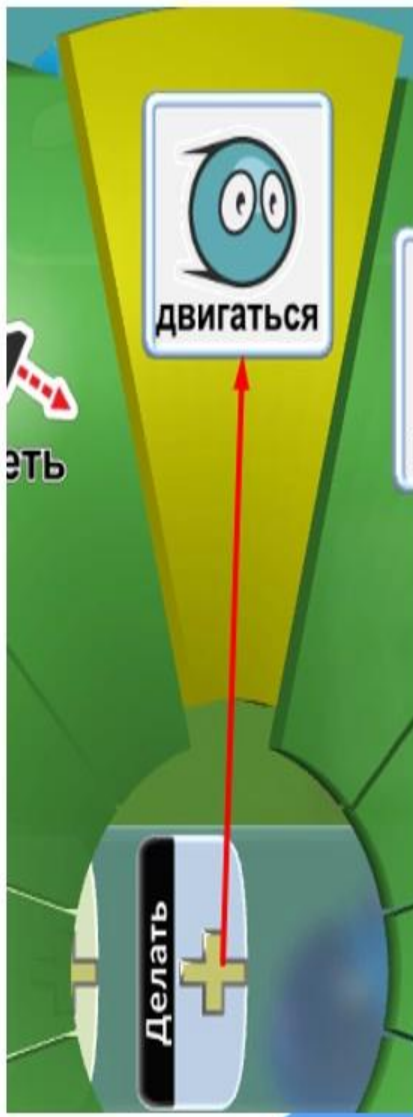
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

1

Когда

клавиши

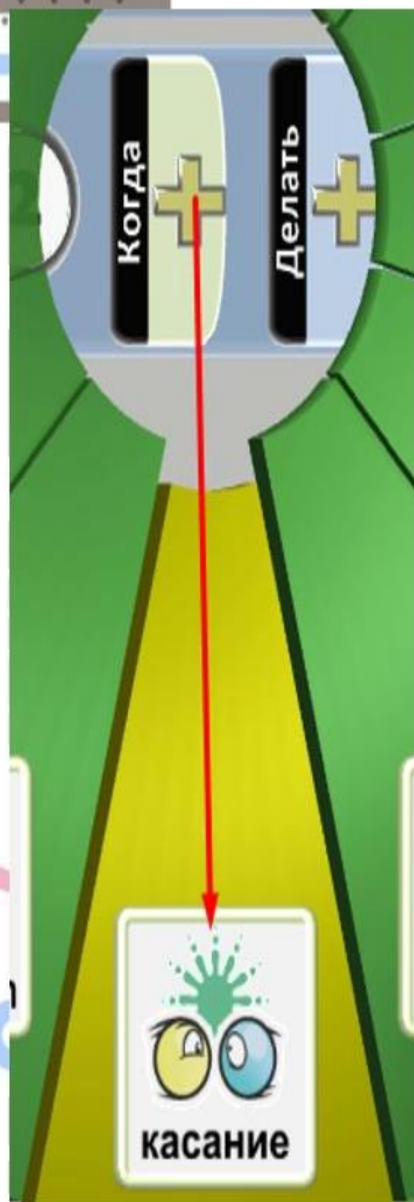
стрелки

Делать

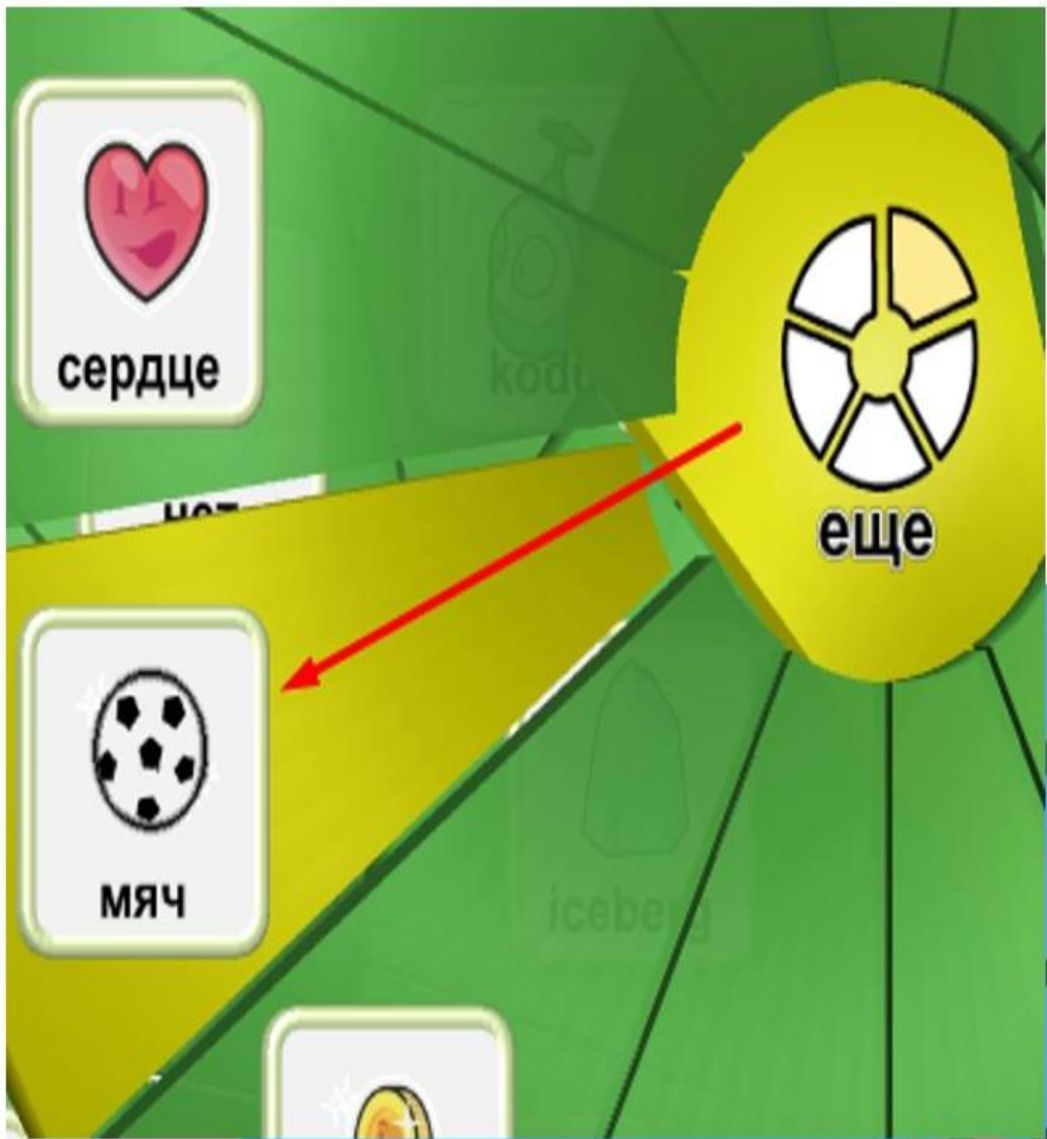
двигаться



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

2

Когда

касание

мяч

Делать

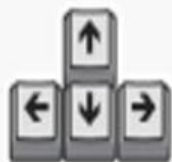
запуск

The image shows a Scratch-style code block with a green background. On the left, a circle contains the number '2'. The block is divided into two main sections: 'Когда' (When) and 'Делать' (Do). The 'Когда' section contains two blocks: 'касание' (touched) with a green starburst icon and 'мяч' (ball) with a soccer ball icon. The 'Делать' section contains one block: 'запуск' (launch) with a yellow ball and a lightning bolt icon. A yellow pencil icon is pointing to the 'запуск' block. Plus signs are visible between the blocks in each section.

Создаем программы

1**Когда**

клавиши



стрелки

**Делать**

двигаться

**2****Когда**

касание



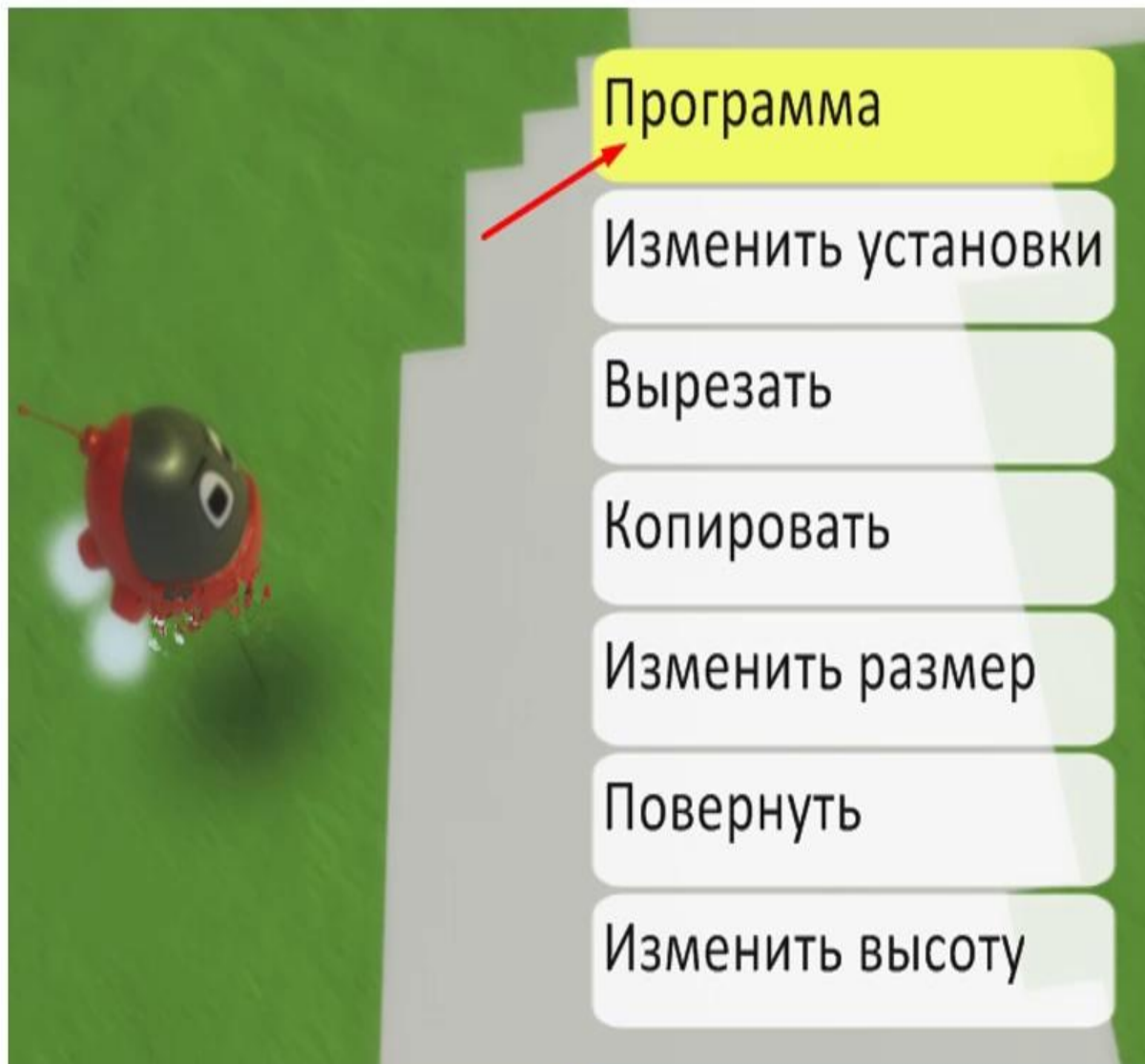
мяч

**Делать**

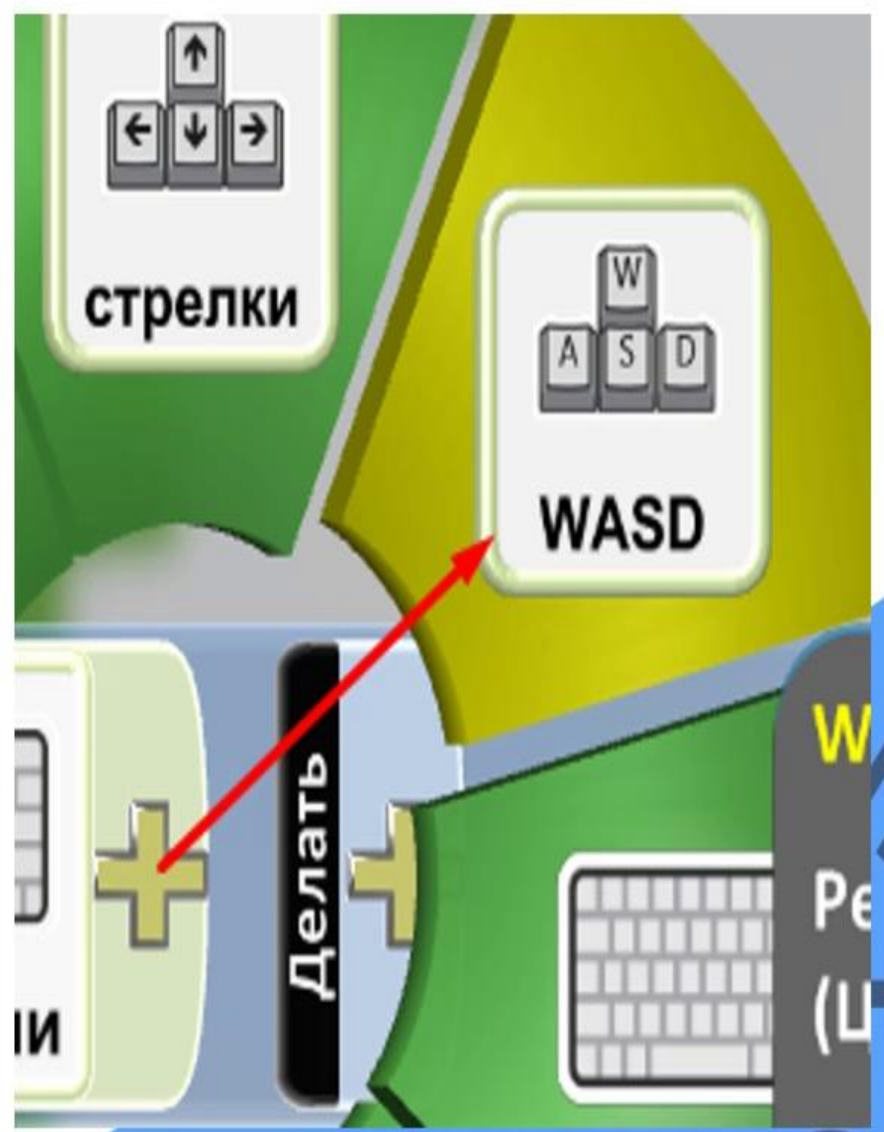
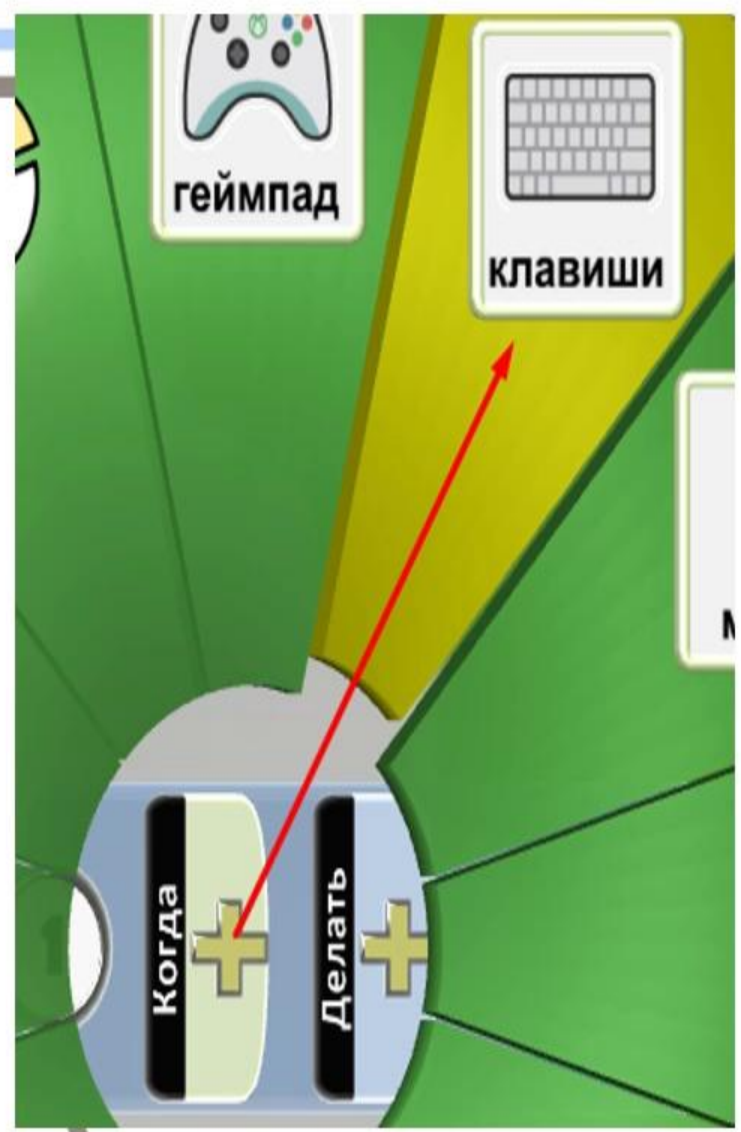
запуск



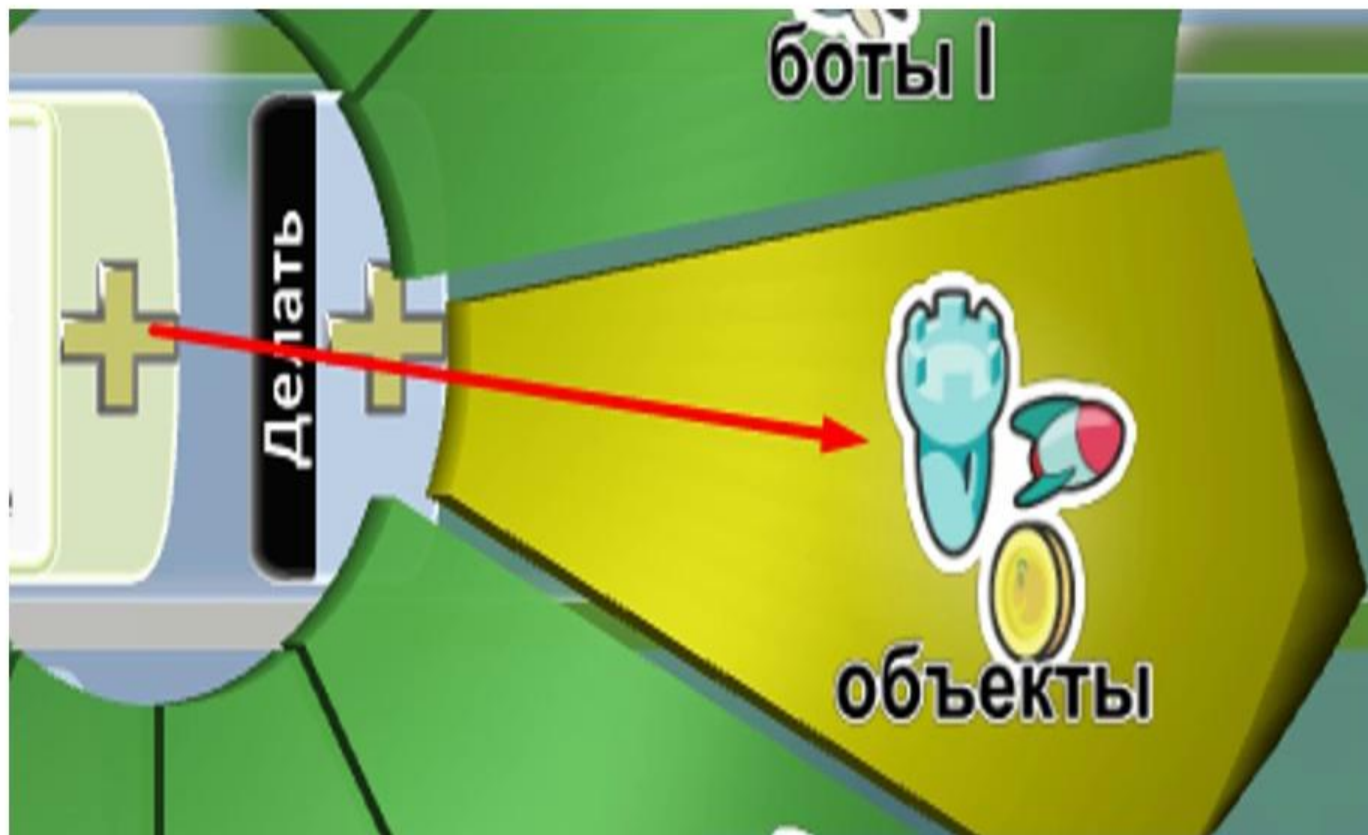
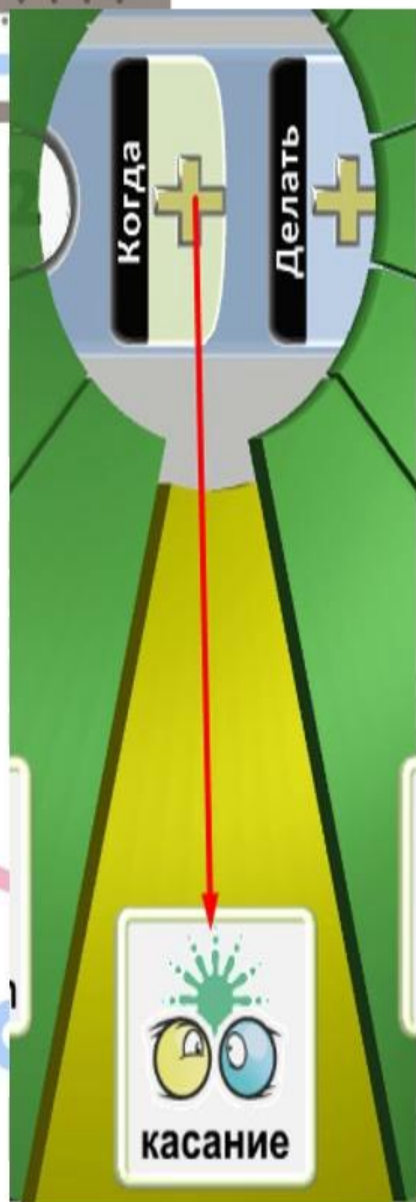
Создаем программы



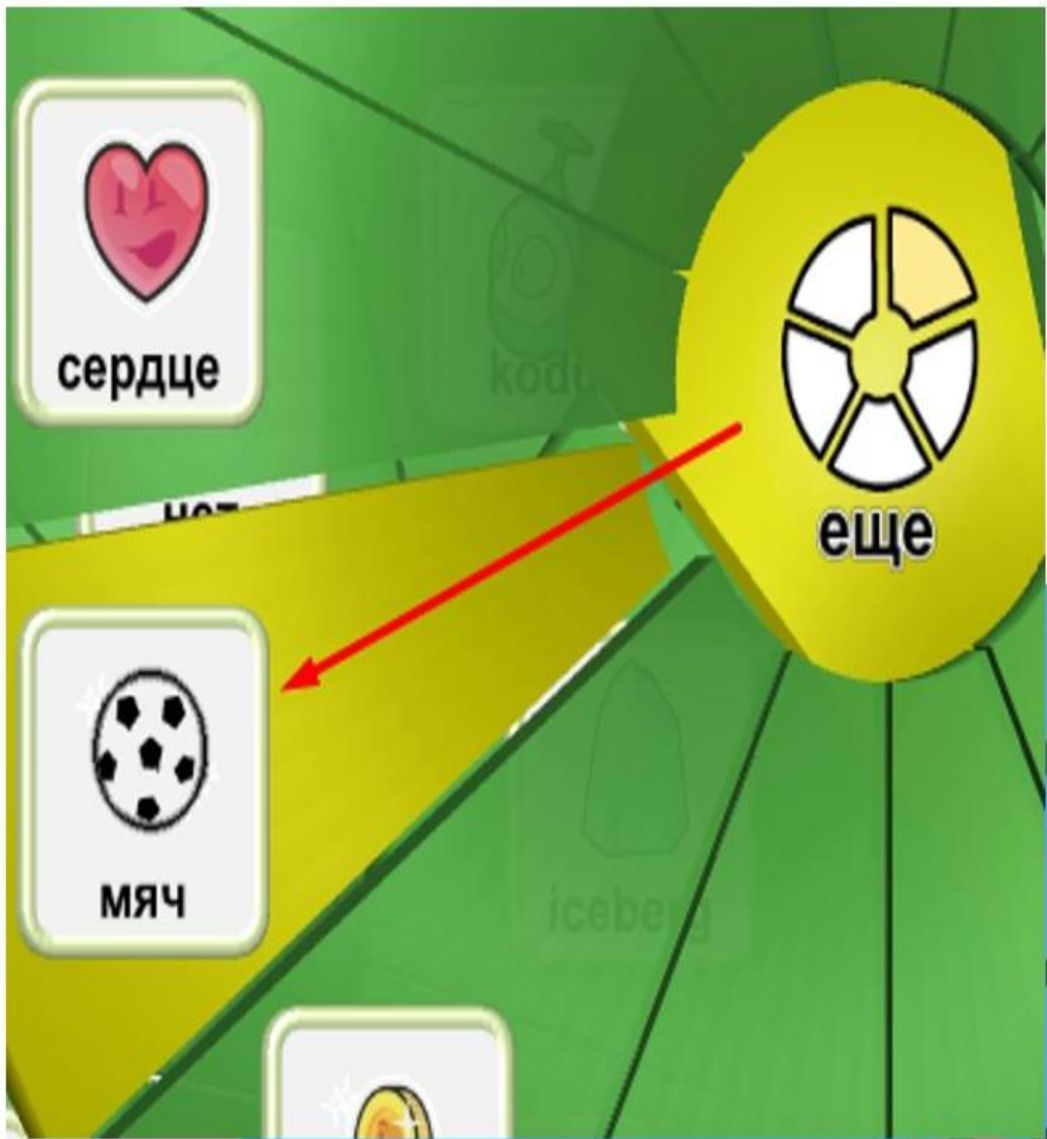
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

1

Когда



клавиши



WASD



Делать



двигаться



2

Когда



касание



мяч



Делать



запуск



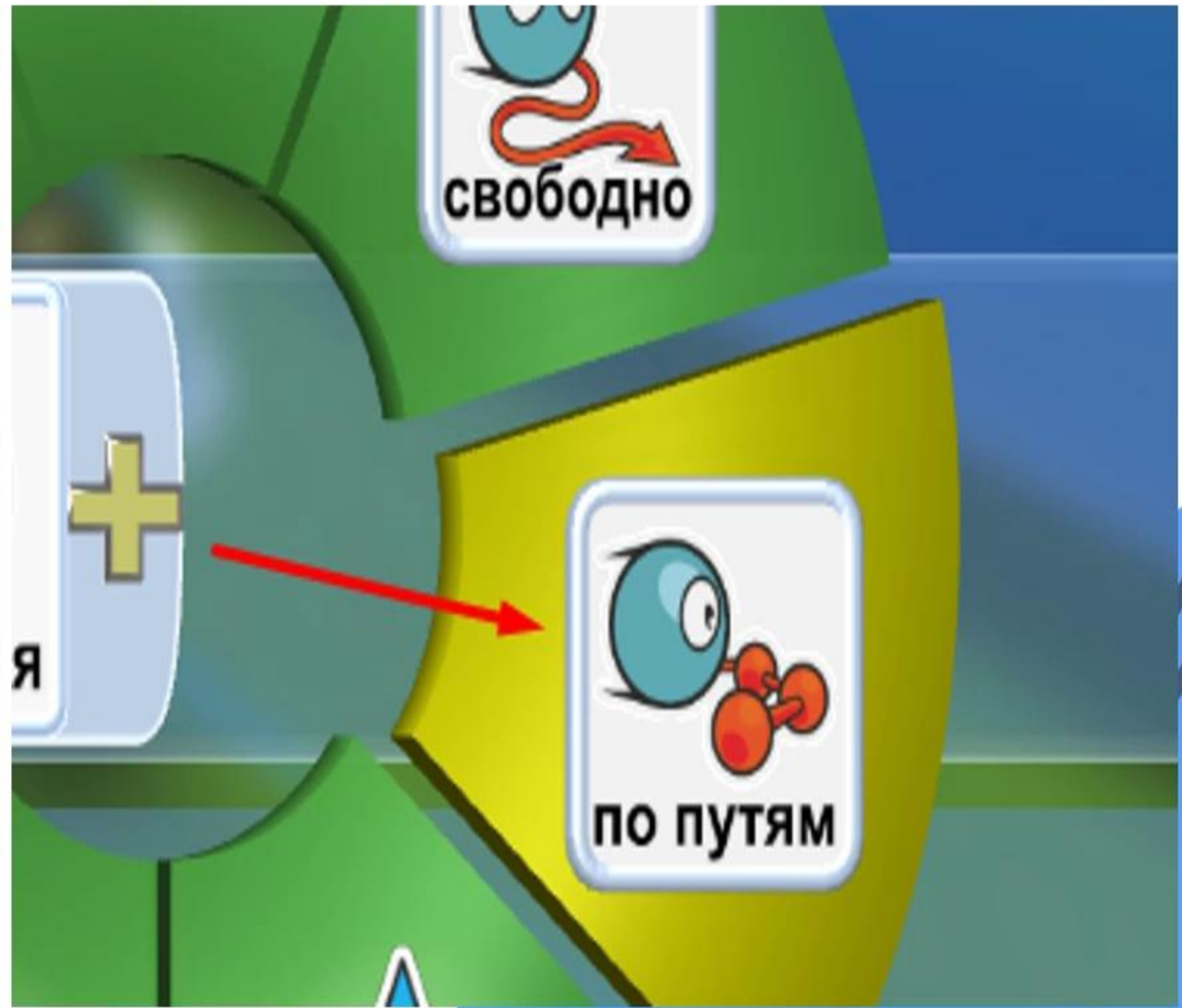
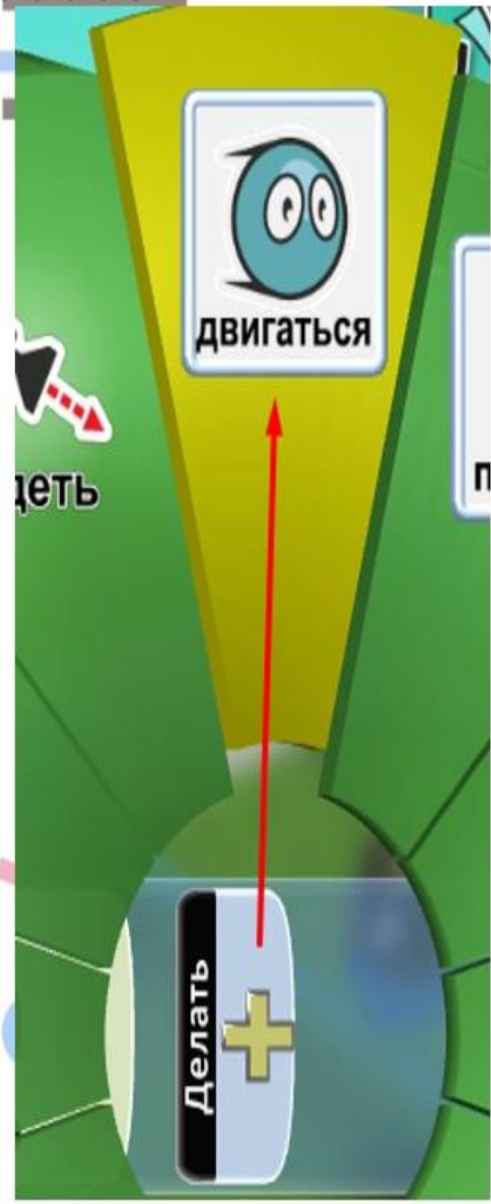
Создаем программы



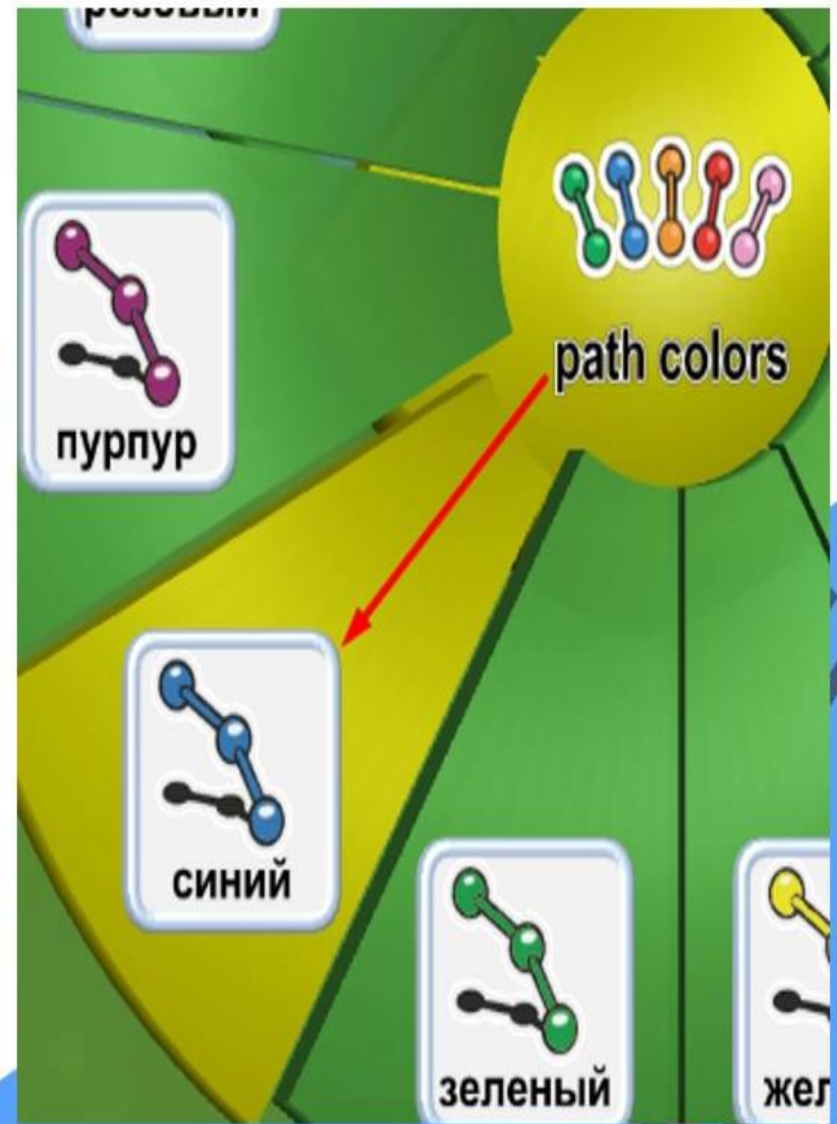
Создаем программы



Создаем программы



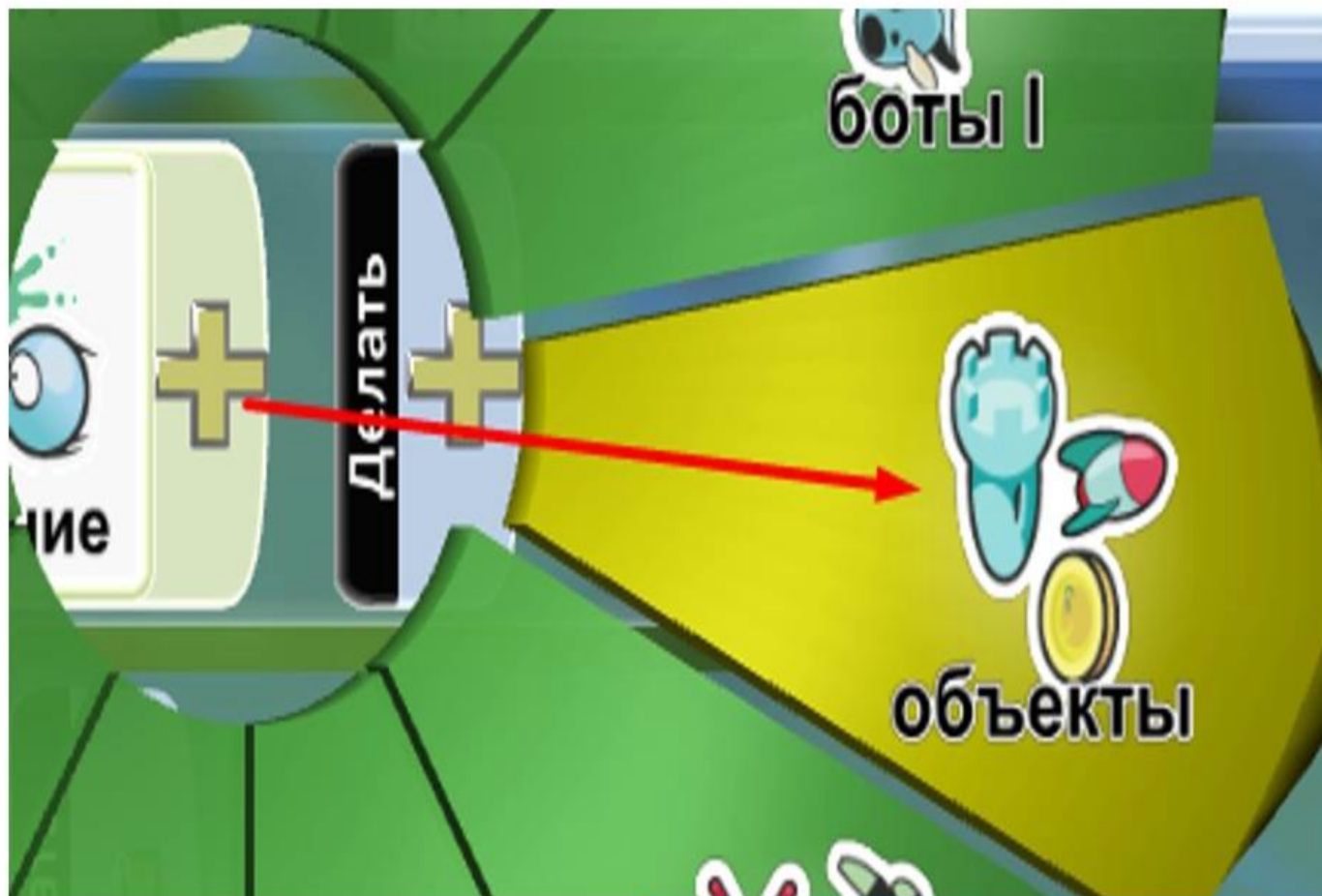
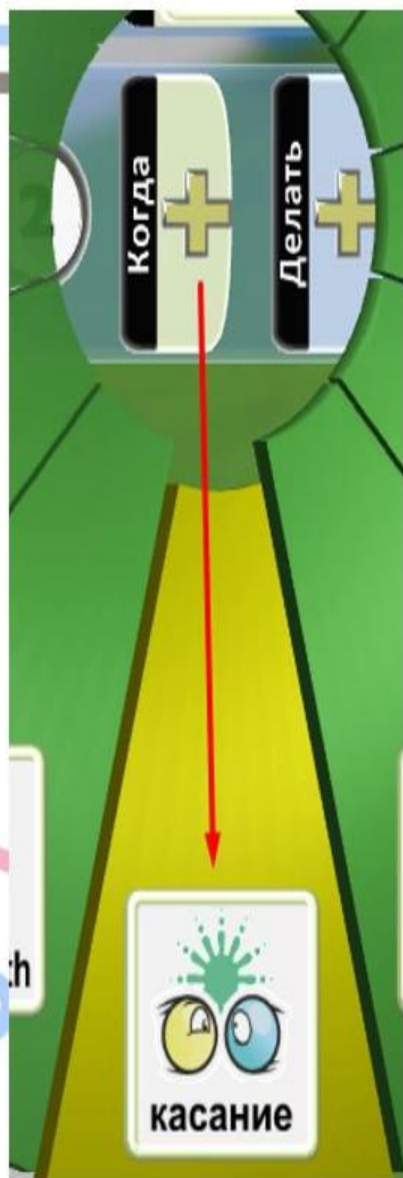
Создаем программы



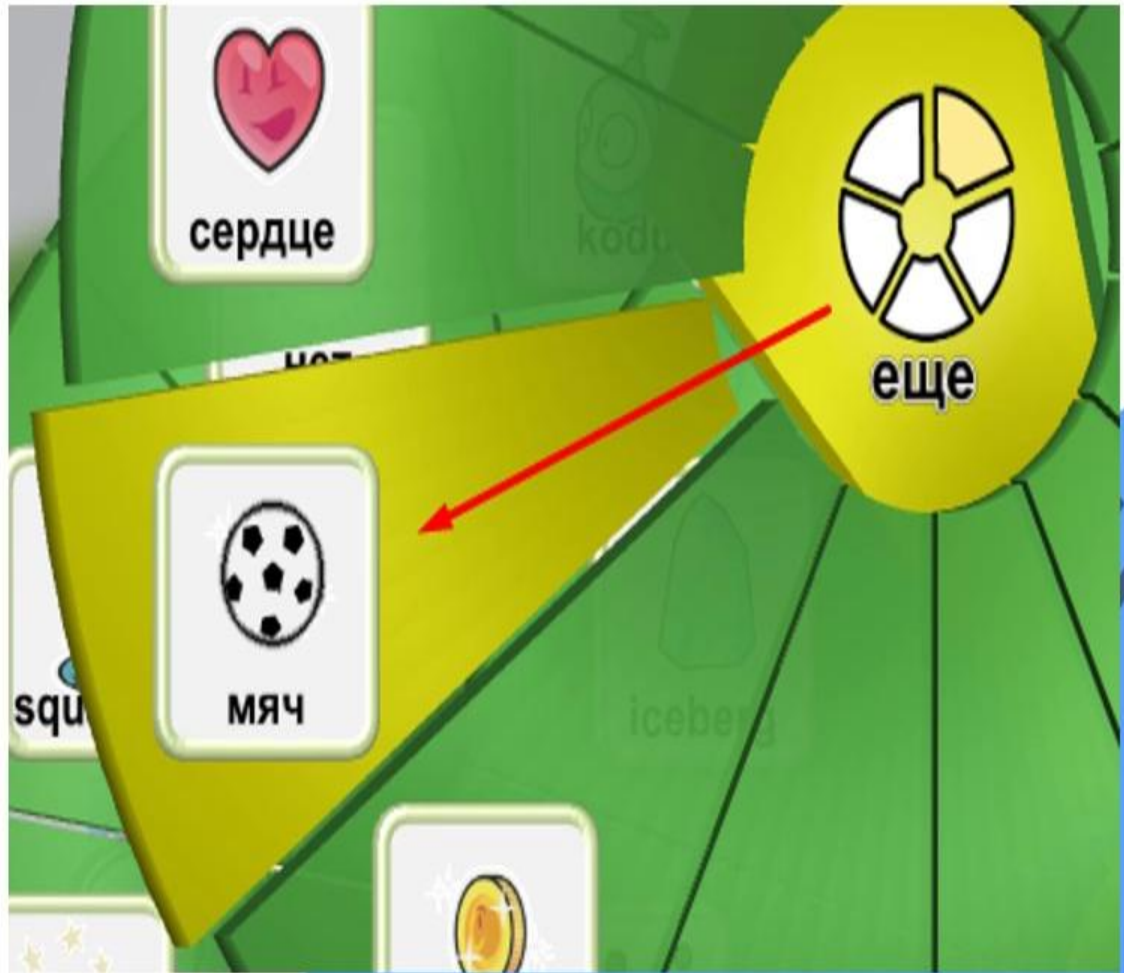
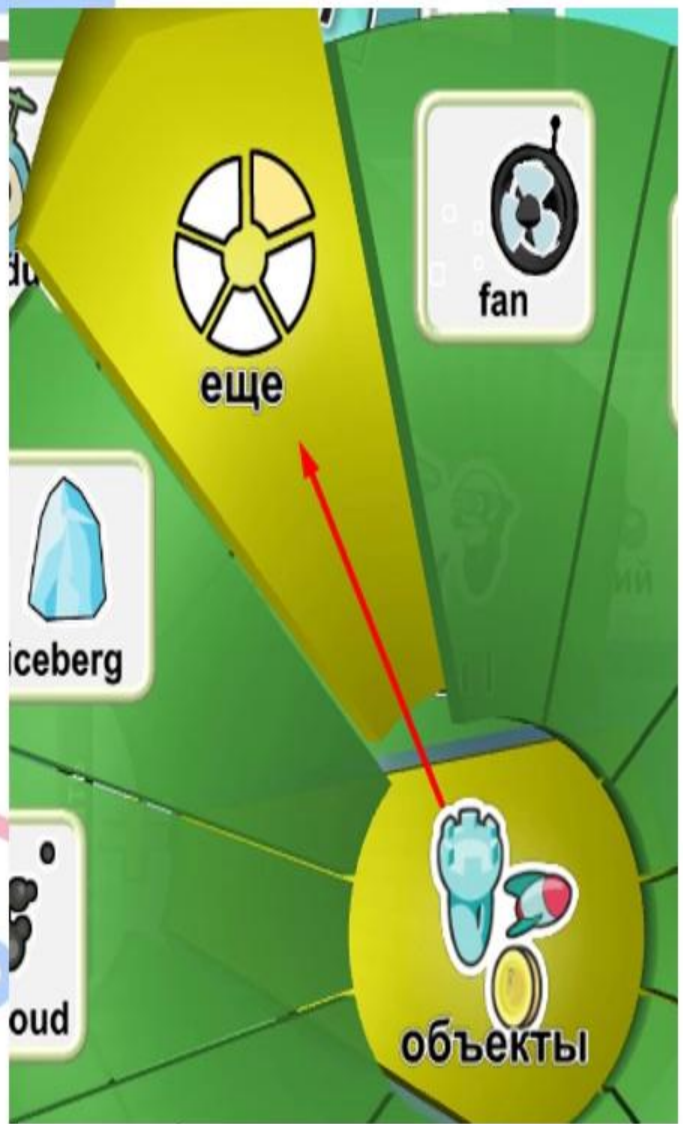
Создаем программы



Создаем программы



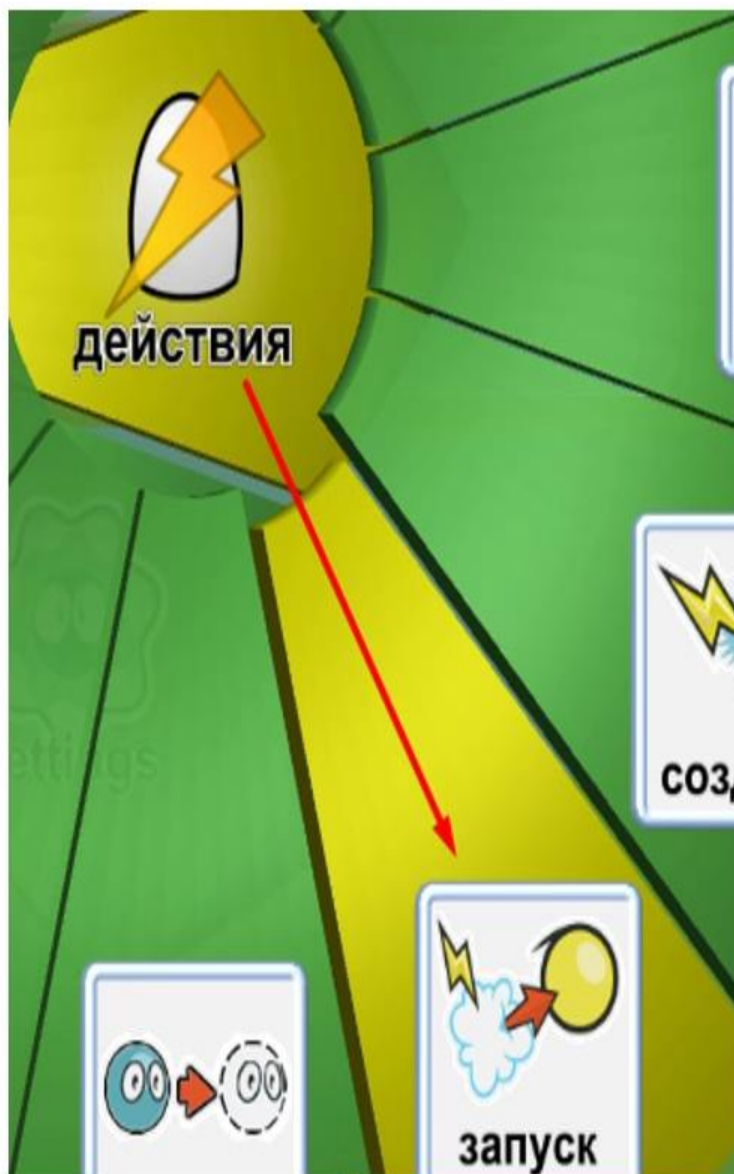
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

1

Когда

 **всегда**

Делать

 **двигаться**

 **по путям**

 **синий**

2

Когда

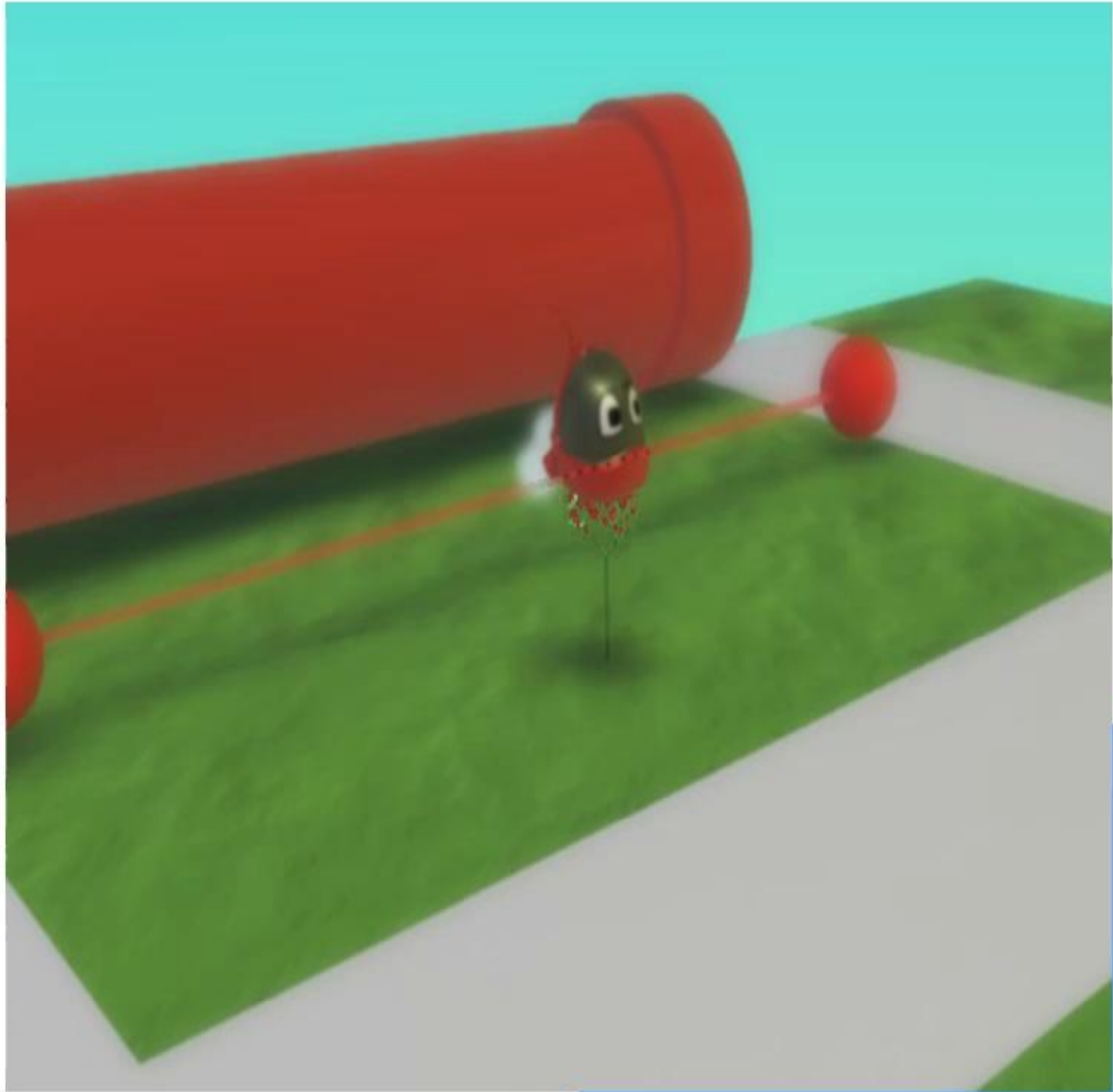
 **касание**

 **мяч**

Делать

 **запуск**

Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

1

Когда

 всегда

Делать

 двигаться

 по путям

 красный +

2

Когда

 касание

 мяч +

Делать

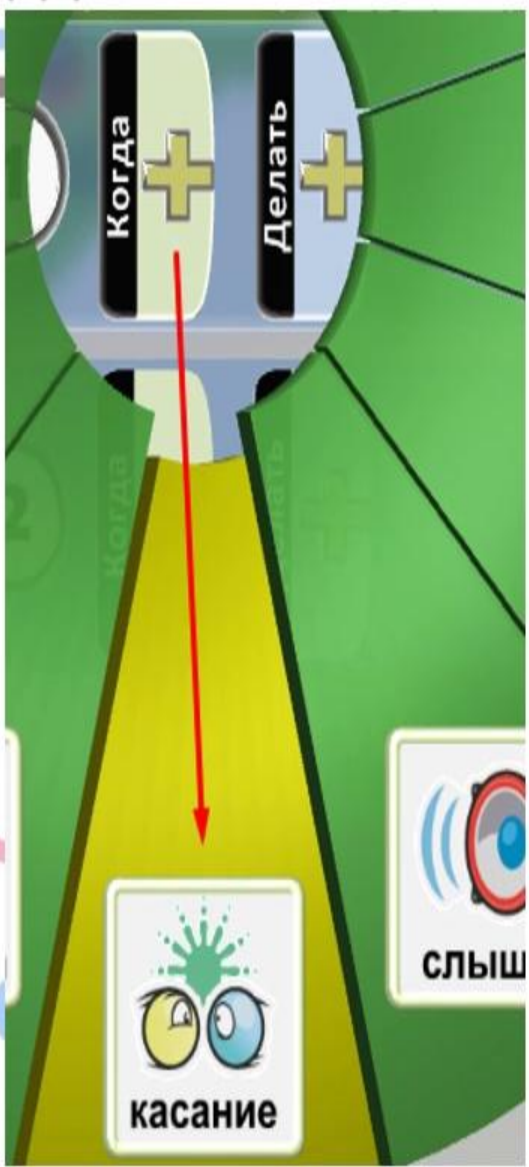
 запуск +



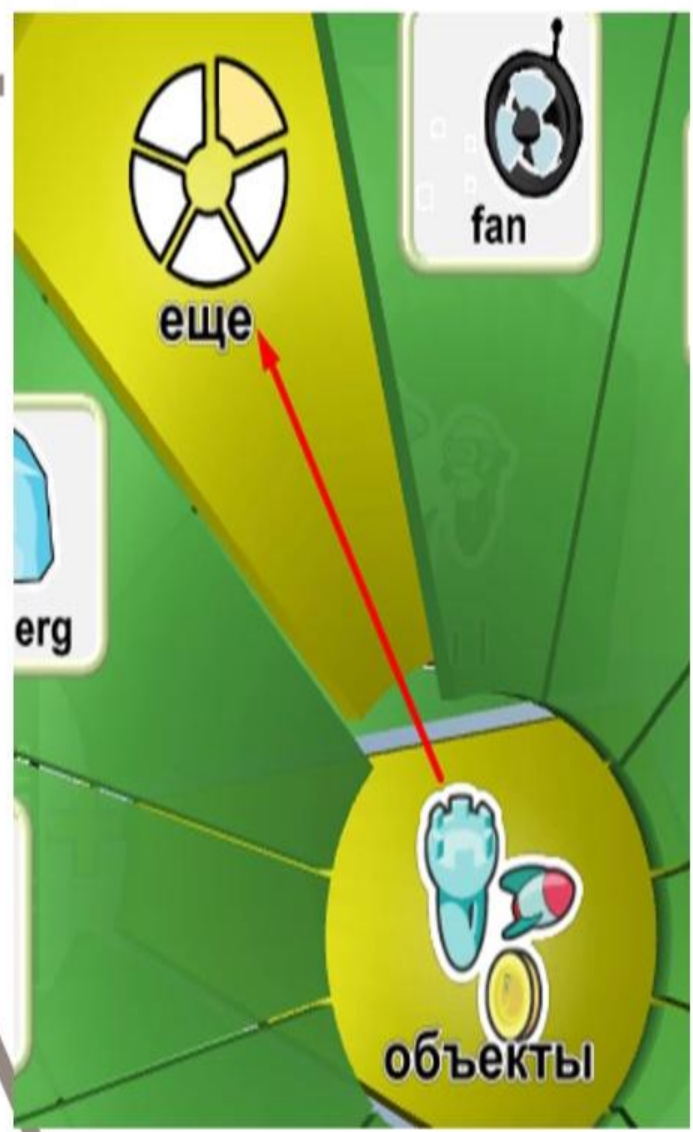
Создаем программы



Создаем программы

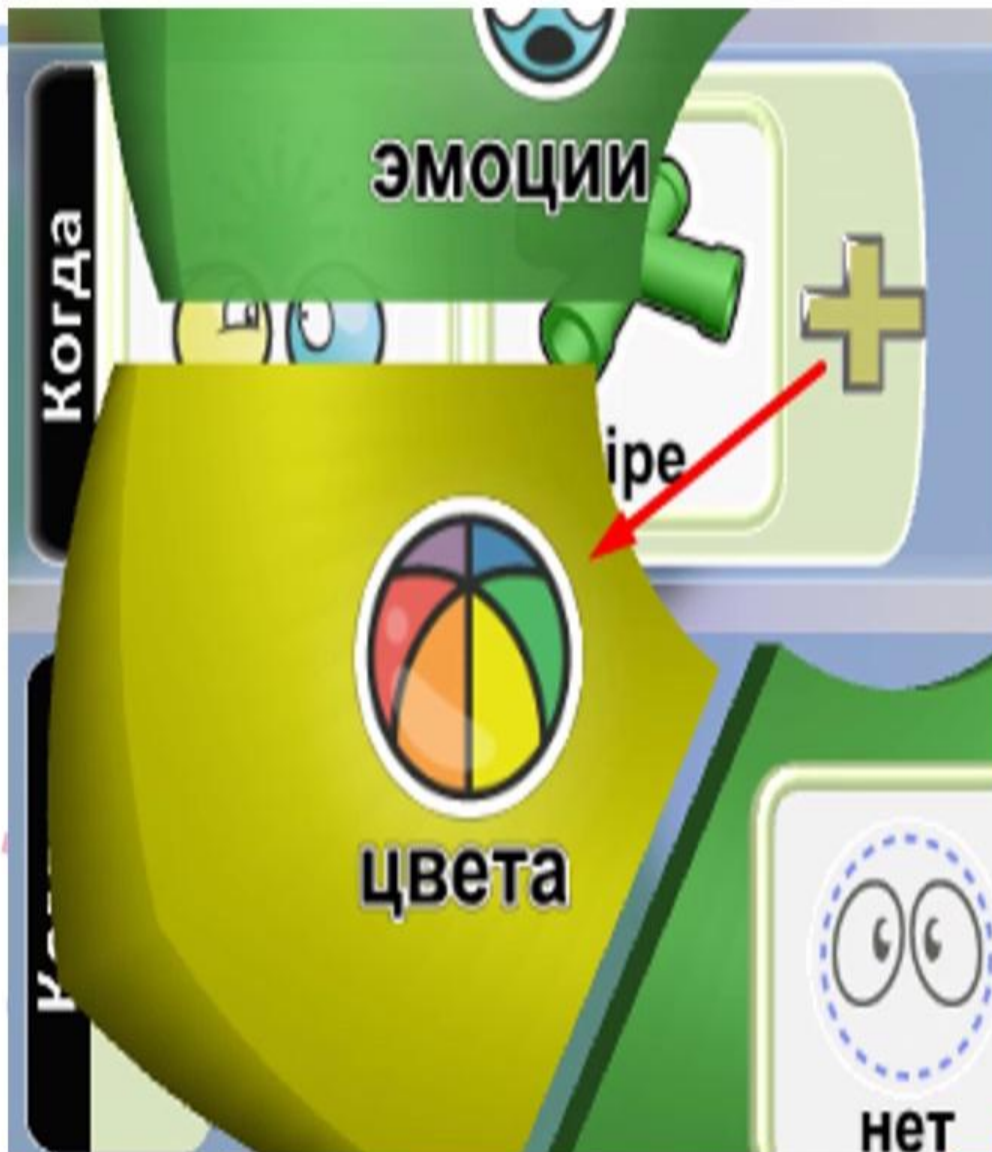


Создаем программы

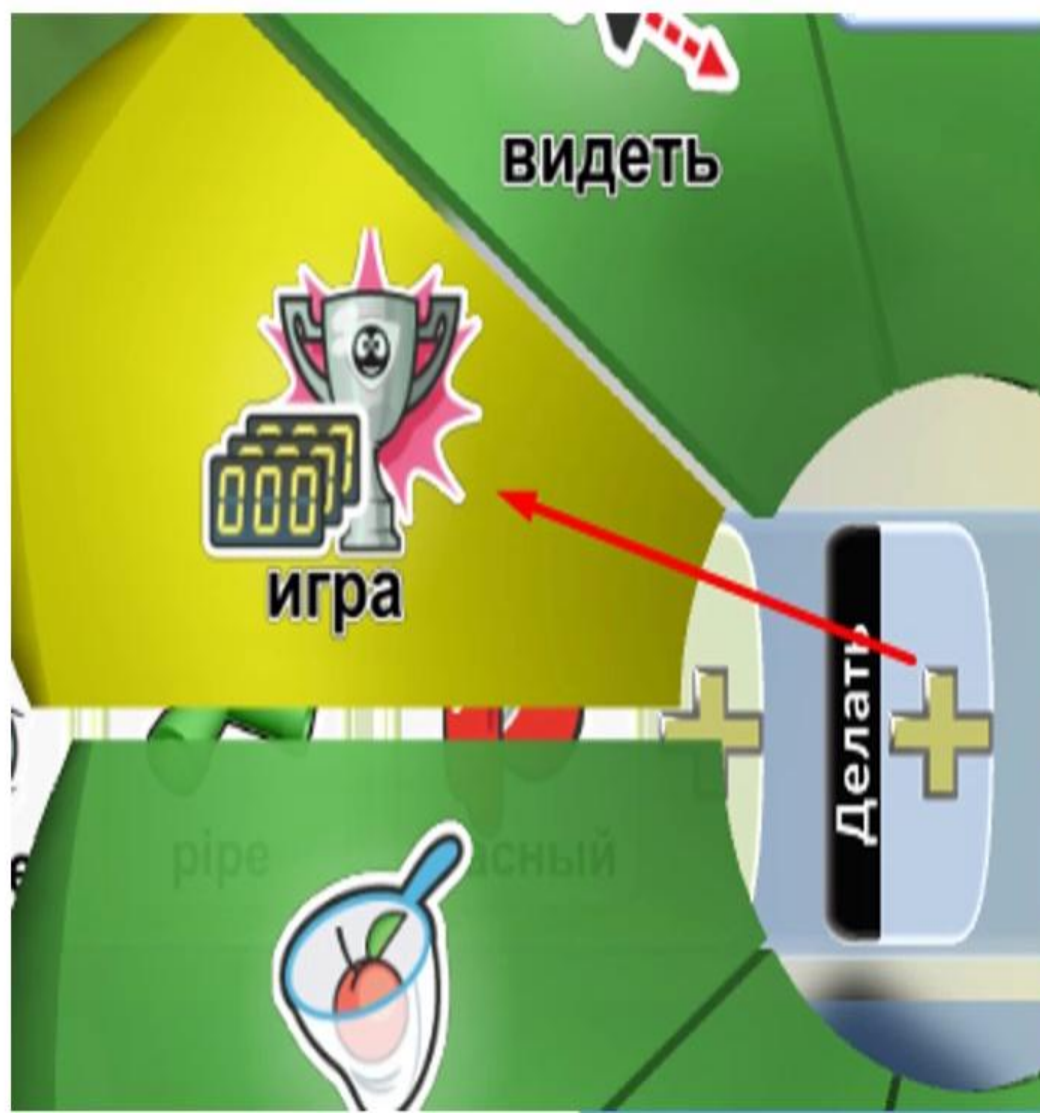


Создаем программы

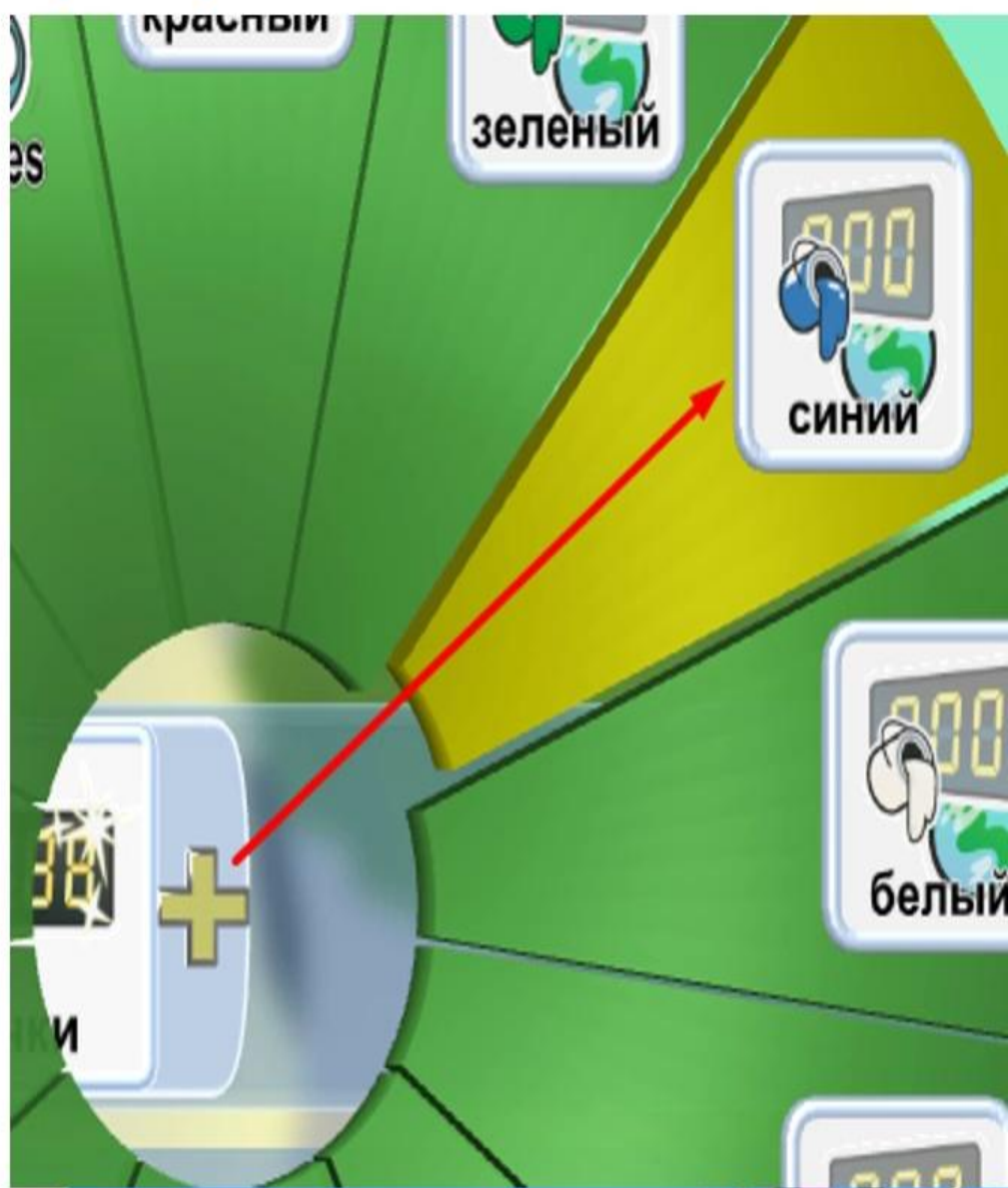
73



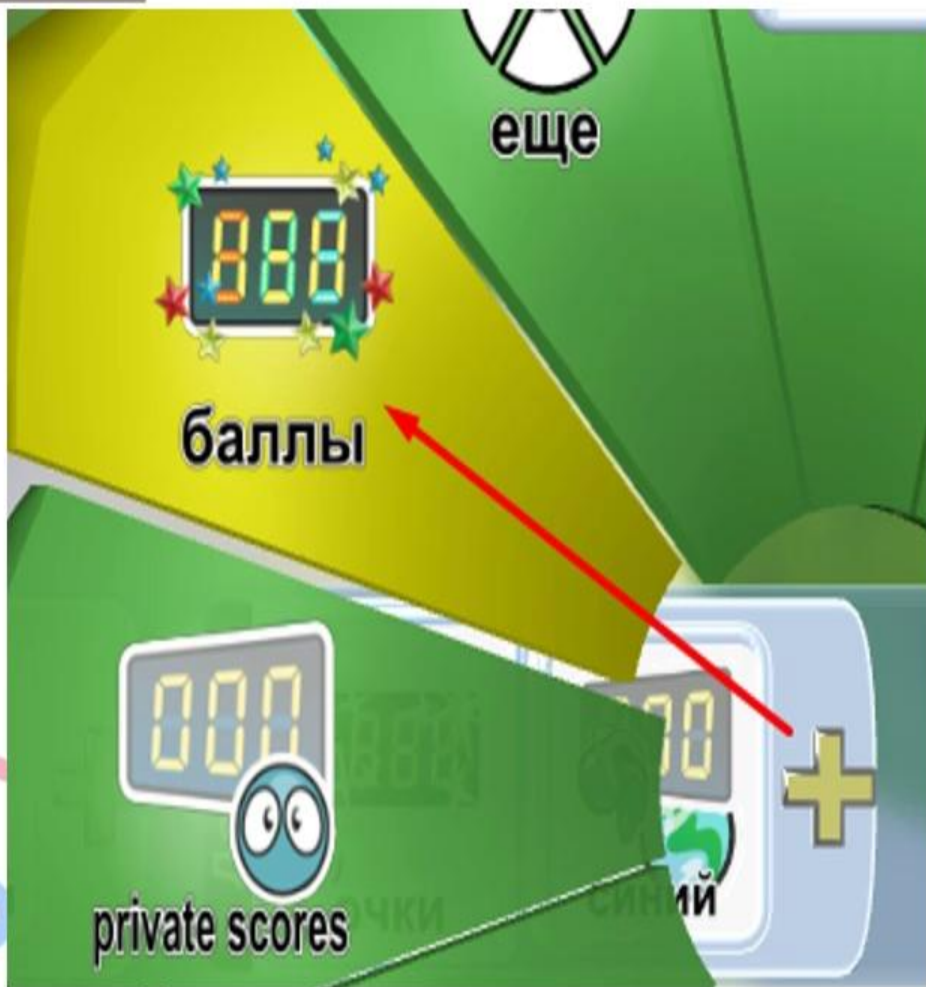
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

1

Когда

- касание
- pipe
- красный

+

Делать

- очки
- синий
- очко

+

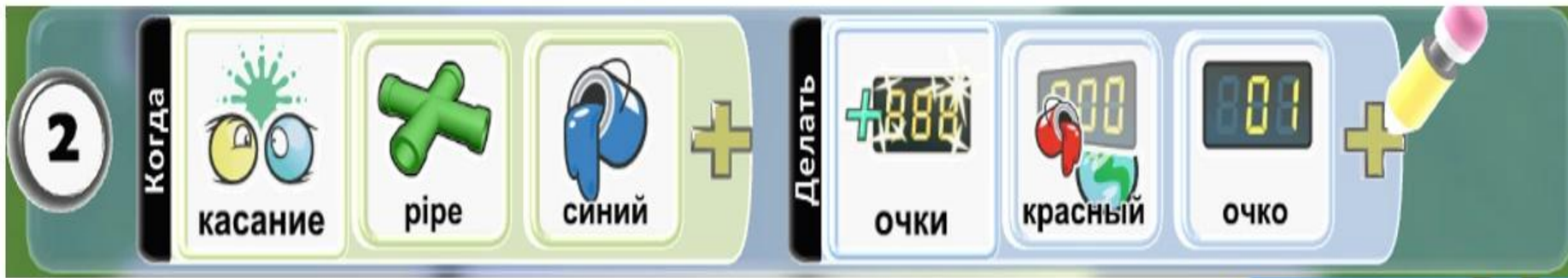
Создаем программы



Создаем программы

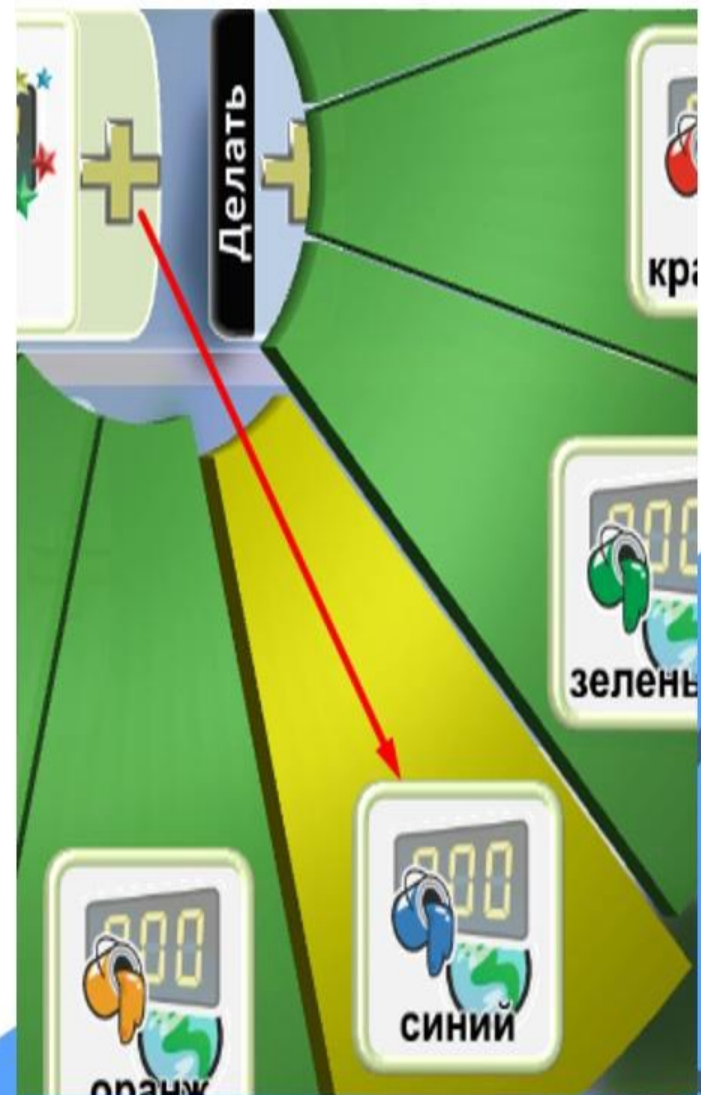
2 Когда касание pipe синий +

Делать очки красный очко +

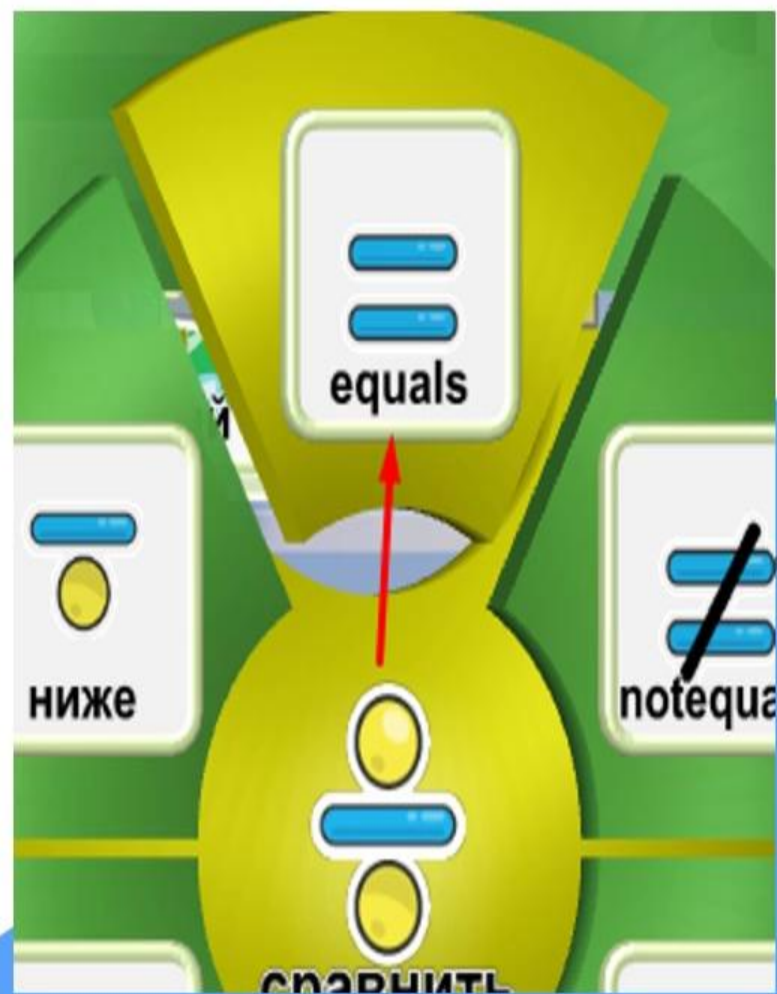


The image shows a Scratch-style code block with two sections: 'Когда' (When) and 'Делать' (Do). The 'Когда' section is highlighted in light green and contains three triggers: 'касание' (click) with a green splash icon, 'pipe' with a green pipe icon, and 'синий' (blue) with a blue bucket icon. The 'Делать' section is highlighted in light blue and contains three actions: 'очки' (points) with a green plus sign and a digital display showing '+888', 'красный' (red) with a red apple icon and a digital display showing '800', and 'очко' (point) with a digital display showing '800'. A yellow highlighter is positioned over the final plus sign in the 'Делать' section.

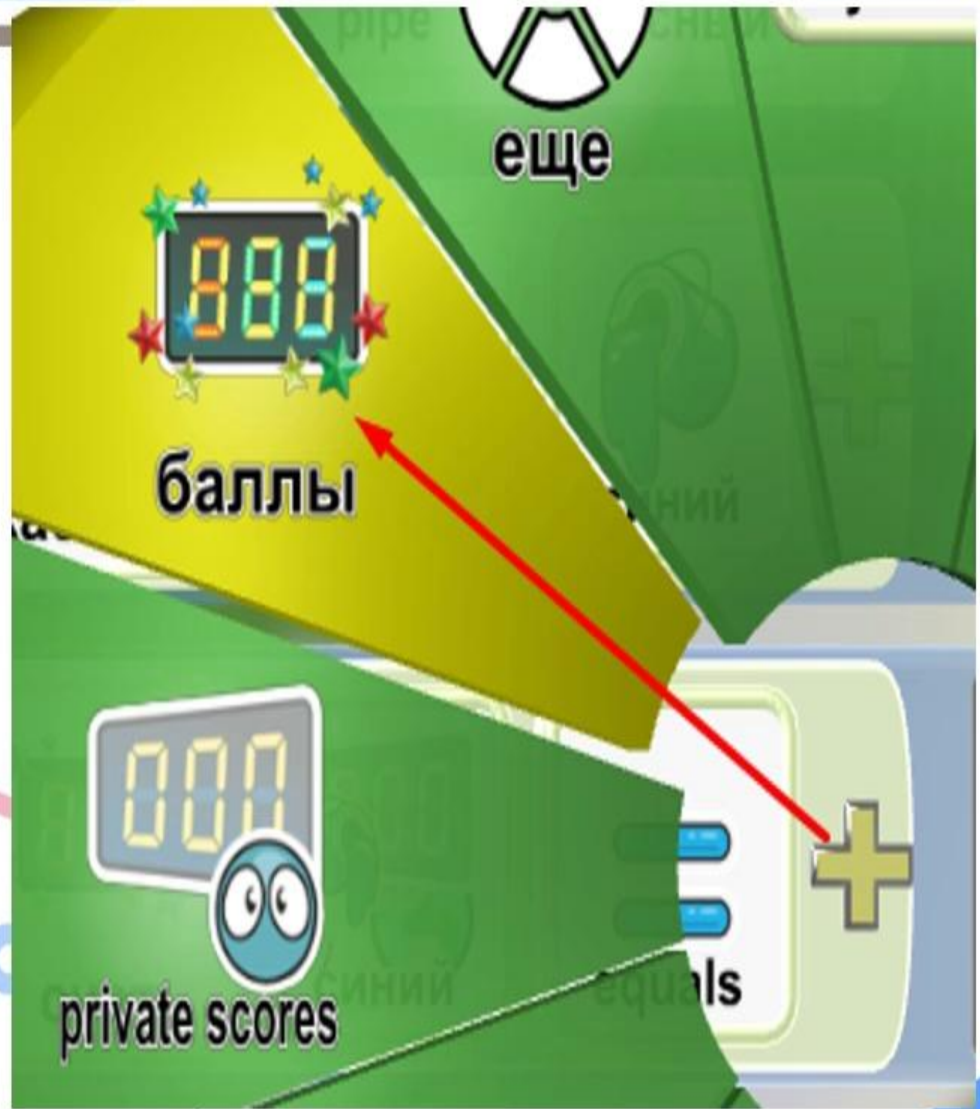
Создаем программы



Создаем программы



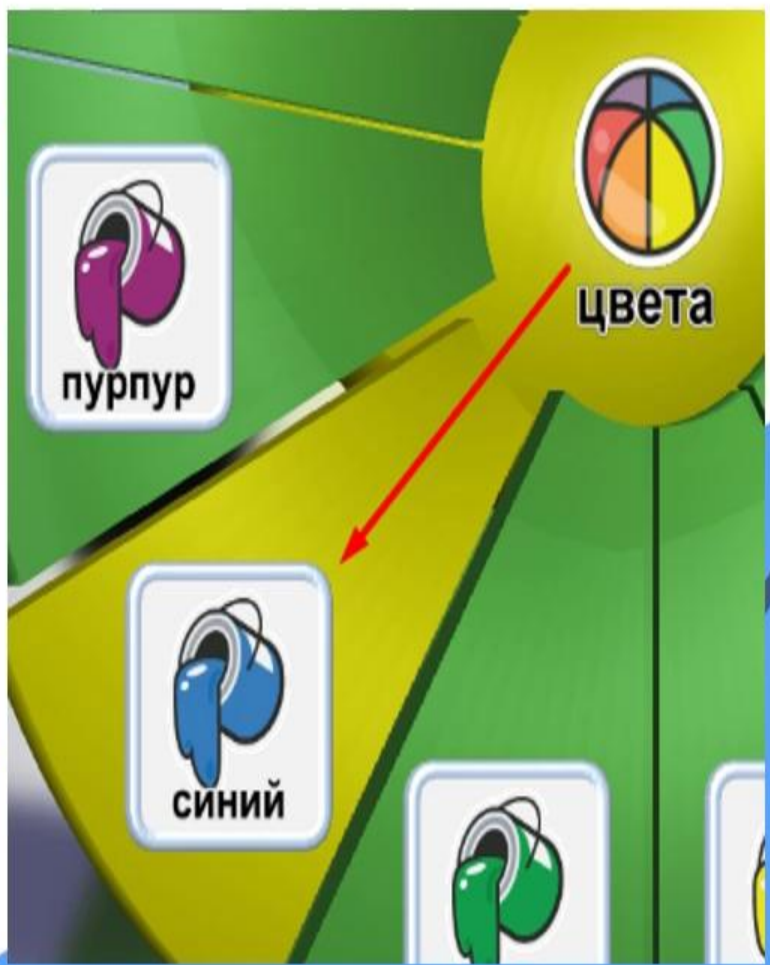
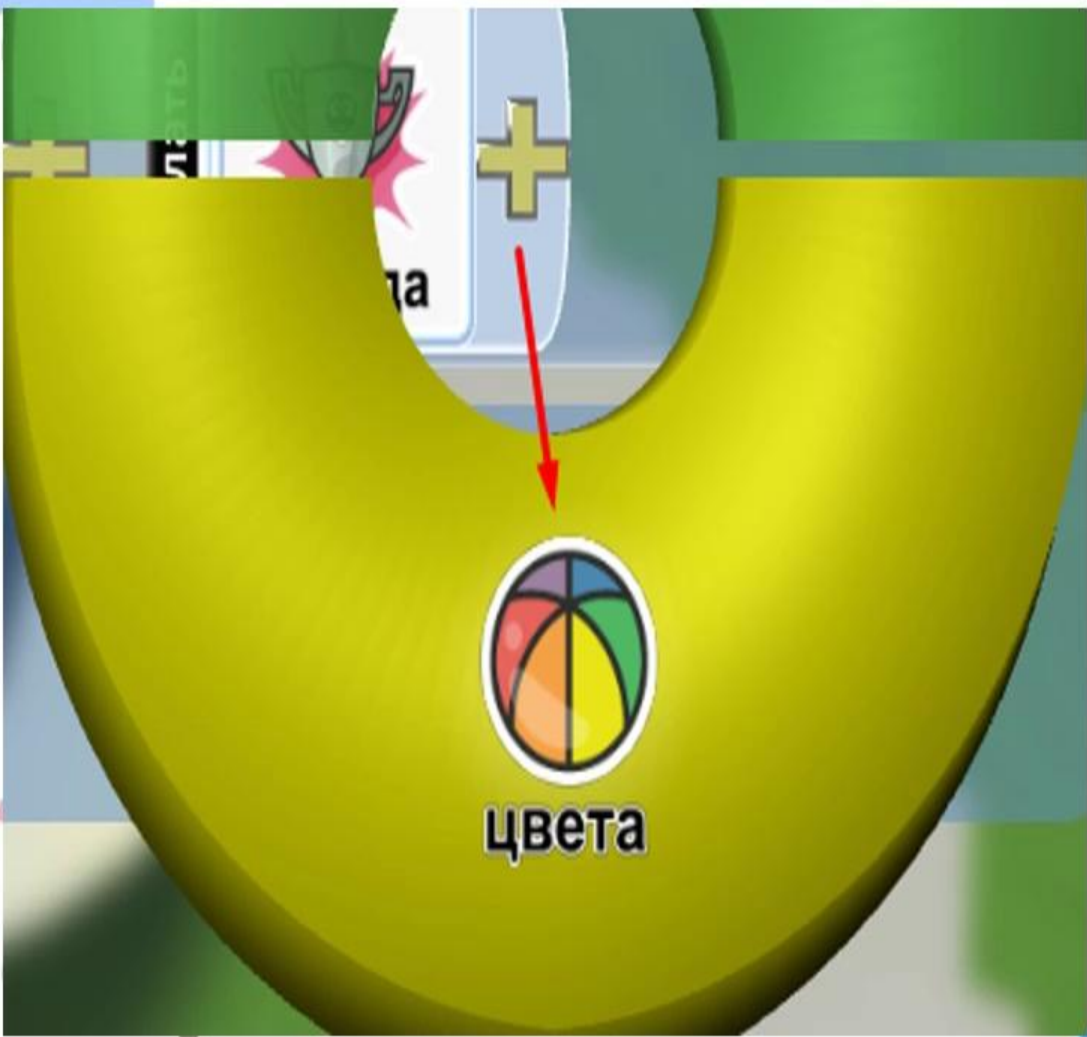
Создаем программы



Создаем программы



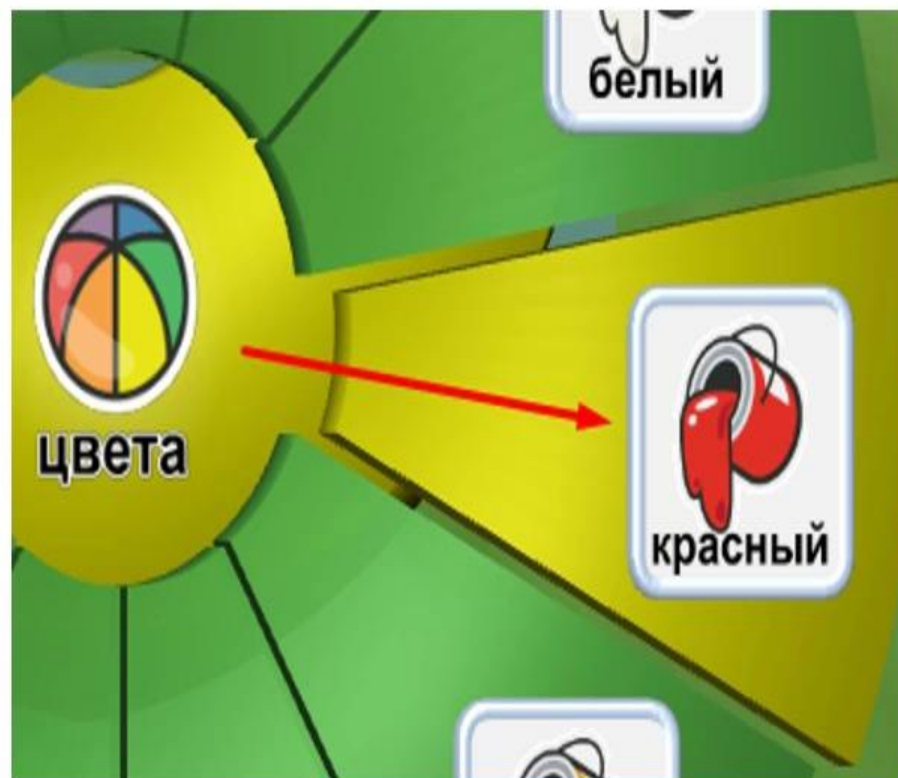
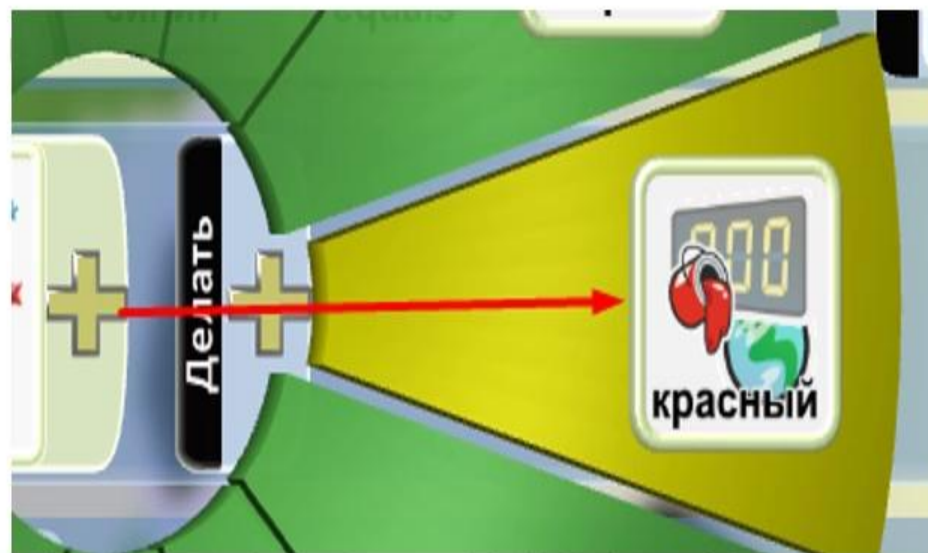
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы

4

Когда

- счет
- красный
- equals
- очки

Делать

- победа
- красный



Создаем программы

1 Когда касание + pipe + красный + Делать очки + синий + очко +

2 Когда касание + pipe + синий + Делать очки + красный + очко +

3 Когда счет + синий + equals + очки + Делать победа + синий

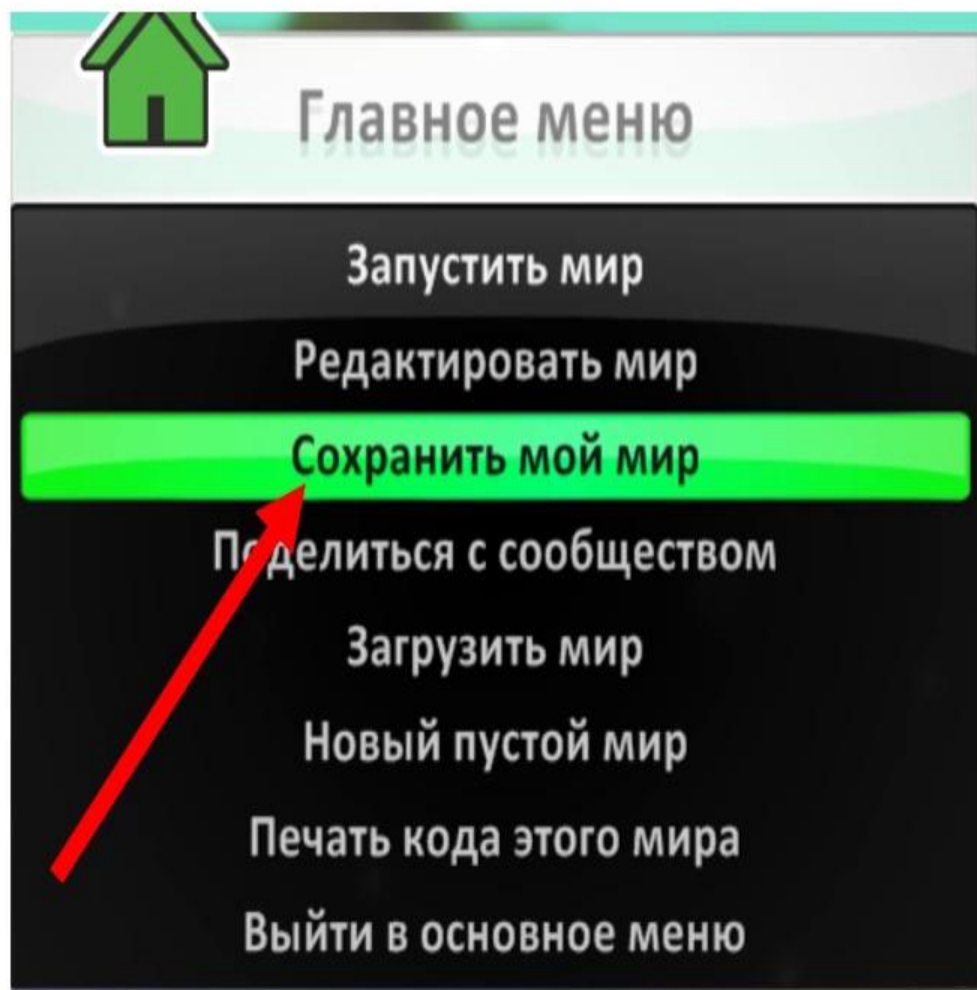
4 Когда счет + красный + equals + очки + Делать победа + красный

Тестируем нашу игру



Нажать  для редактирования.

Сохраняем наш игровой мир



Поздравляем!

