



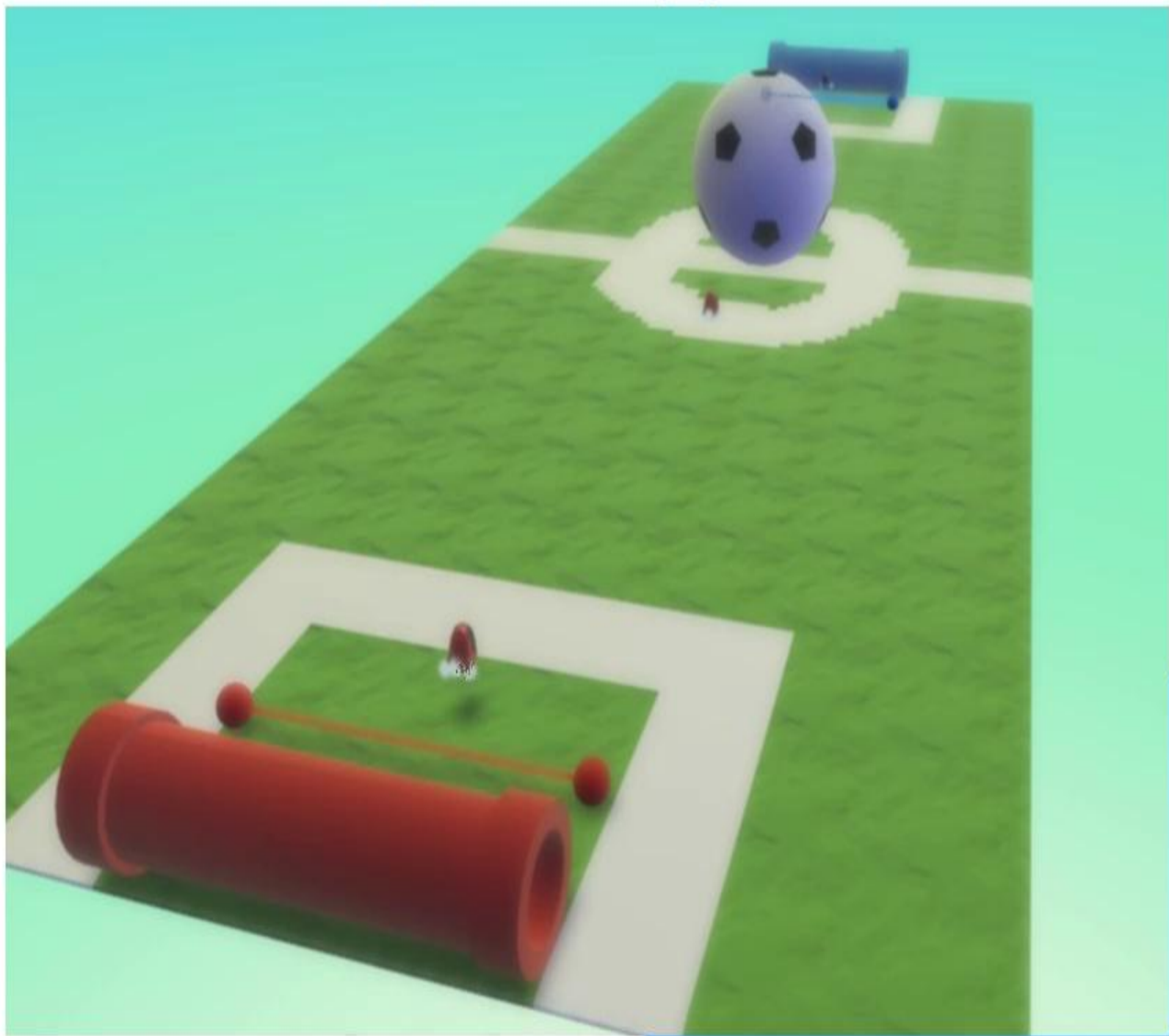
# Kodu

Создаем игру Fifa  
Урок 6

# Fifa



# Создаем игру Fifa



# Создаем игровое поле

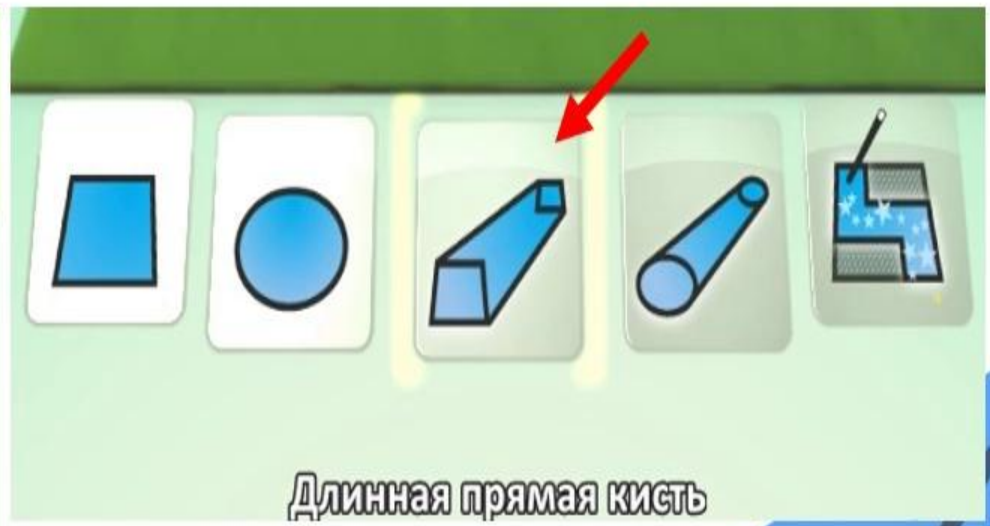
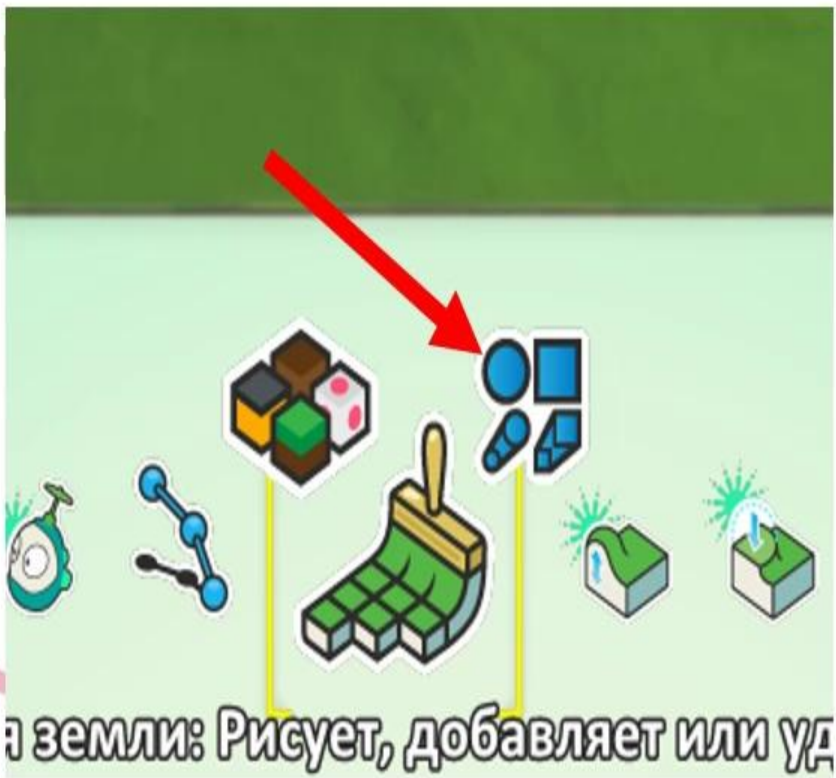
Поместить камеру  
в меню  
ть




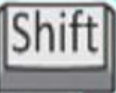

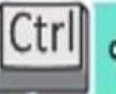







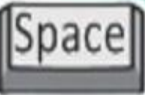
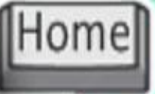

# Выбираем кисть

Перемещает камеру

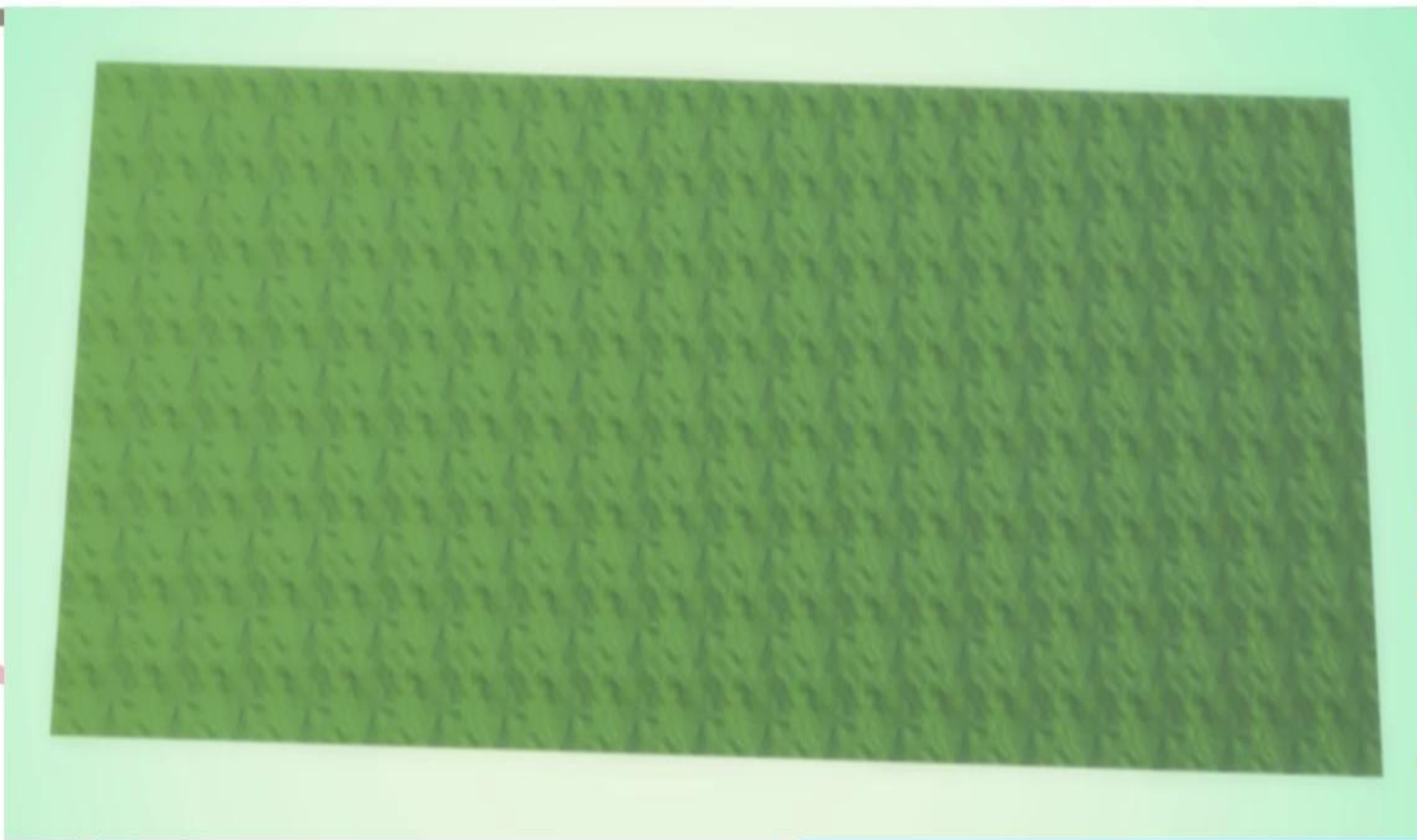
# Выбираем кисть



# Создаем игровое поле

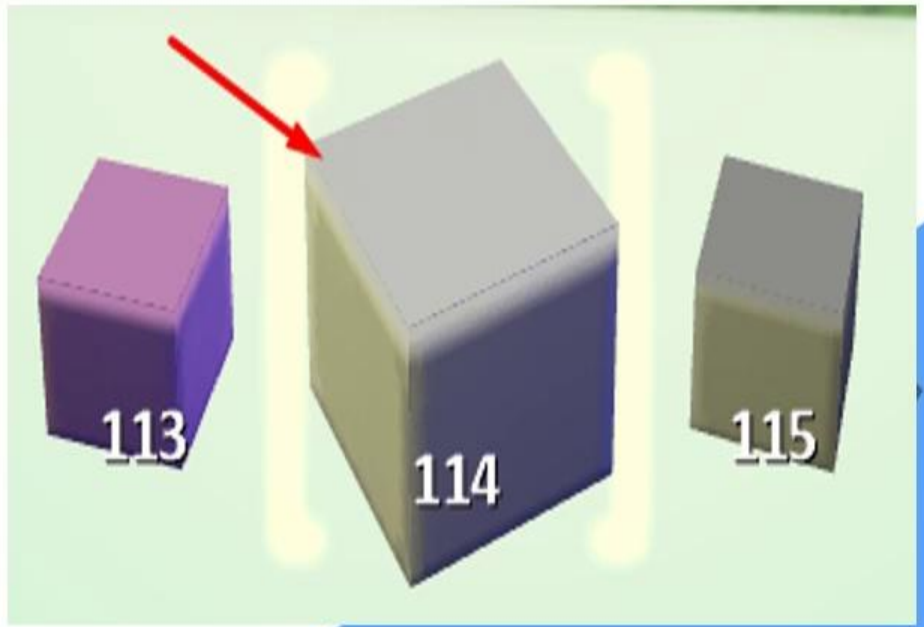
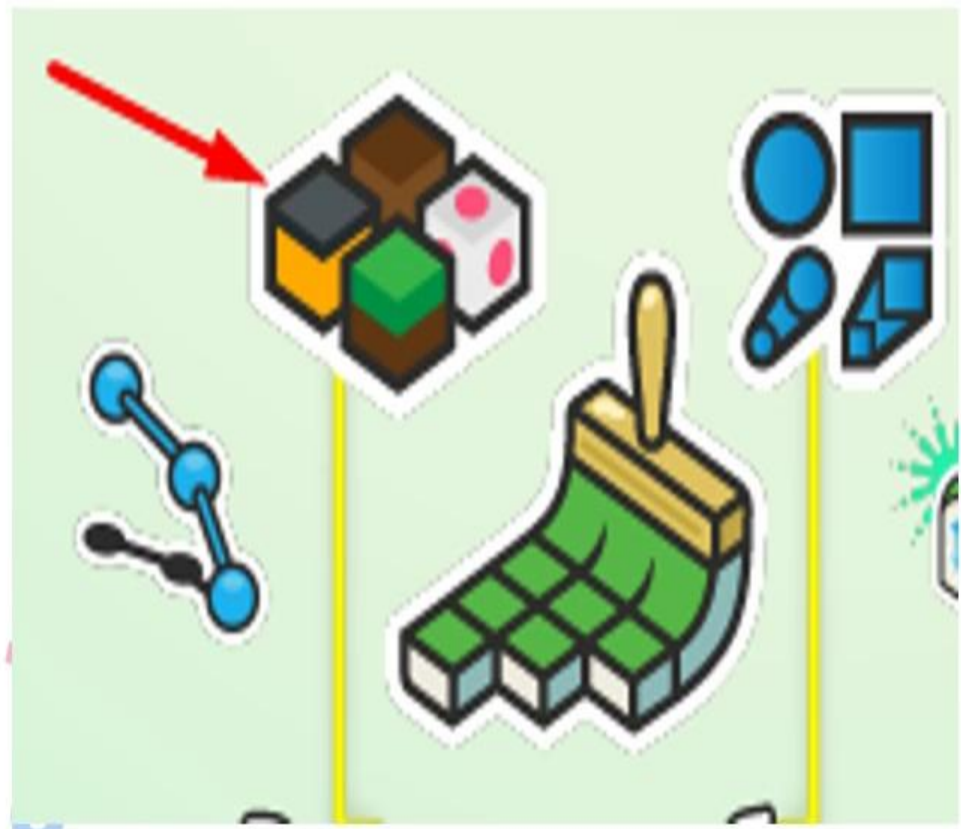
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-    Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

# Создаем игровое поле

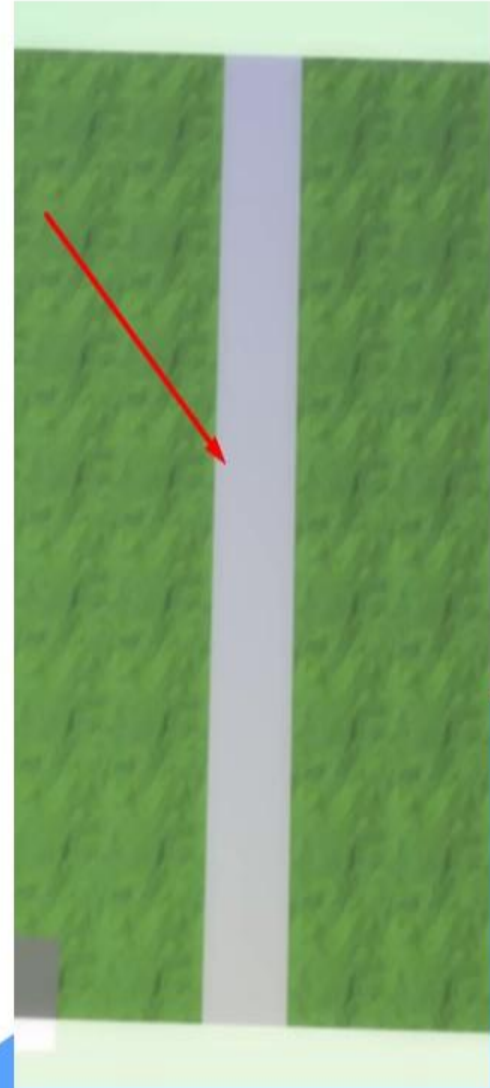
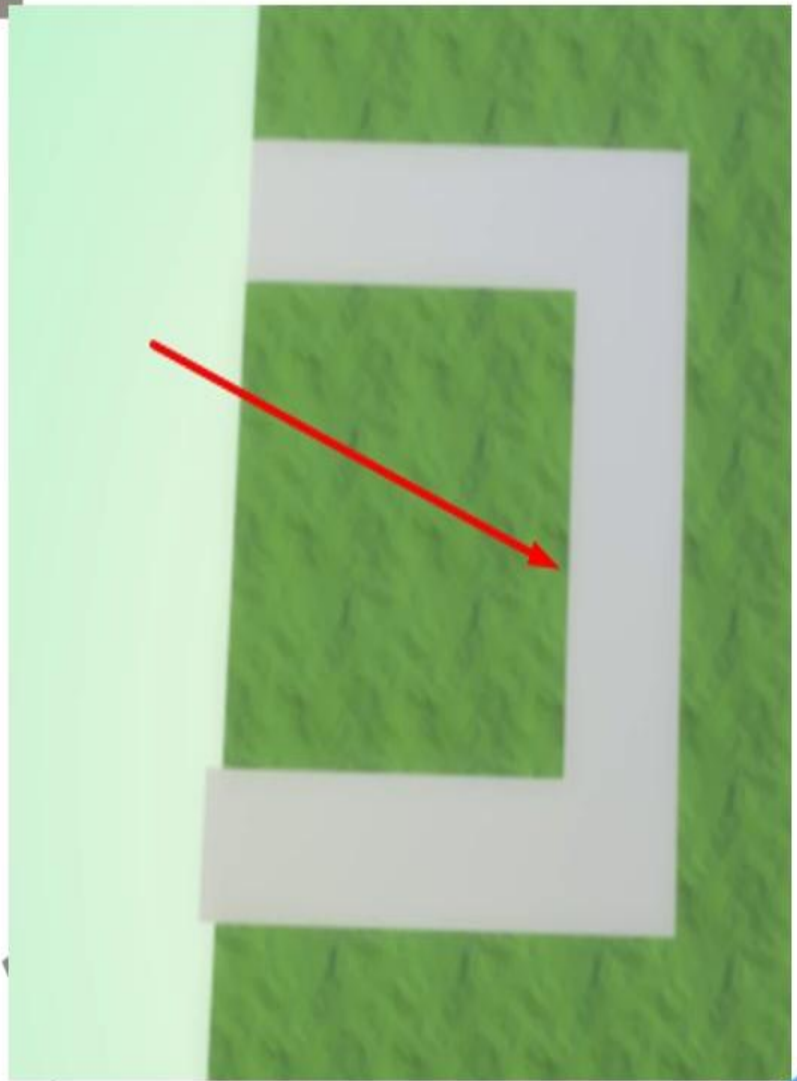




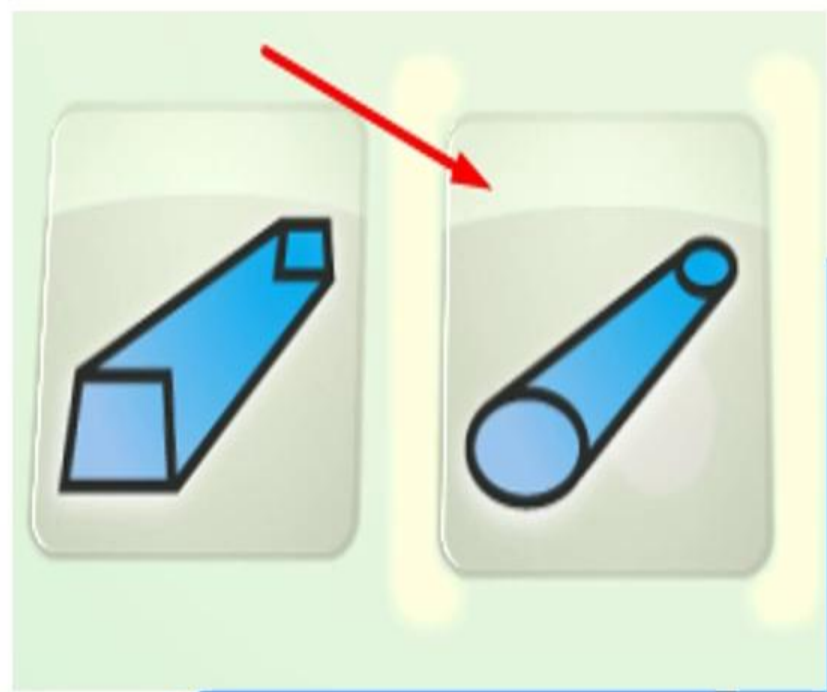
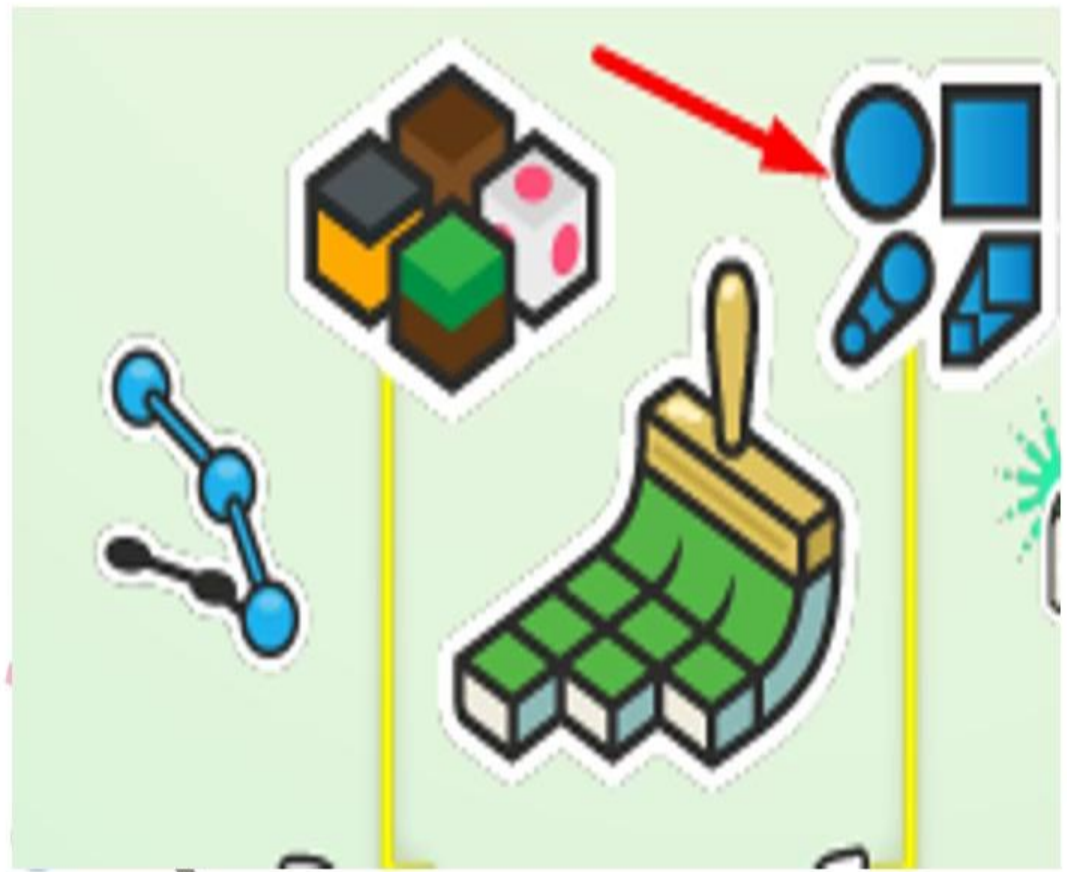
# Создаём разметку



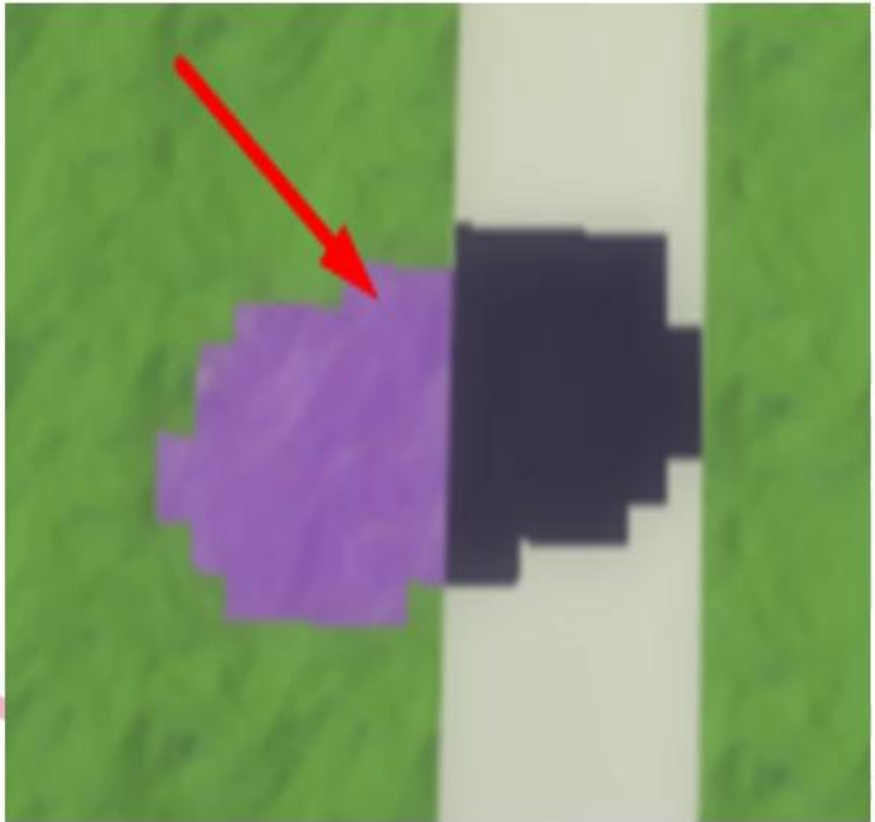
# Создаём разметку



# Создаём разметку



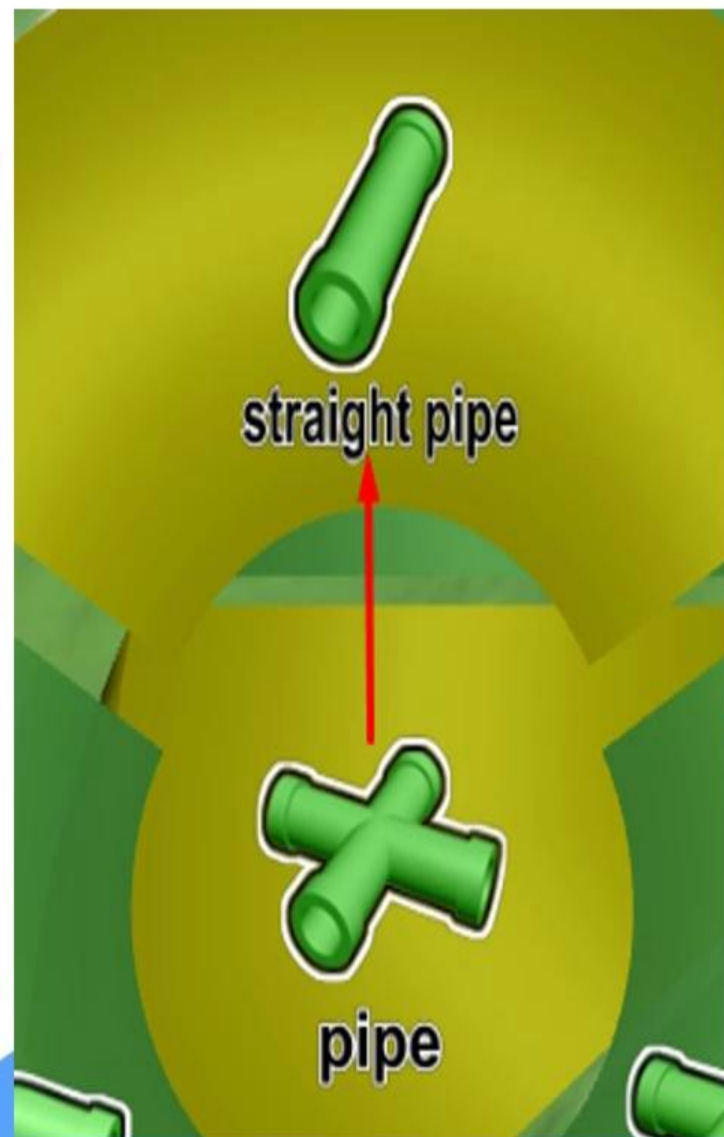
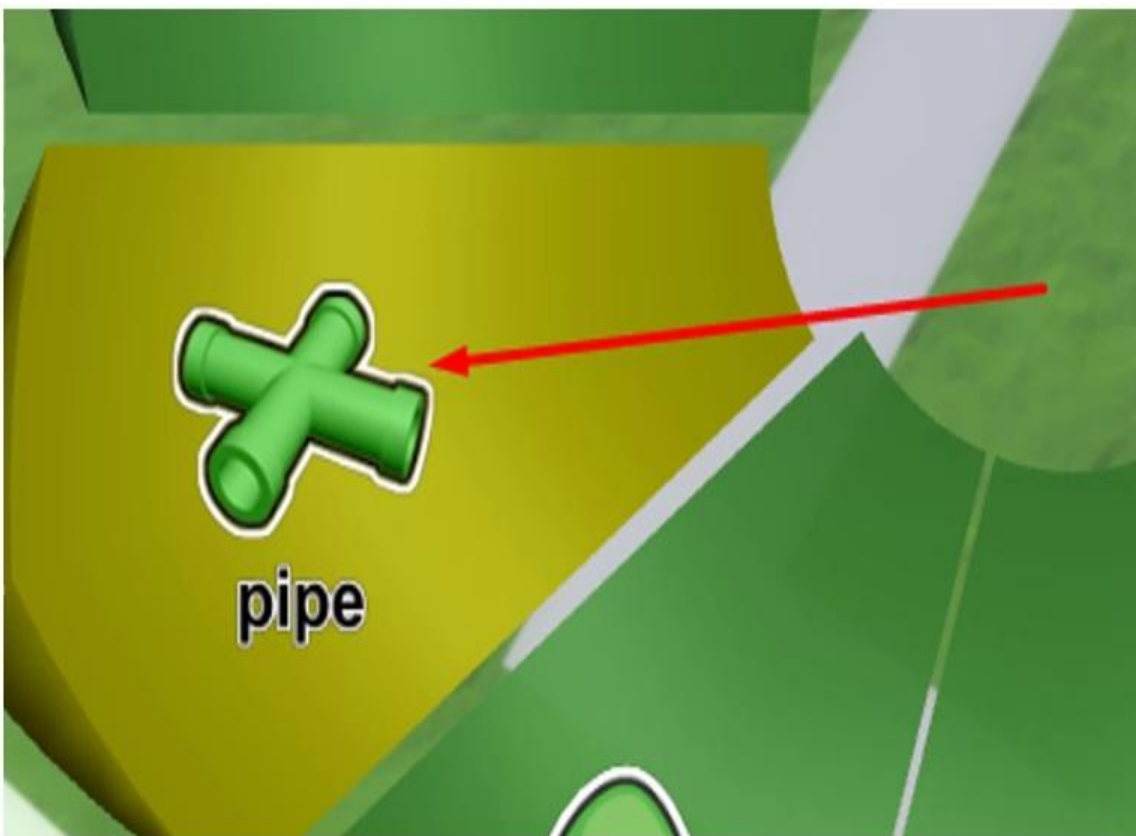
# Создаём разметку



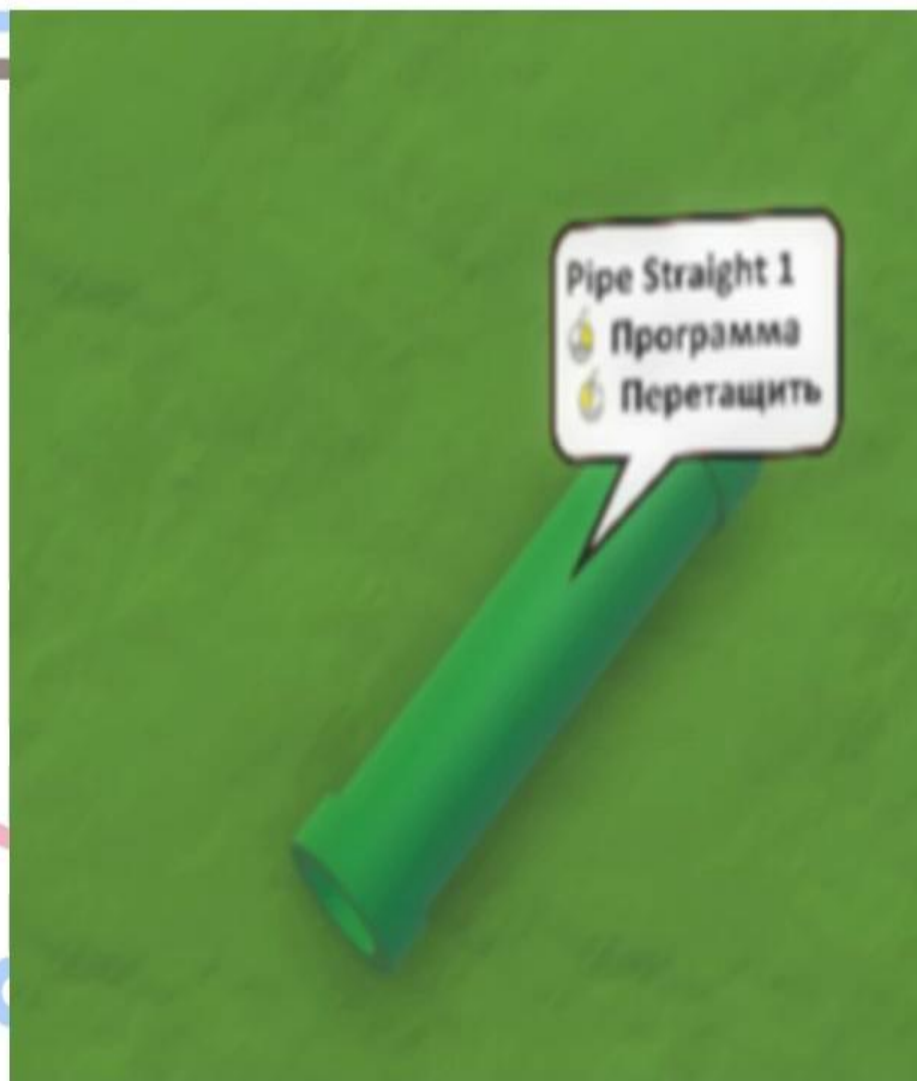
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

Копировать

Изменить размер

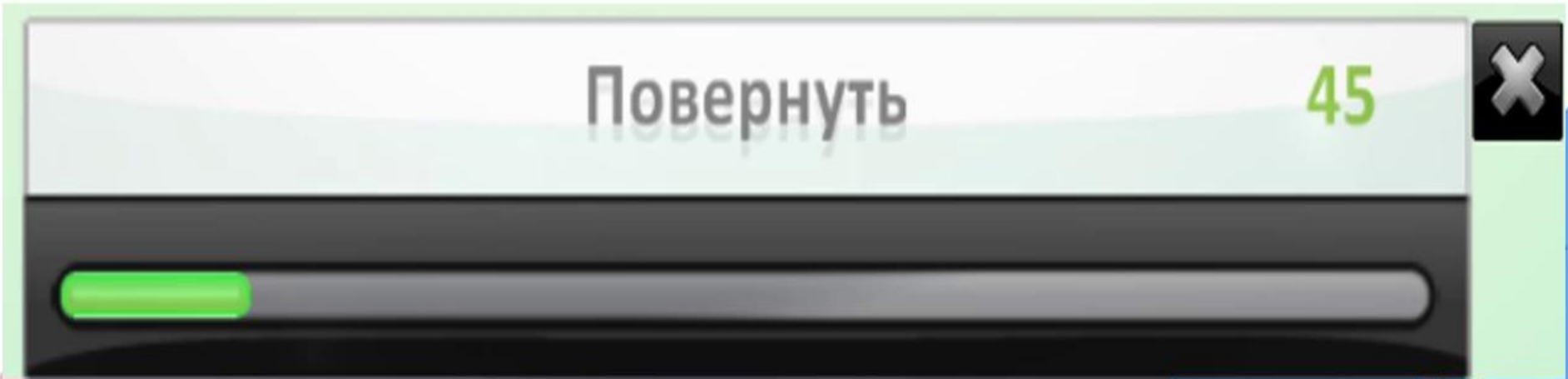
Повернуть

Изменить высоту

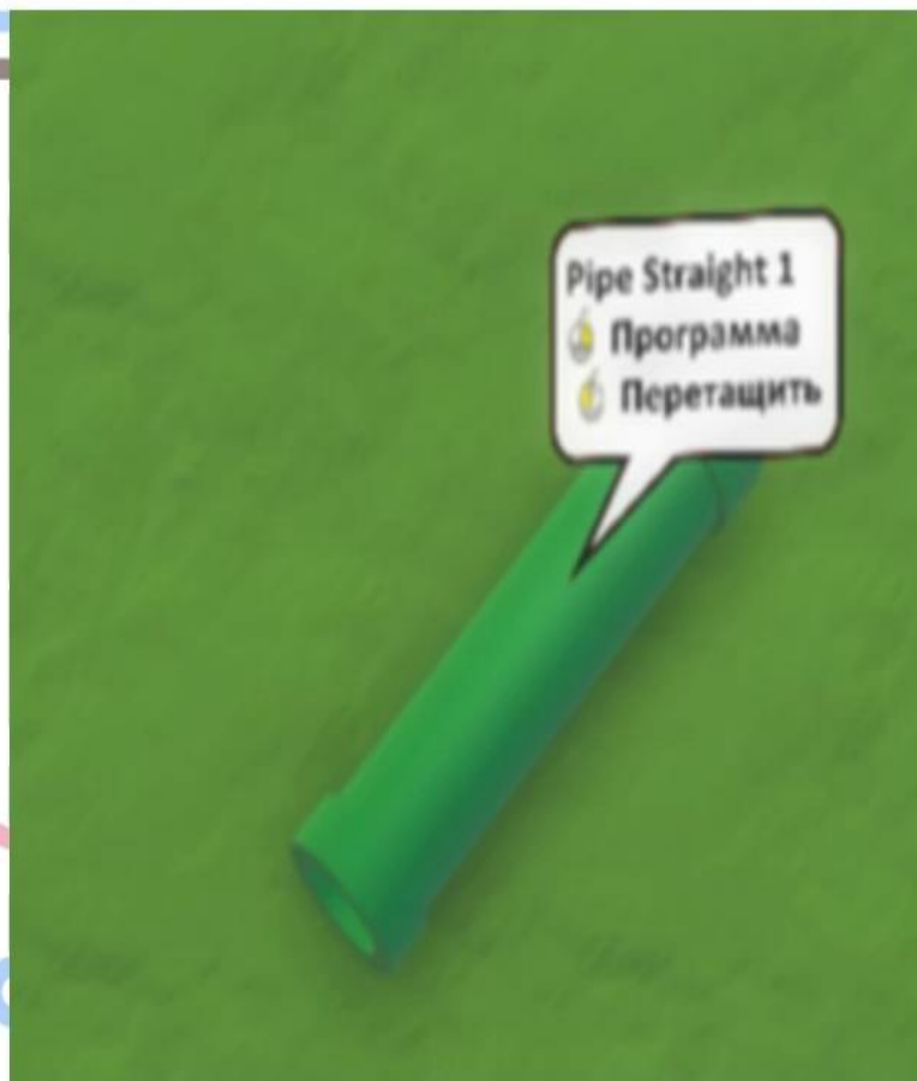


# Добавляем объекты

Повернуть 45



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

Копировать

Изменить размер

Повернуть

+

CODOLOGIA

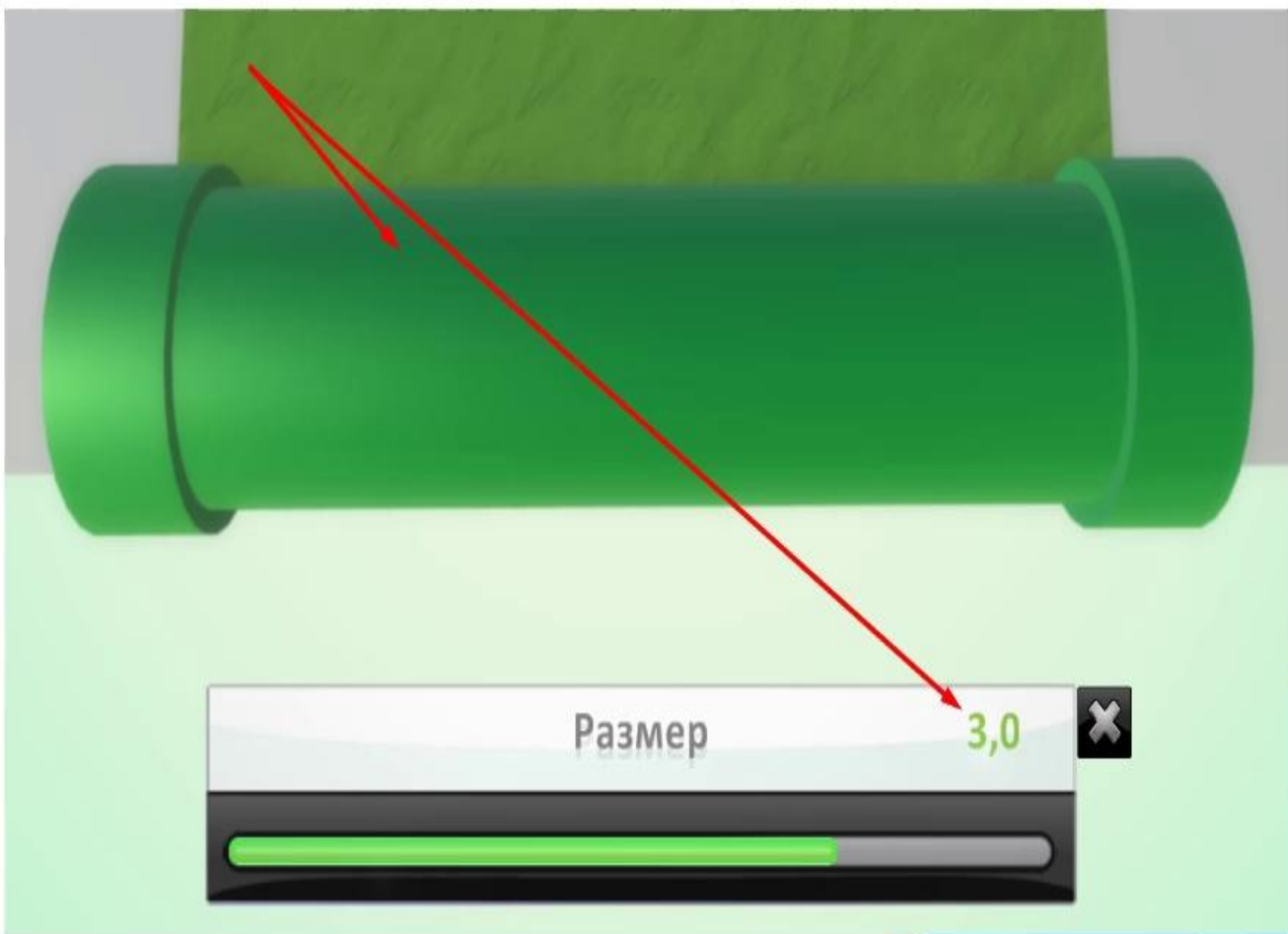
# Добавляем объекты



Размер 1,0

A slider control is shown with a white top section containing the text "Размер" and "1,0". Below this is a dark grey track with a green bar indicating 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

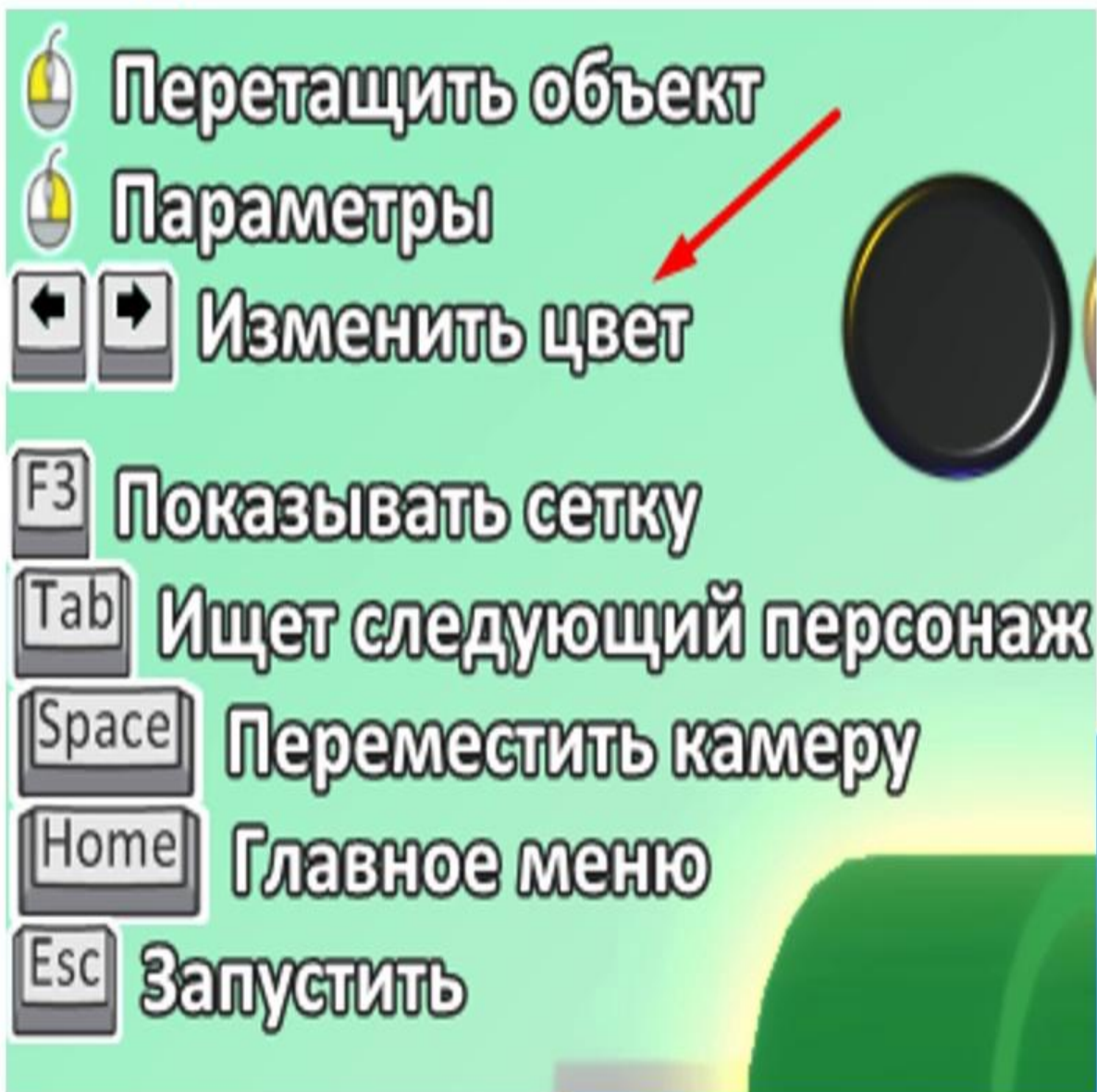
# Добавляем объекты

Добавить объект

Изменить параметры мира

Вставить (Pipe Straight)

# Добавляем объекты



Перетащить объект

Параметры

← → Изменить цвет

F3 Показывать сетку

Tab Ищет следующий персонаж

Space Переместить камеру

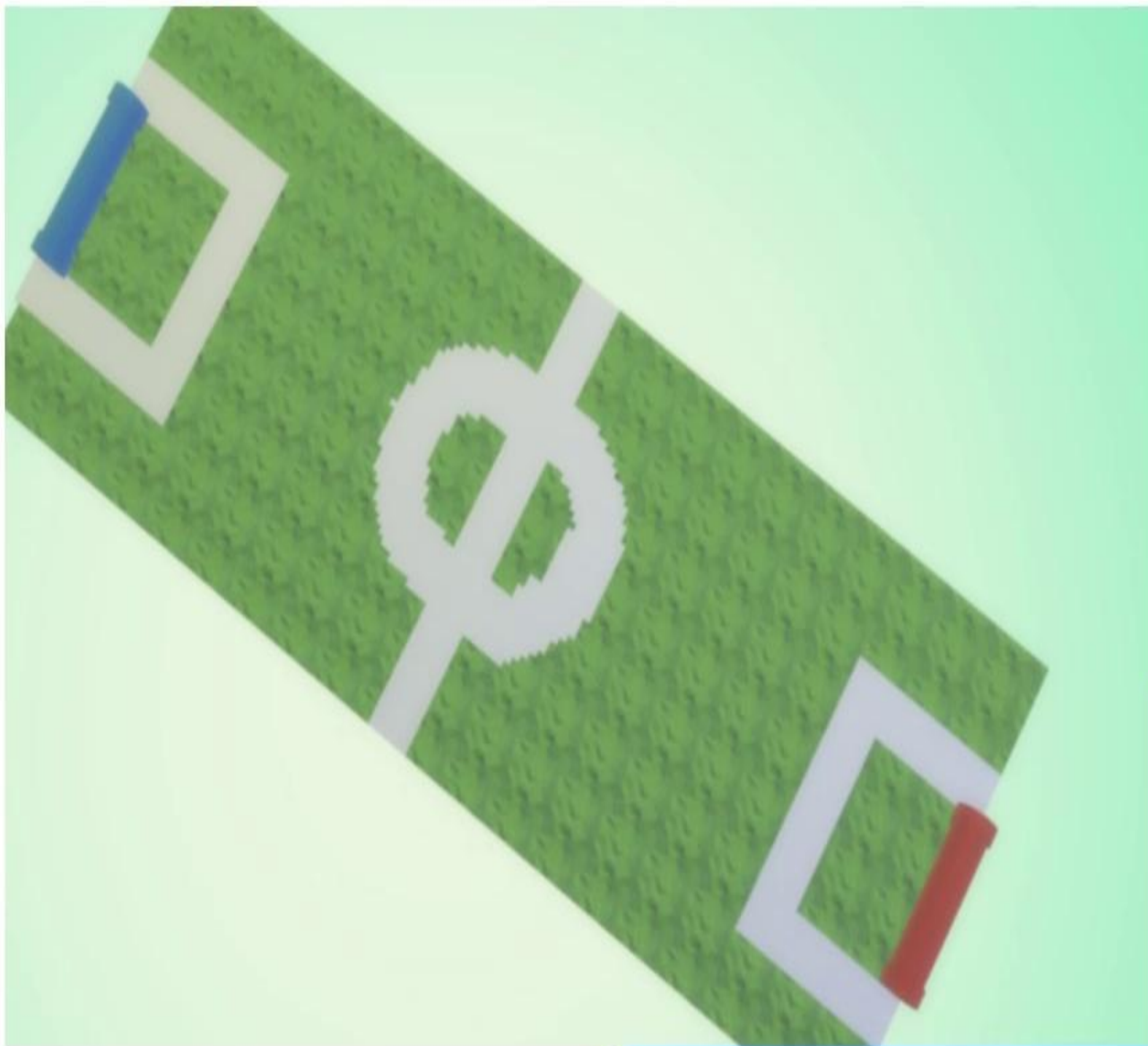
Home Главное меню

Esc Запустить

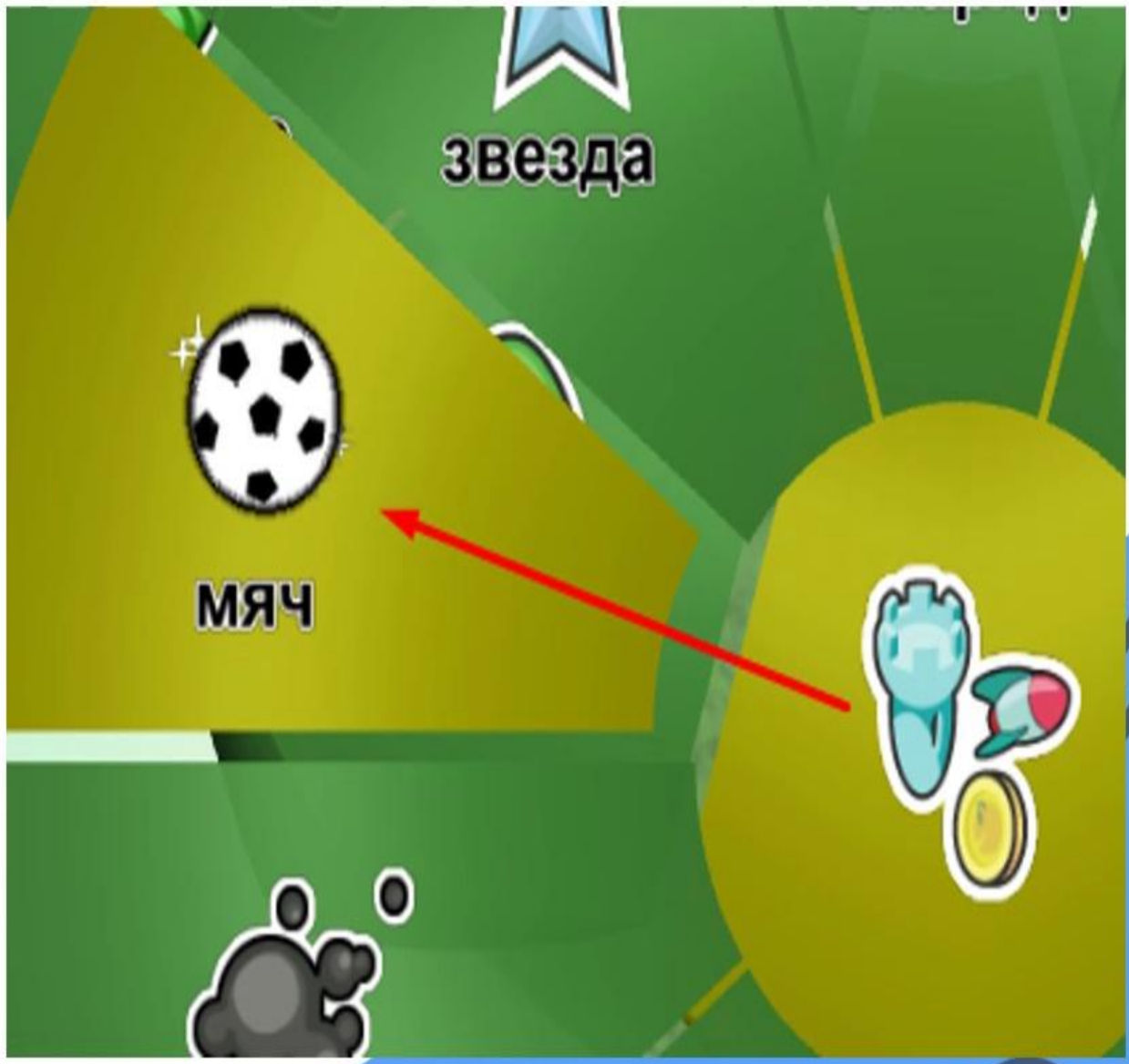
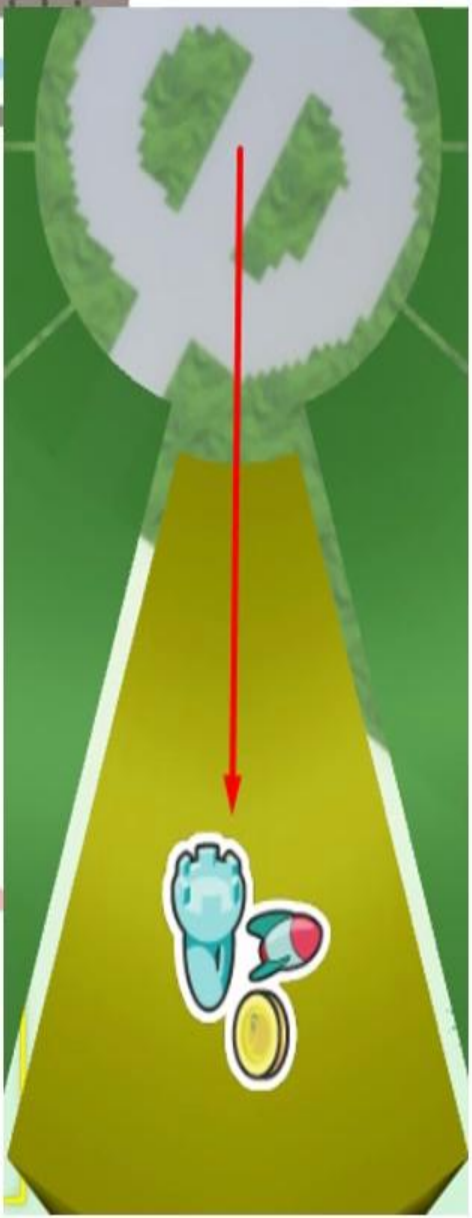
A red arrow points from the 'Изменить цвет' option to a black circular object in the background.



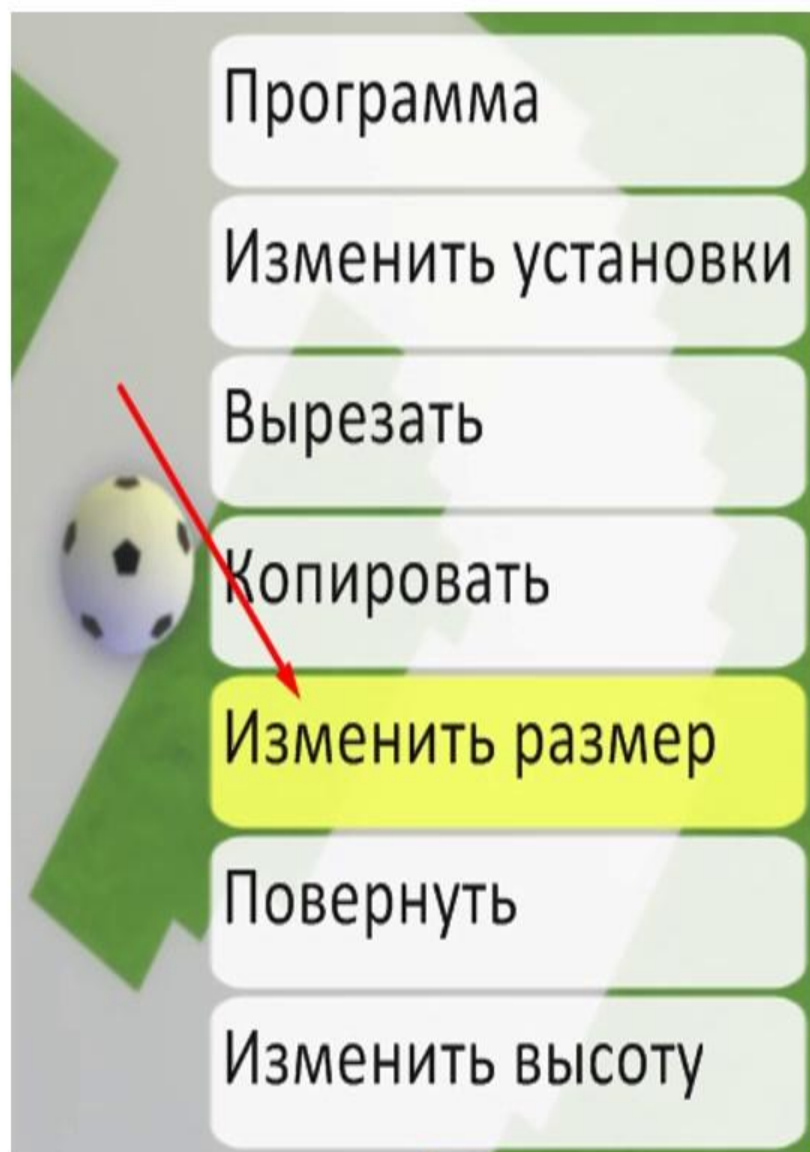
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



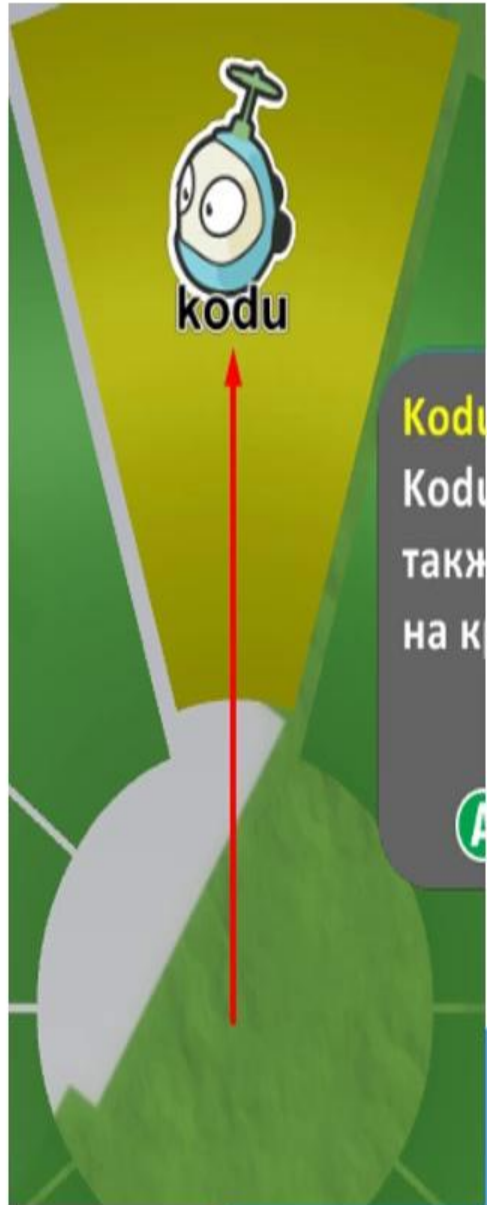
# Добавляем объекты



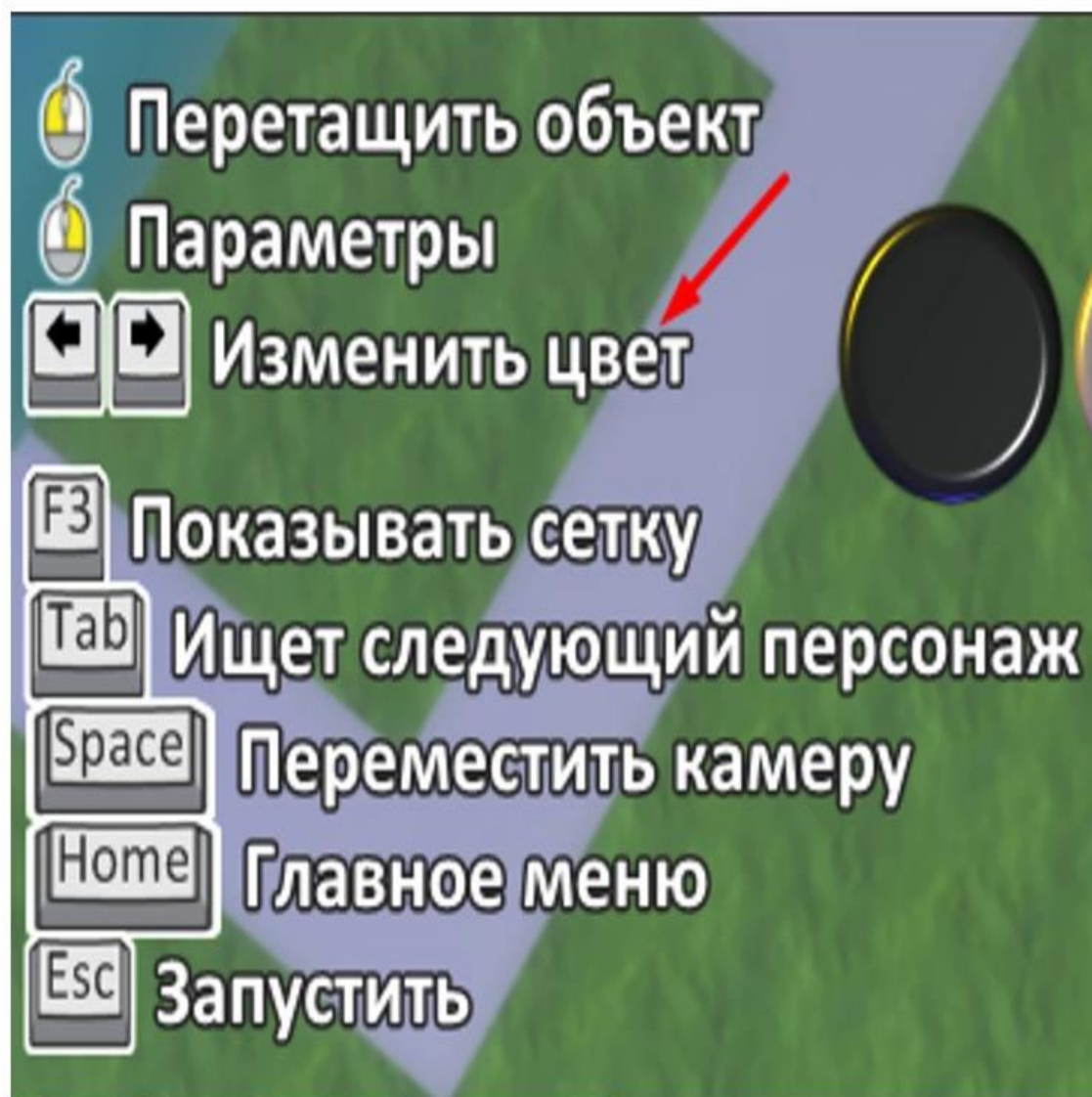
# Добавляем объекты



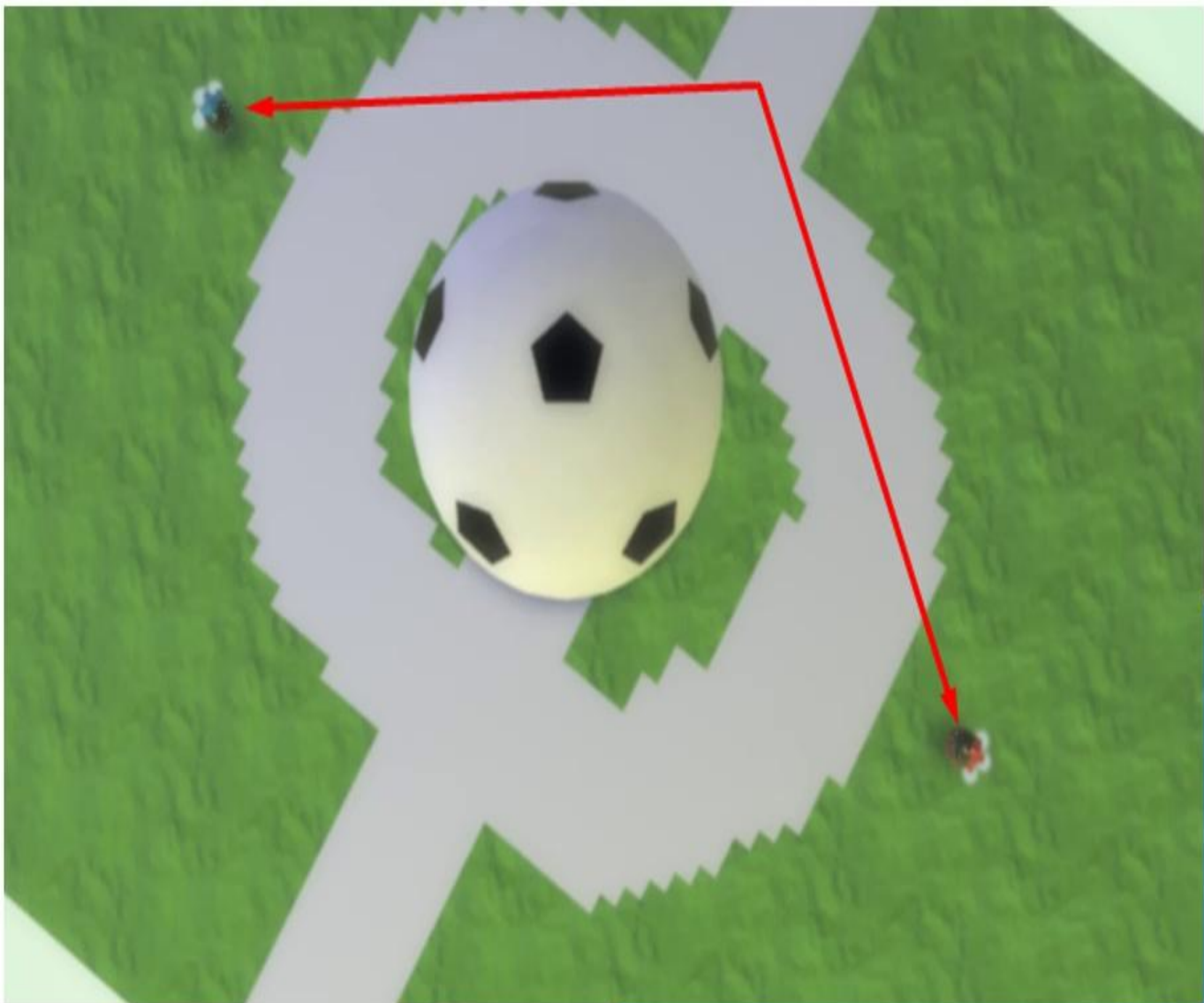
# Добавляем объекты



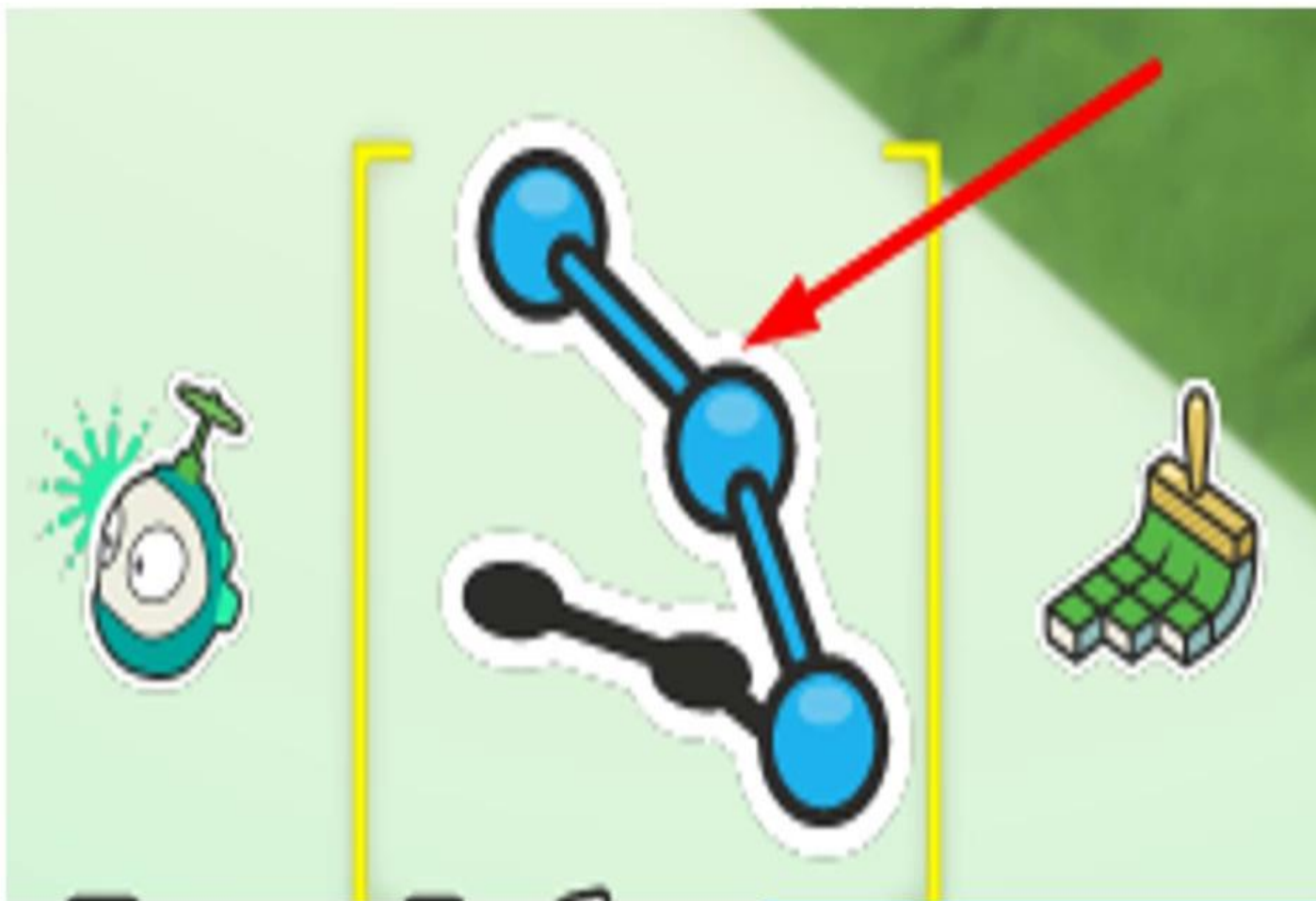
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

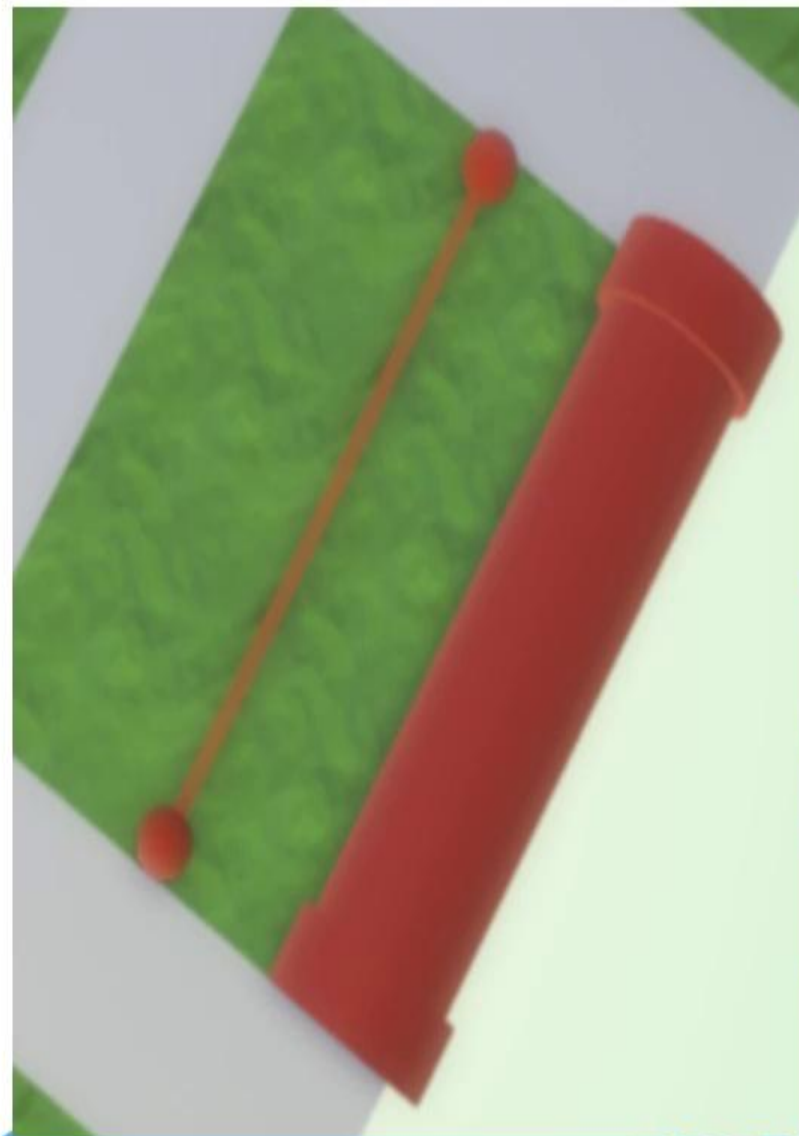
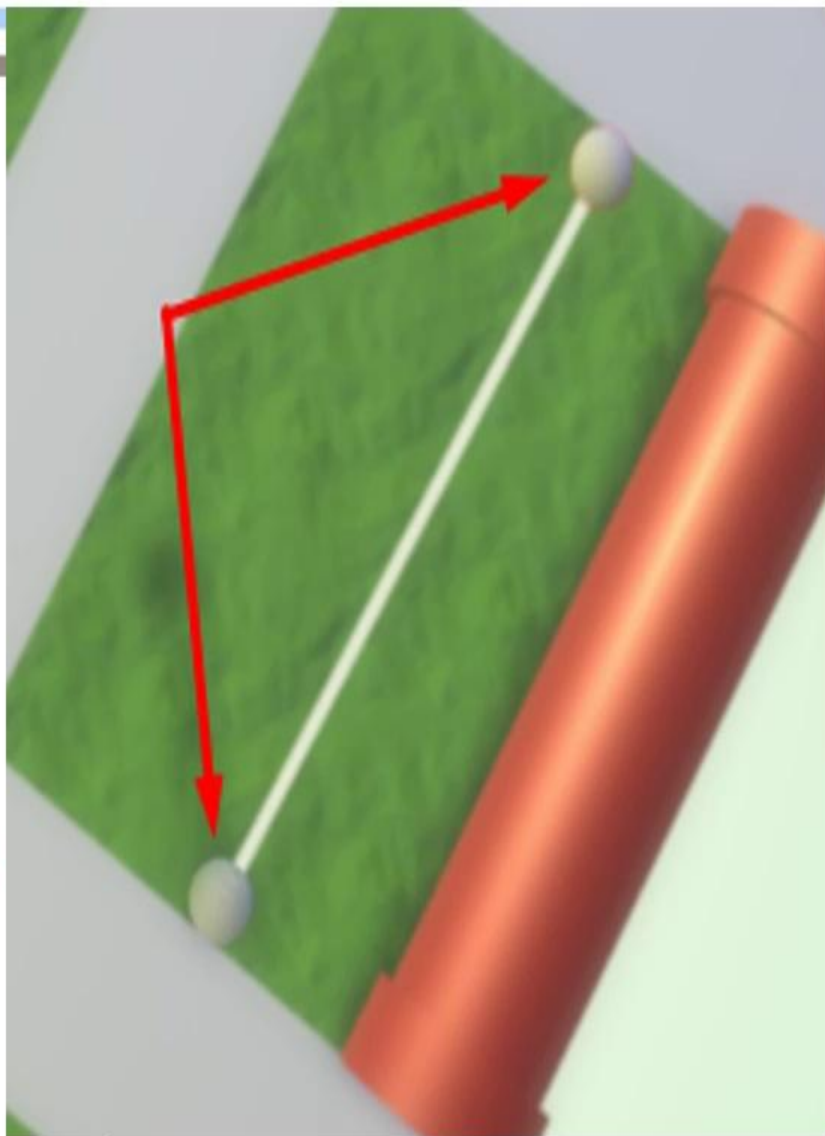


# Добавляем объекты

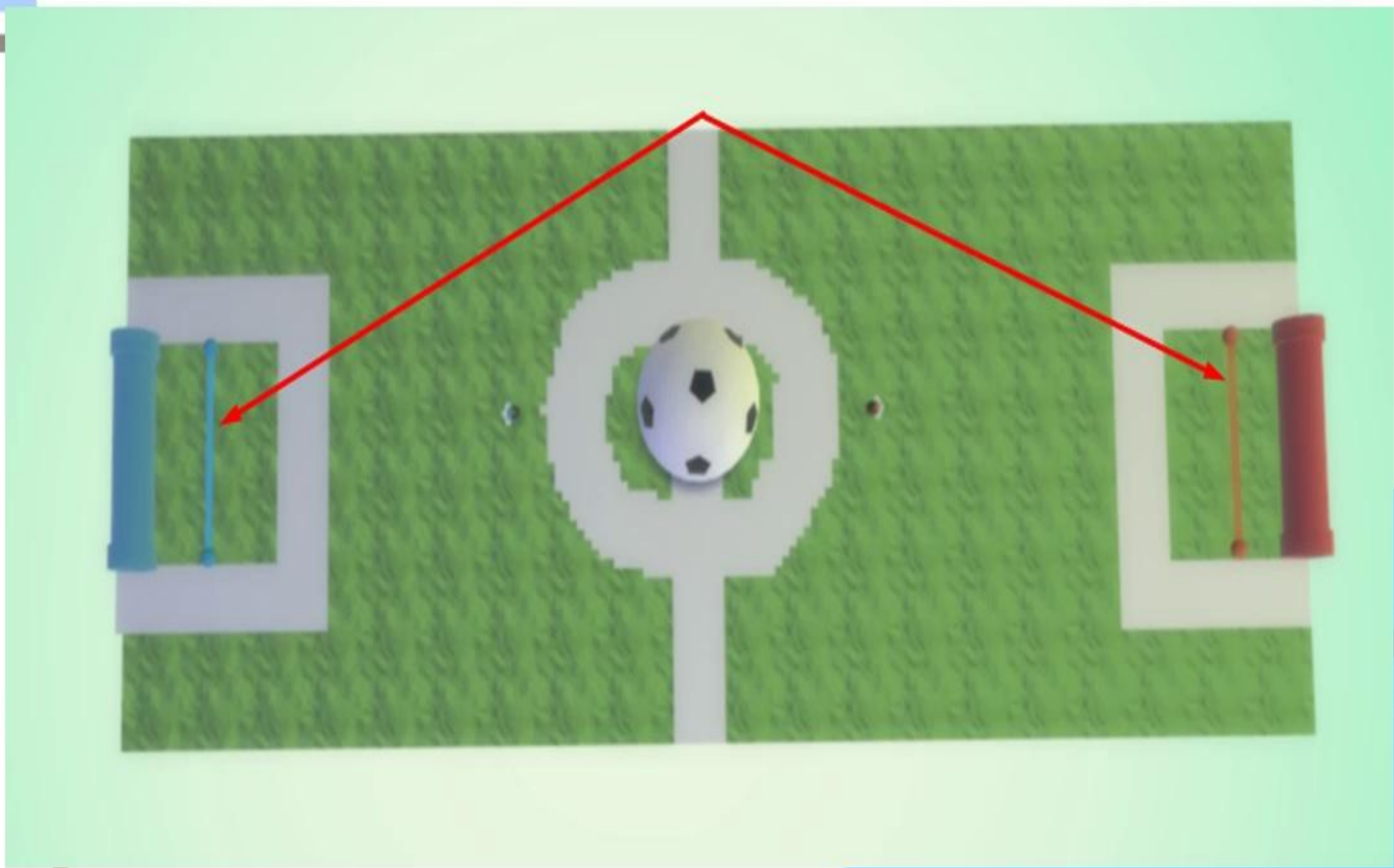




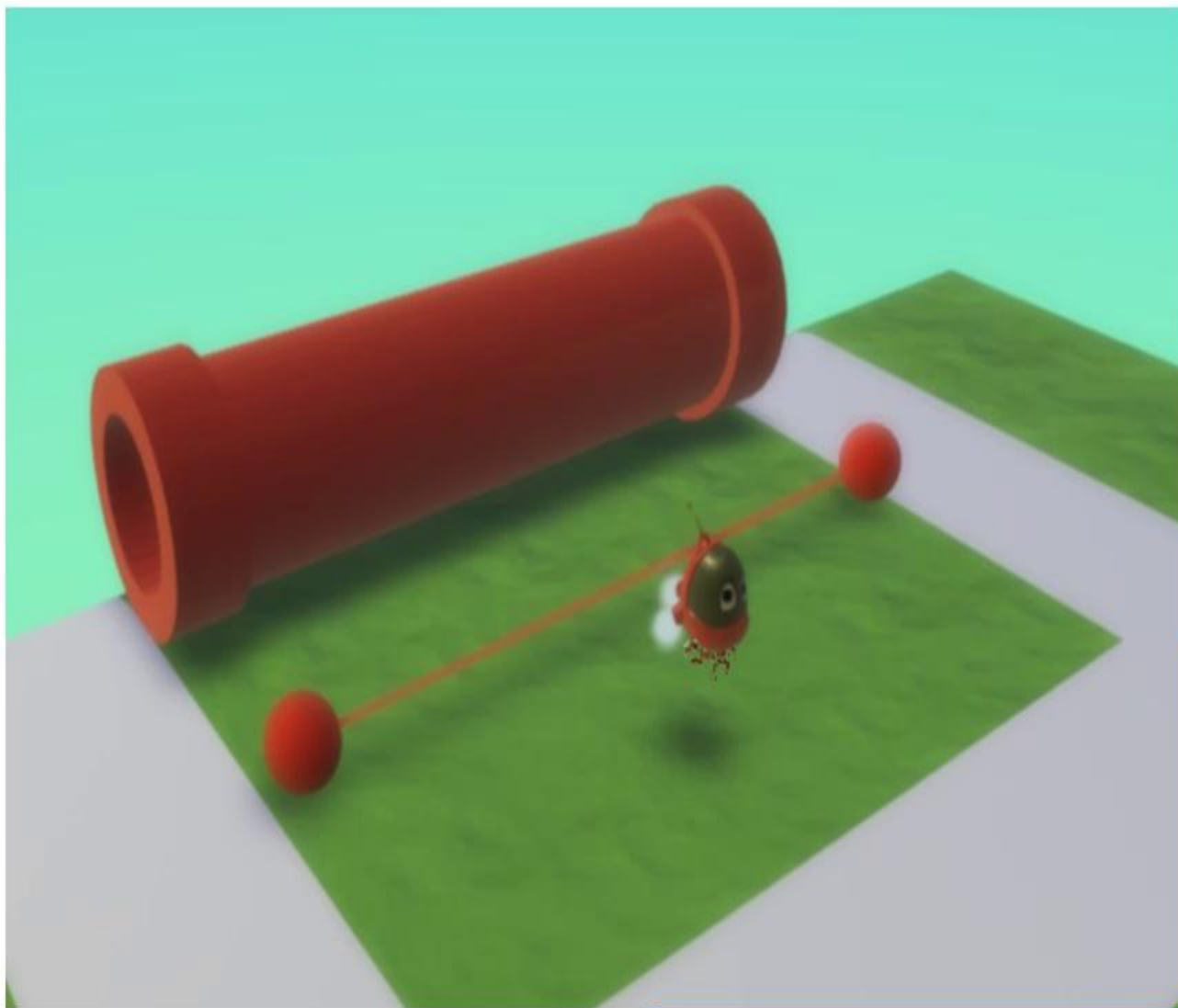
# Добавляем объекты



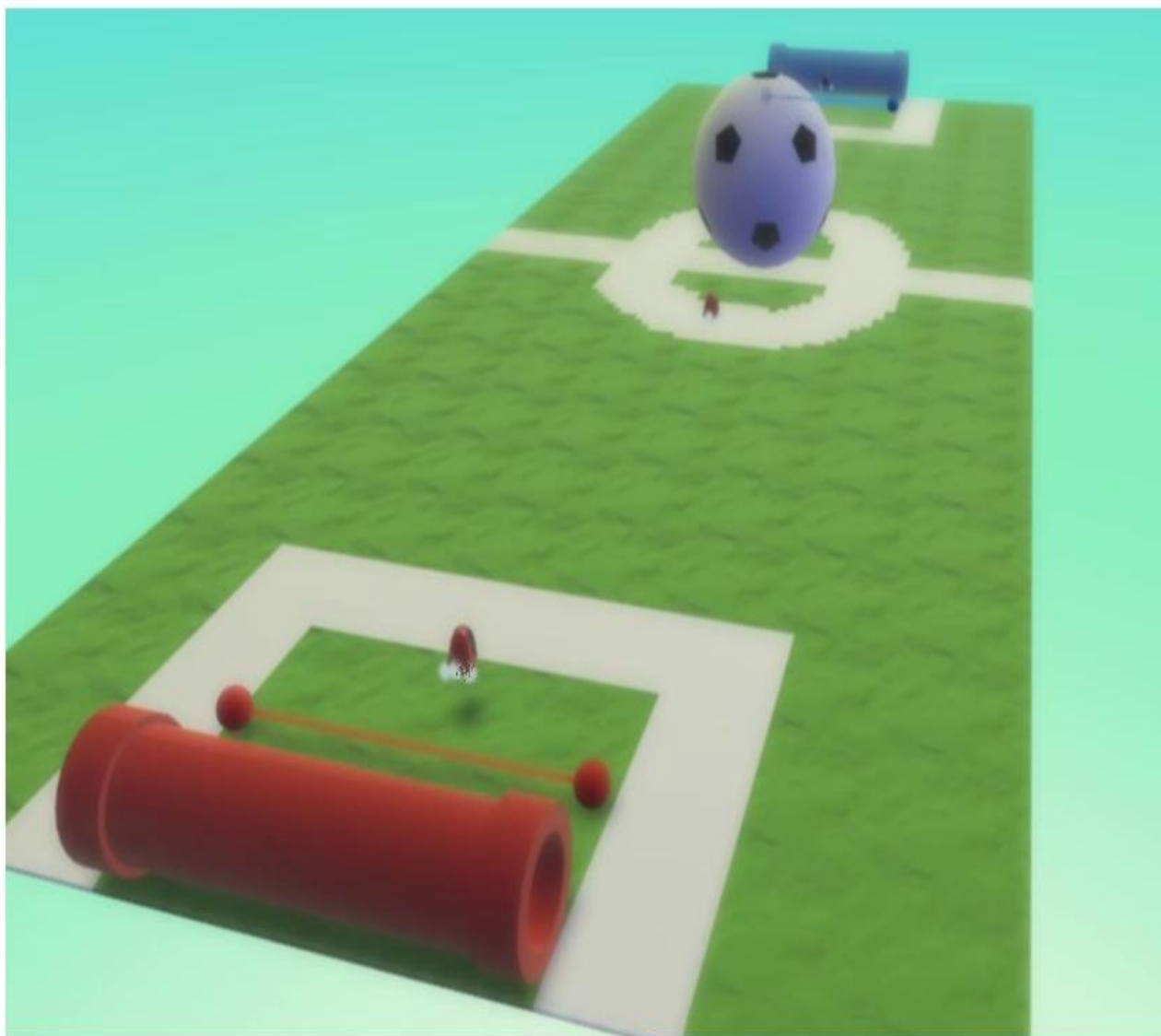
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Создаем программы

Kodu 1



Программа



Перетащить



Программа

Изменить установки

Вырезать

Копировать

Изменить размер

Повернуть

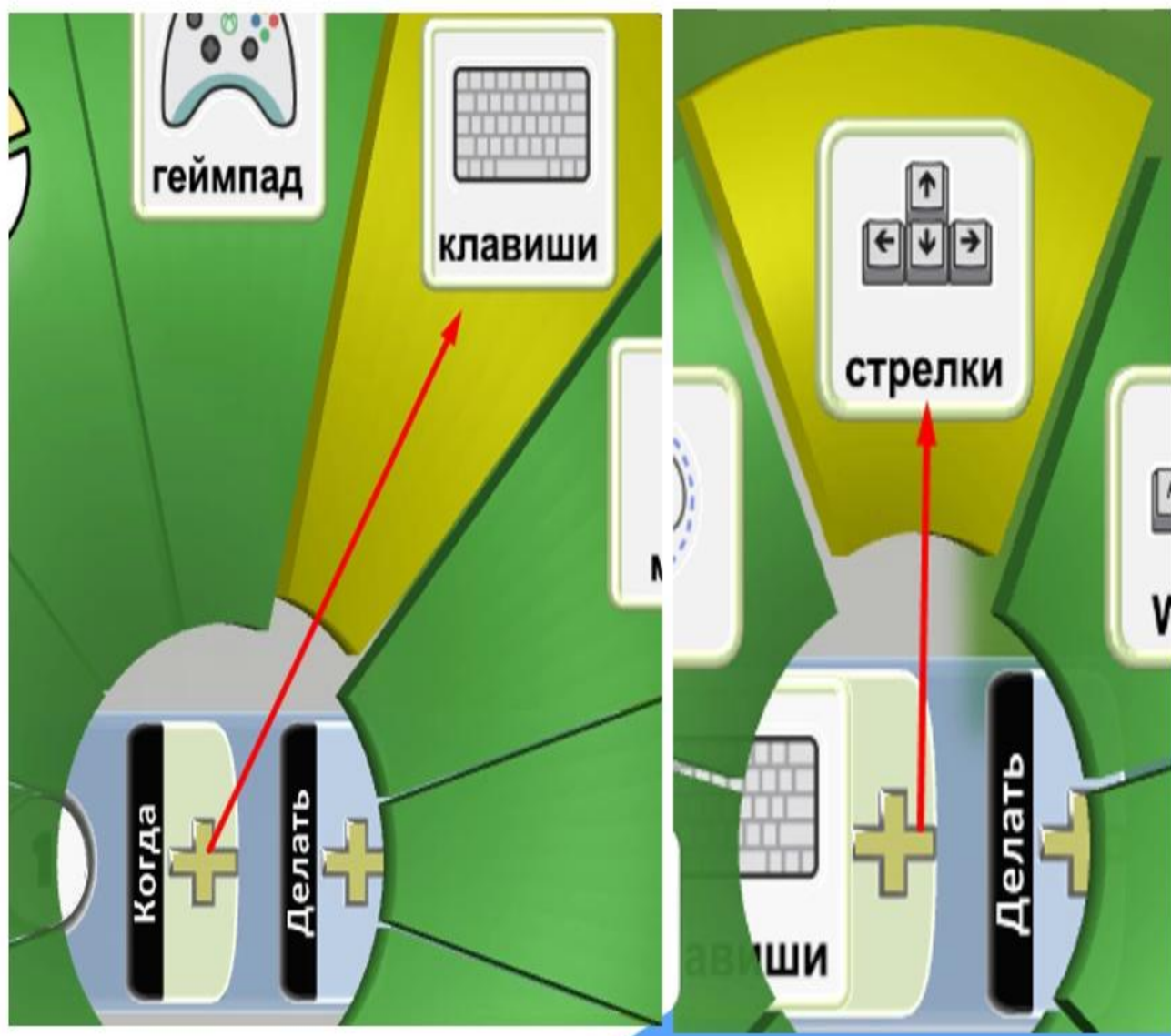
Изменить высоту



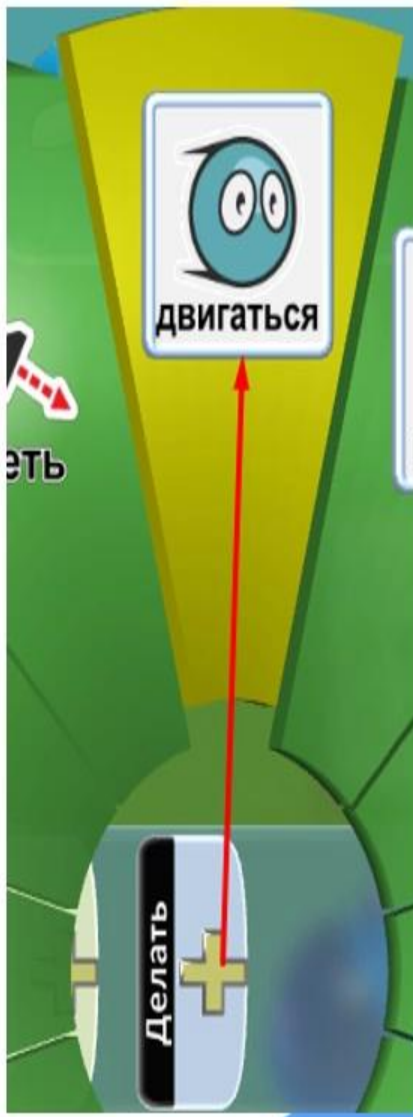
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы





# Создаем программы

**1**

**Когда**

клавиши

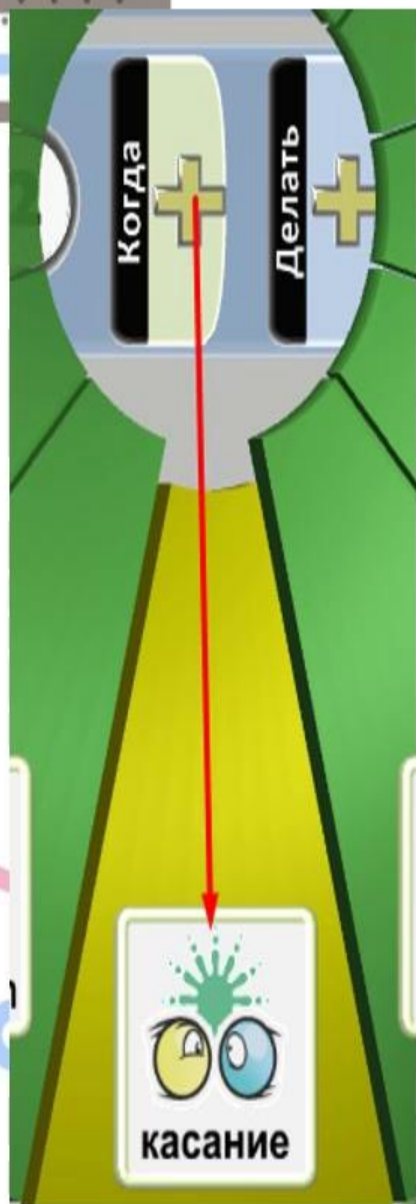
стрелки

**Делать**

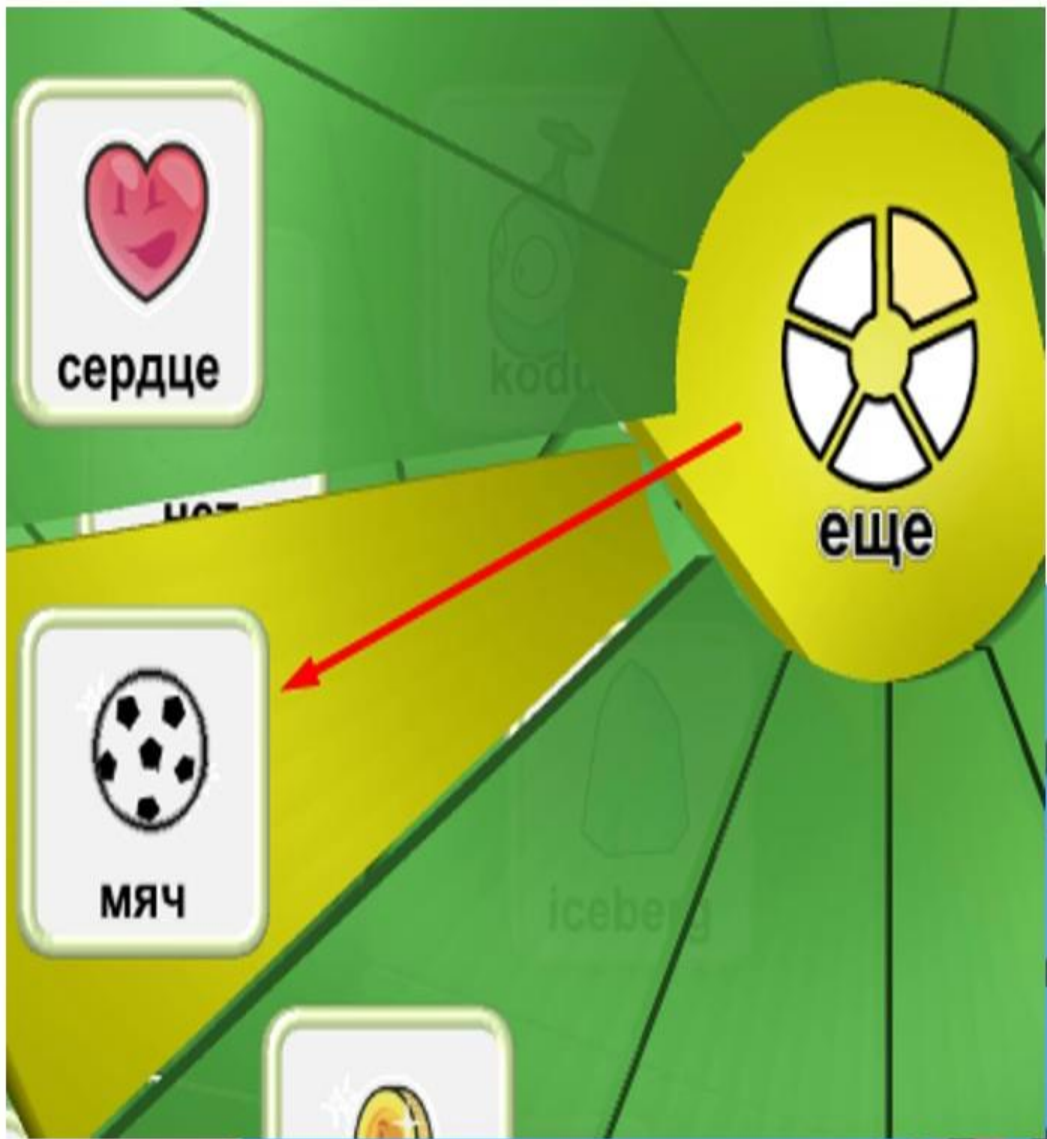
двигаться



# 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 flag icon on the left containing the number '2'. The block is divided into two 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, separated by a plus sign. The 'Делать' section contains one block: 'запуск' (launch) with a lightning bolt and ball icon, followed by a plus sign. A yellow pencil icon is pointing to the second plus sign.

# Создаем программы

**1****Когда**

клавиши



стрелки

**Делать**

двигаться

**2****Когда**

касание



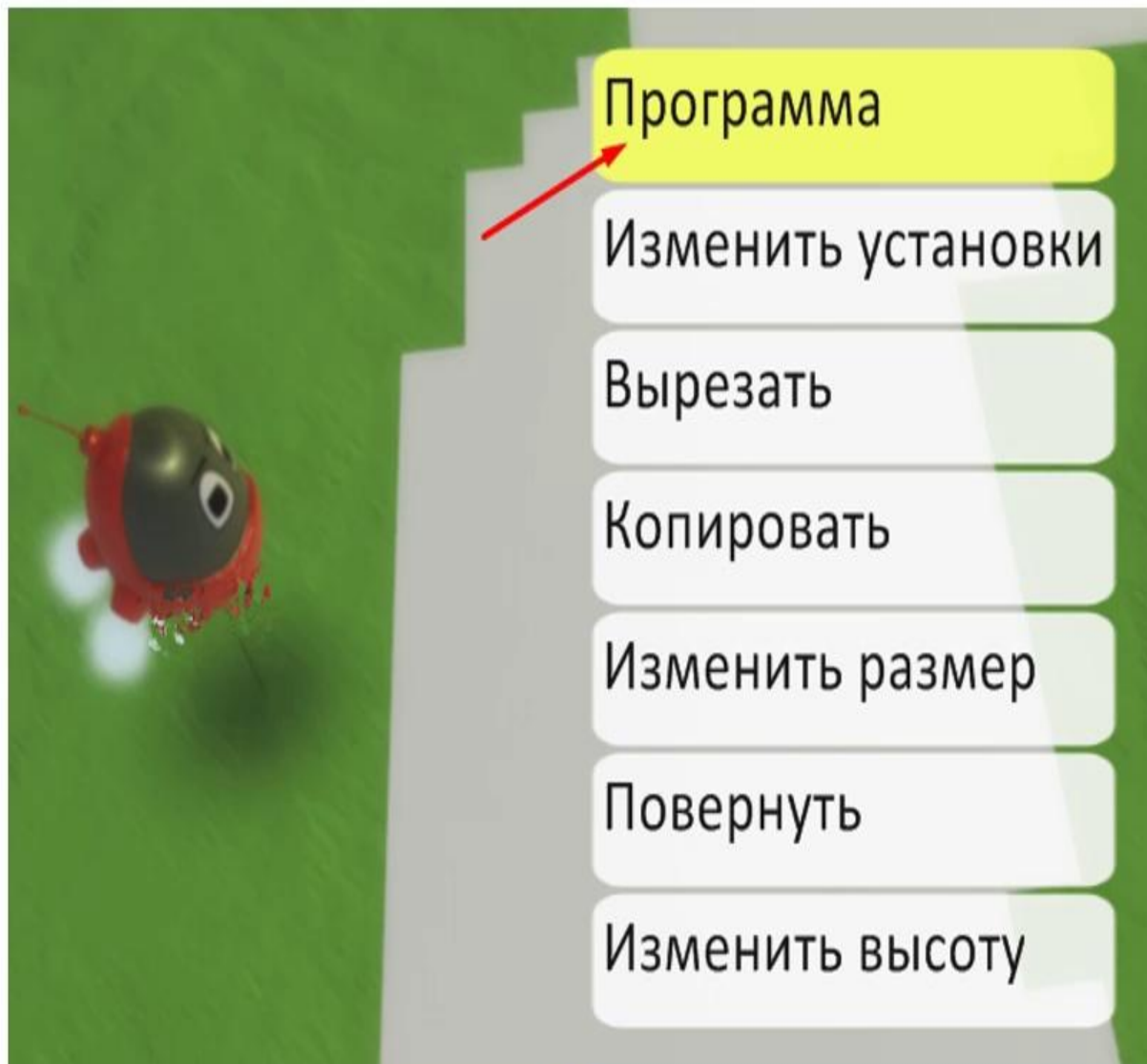
мяч

**Делать**

запуск

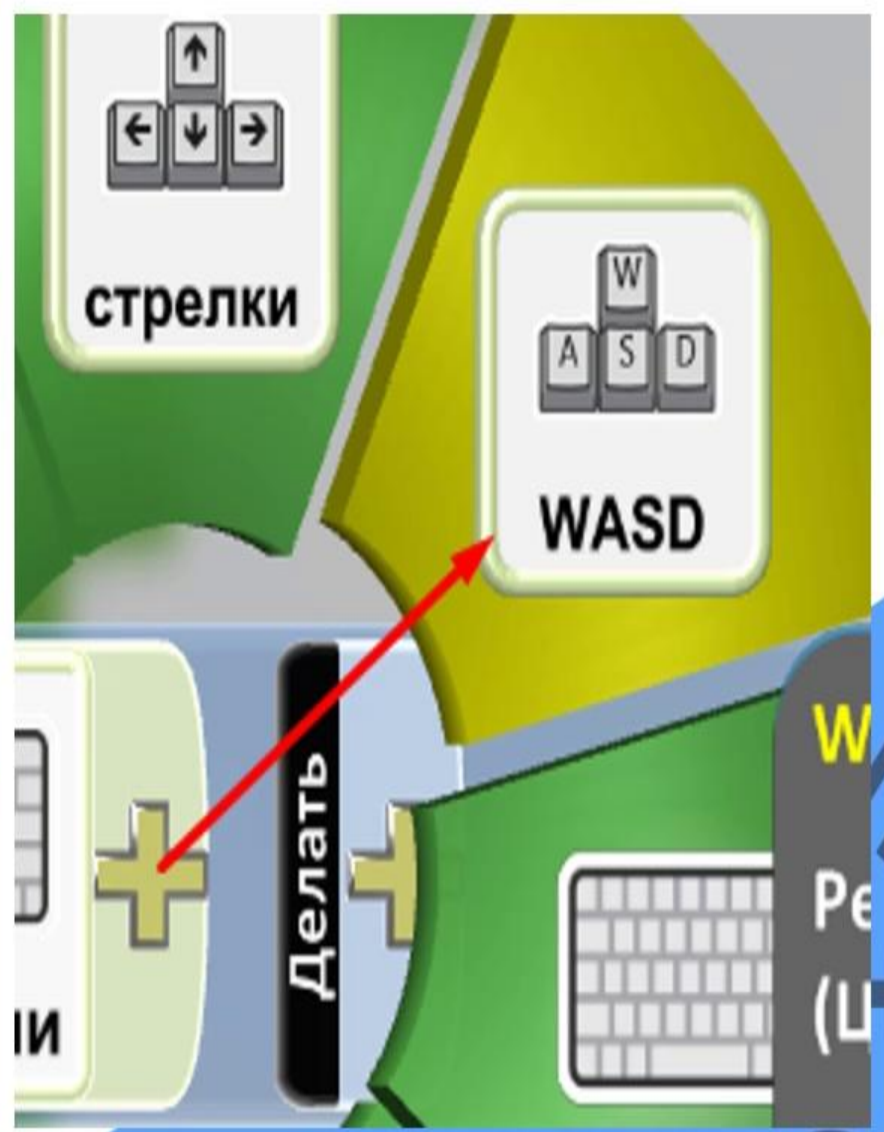
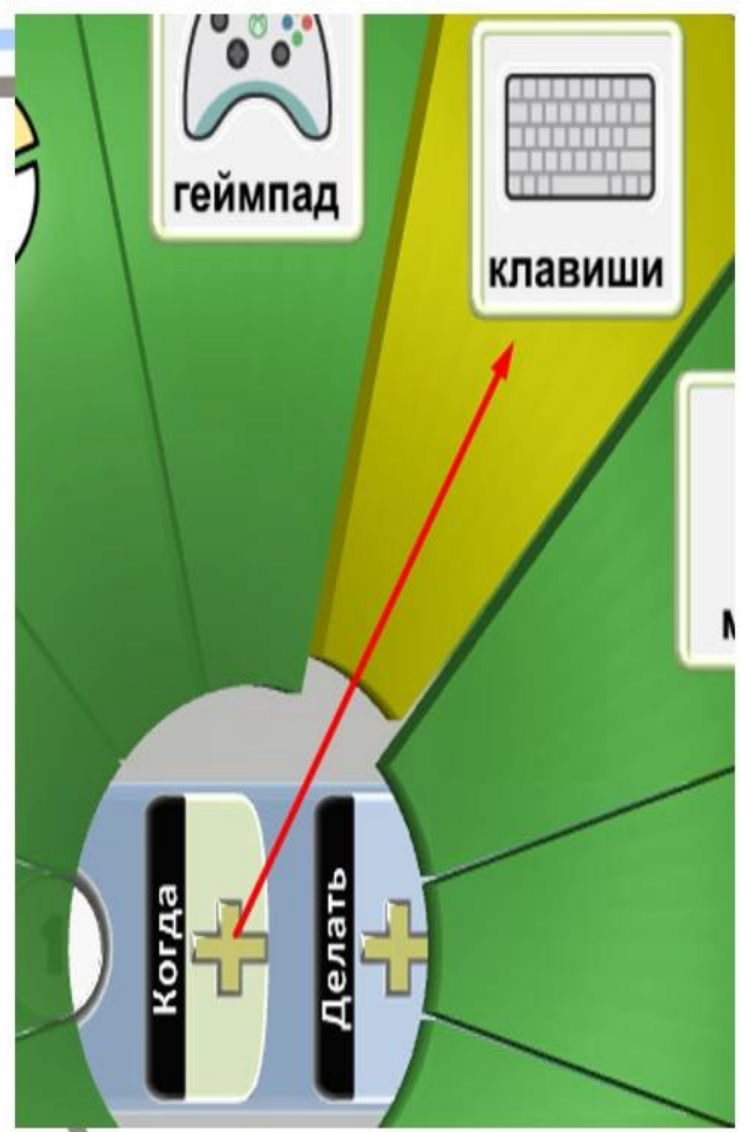


# Создаем программы

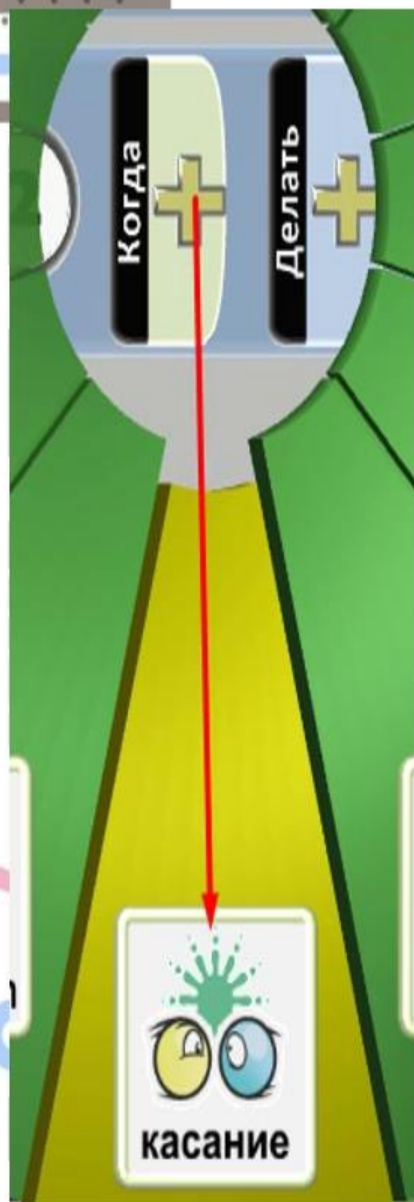




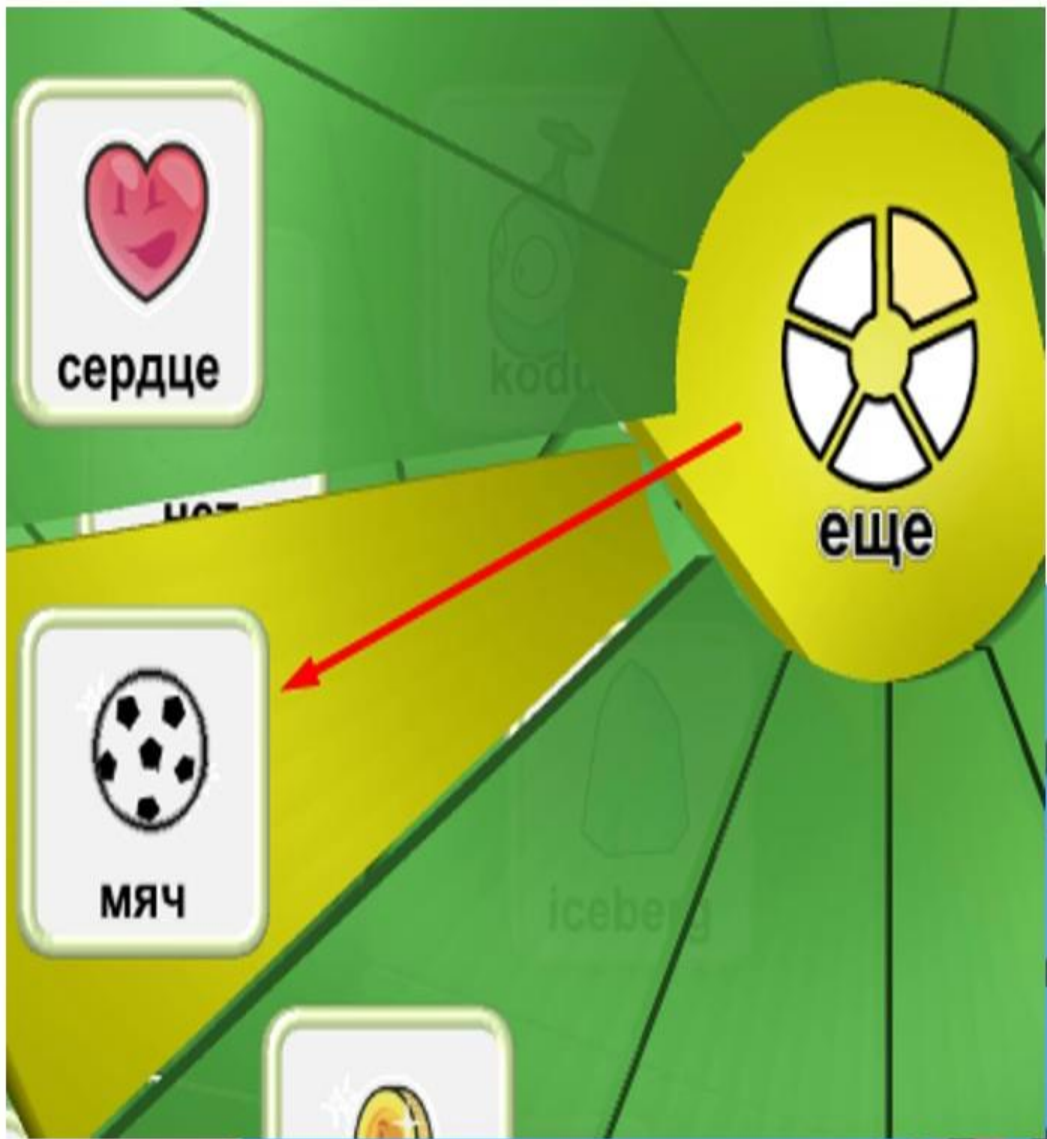
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы

**1**

**Когда**

клавиши

WASD

**Делать**

двигаться

**2**

**Когда**

касание

мяч

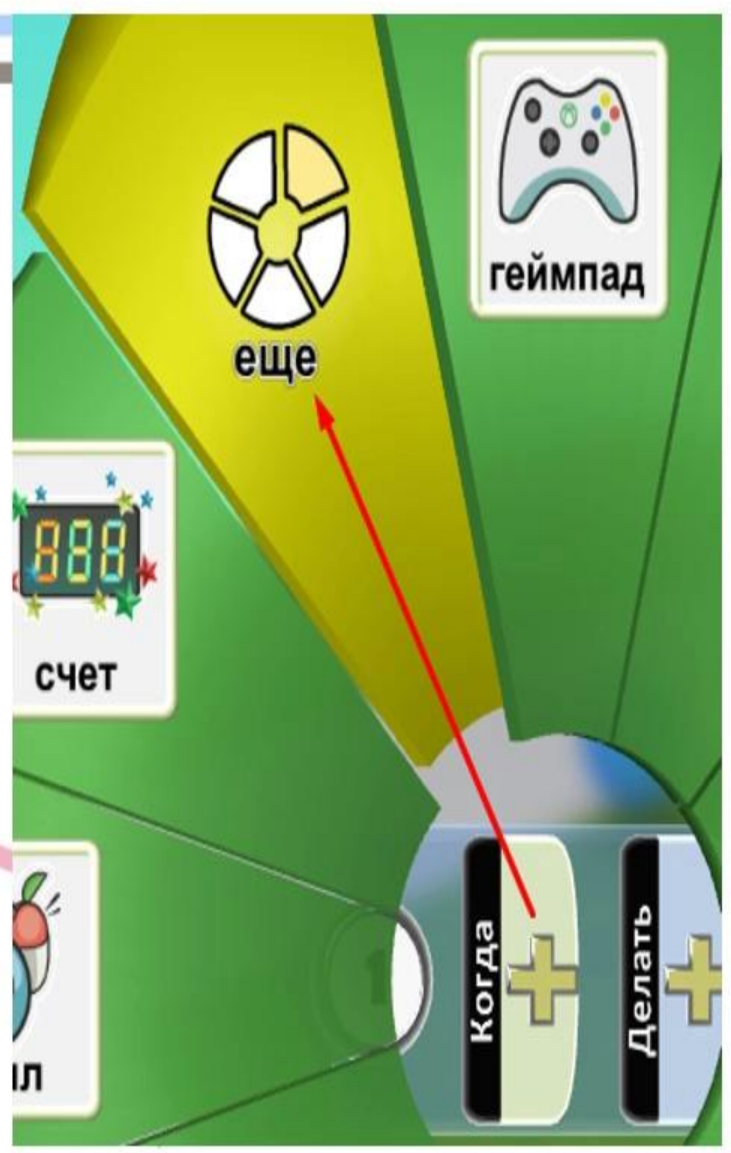
**Делать**

запуск

# Создаем программы

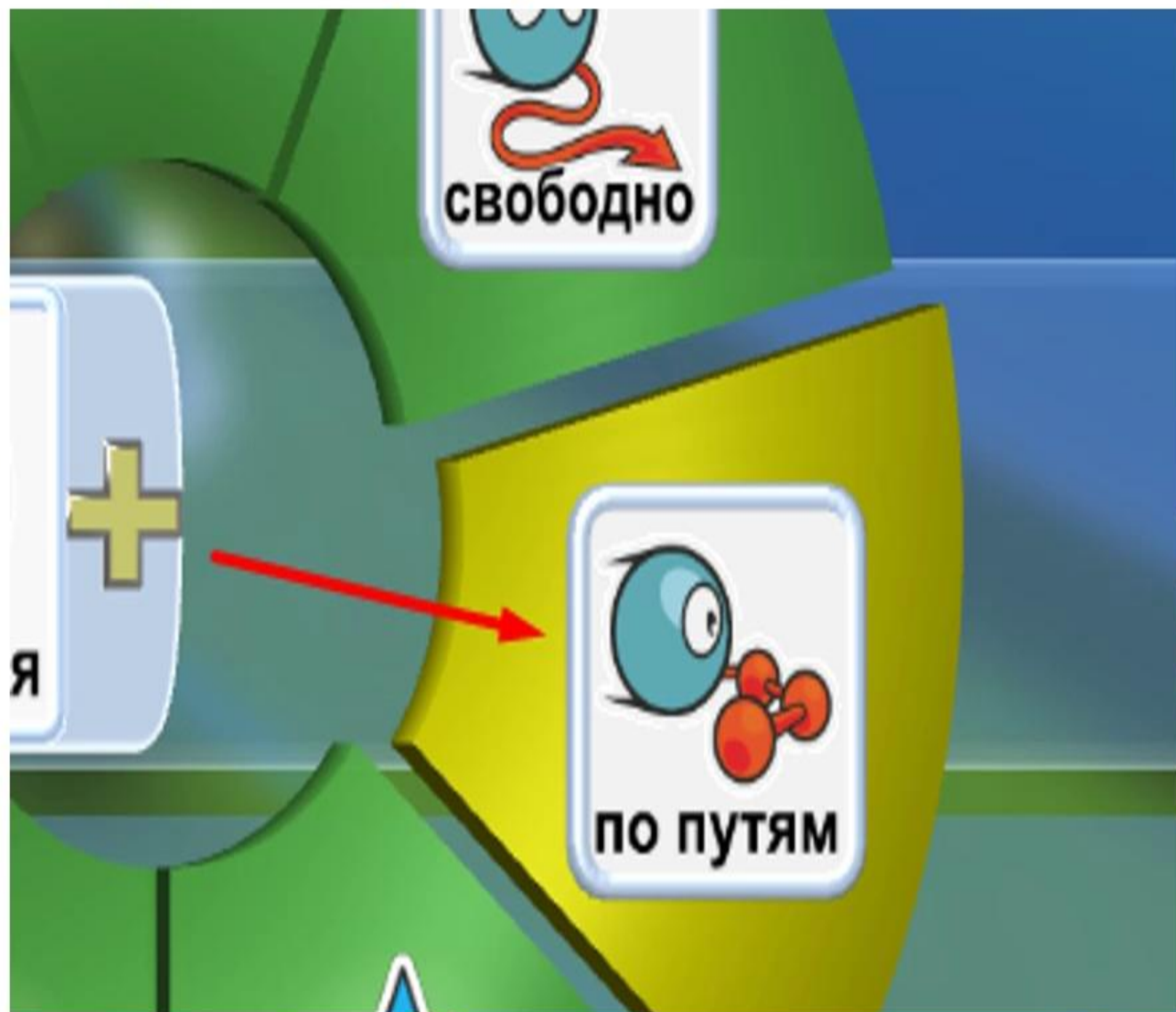
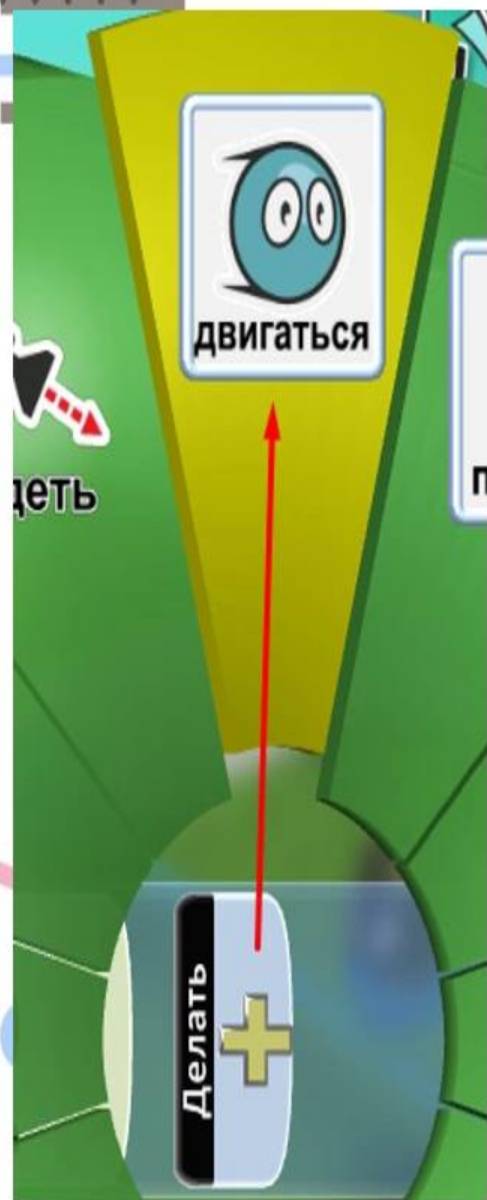


# Создаем программы

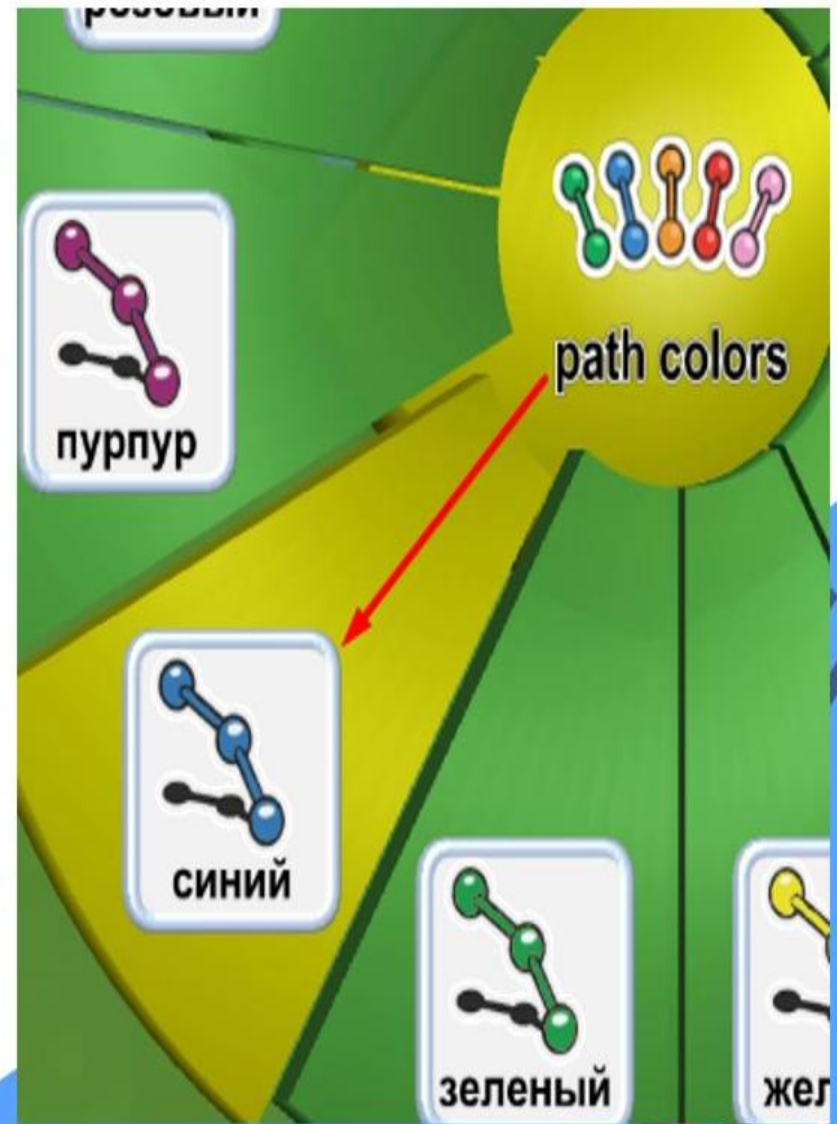




# Создаем программы



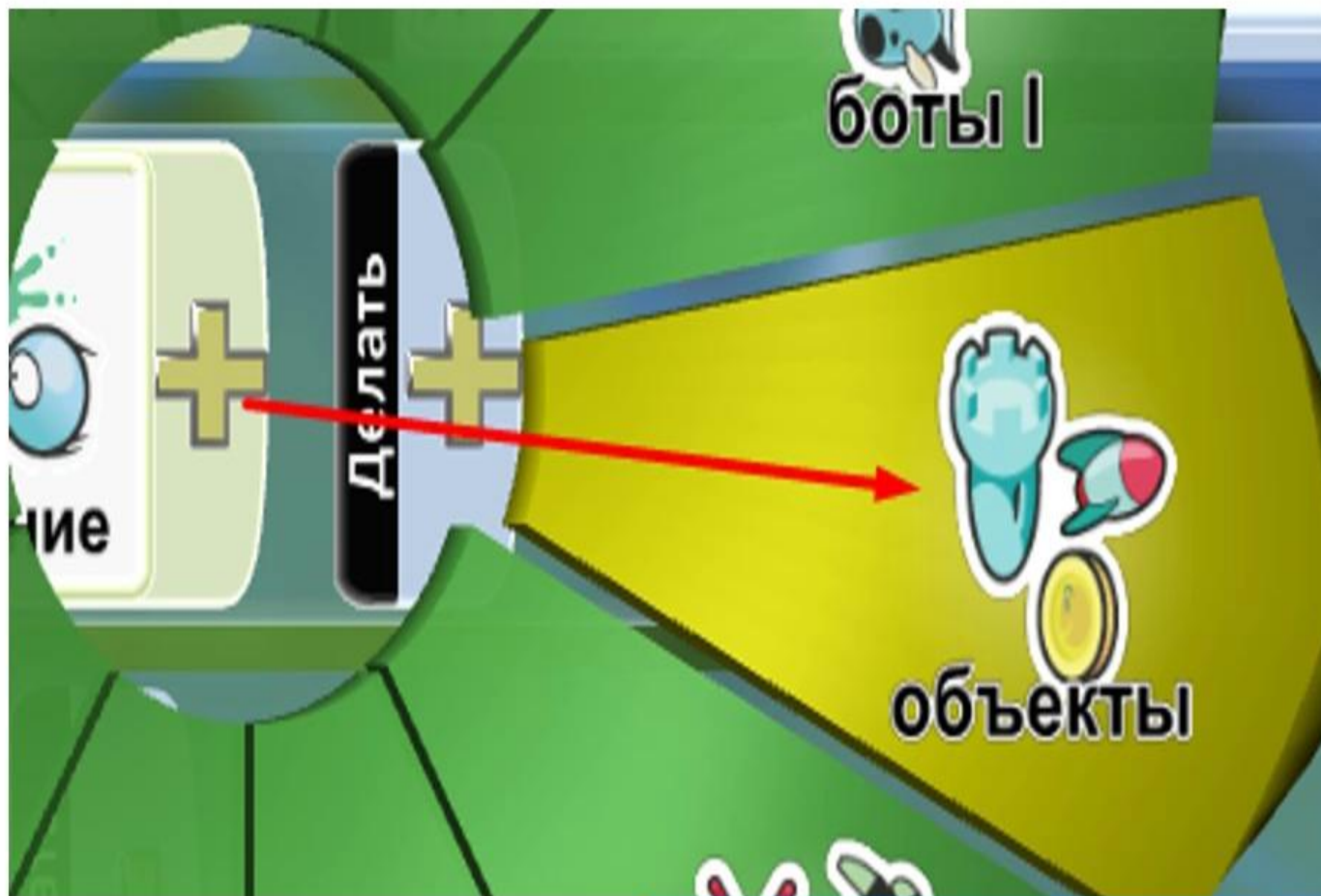
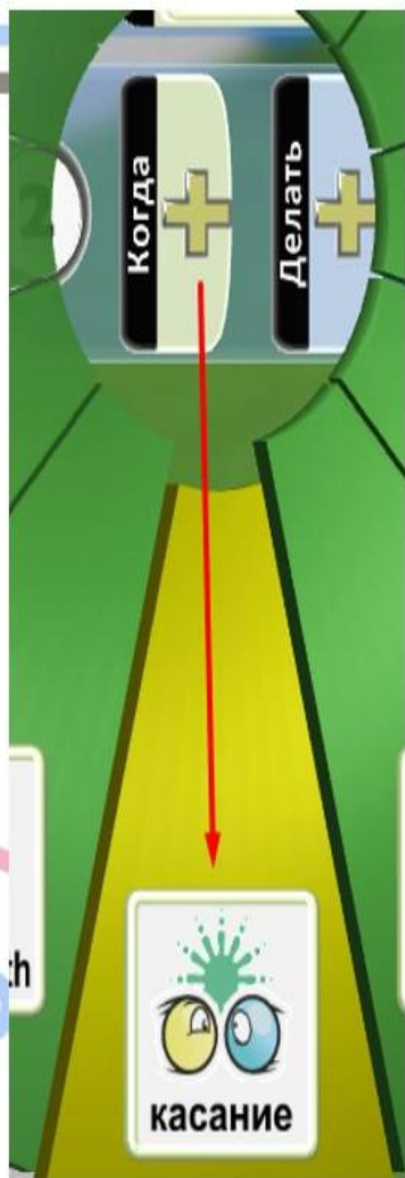
# Создаем программы



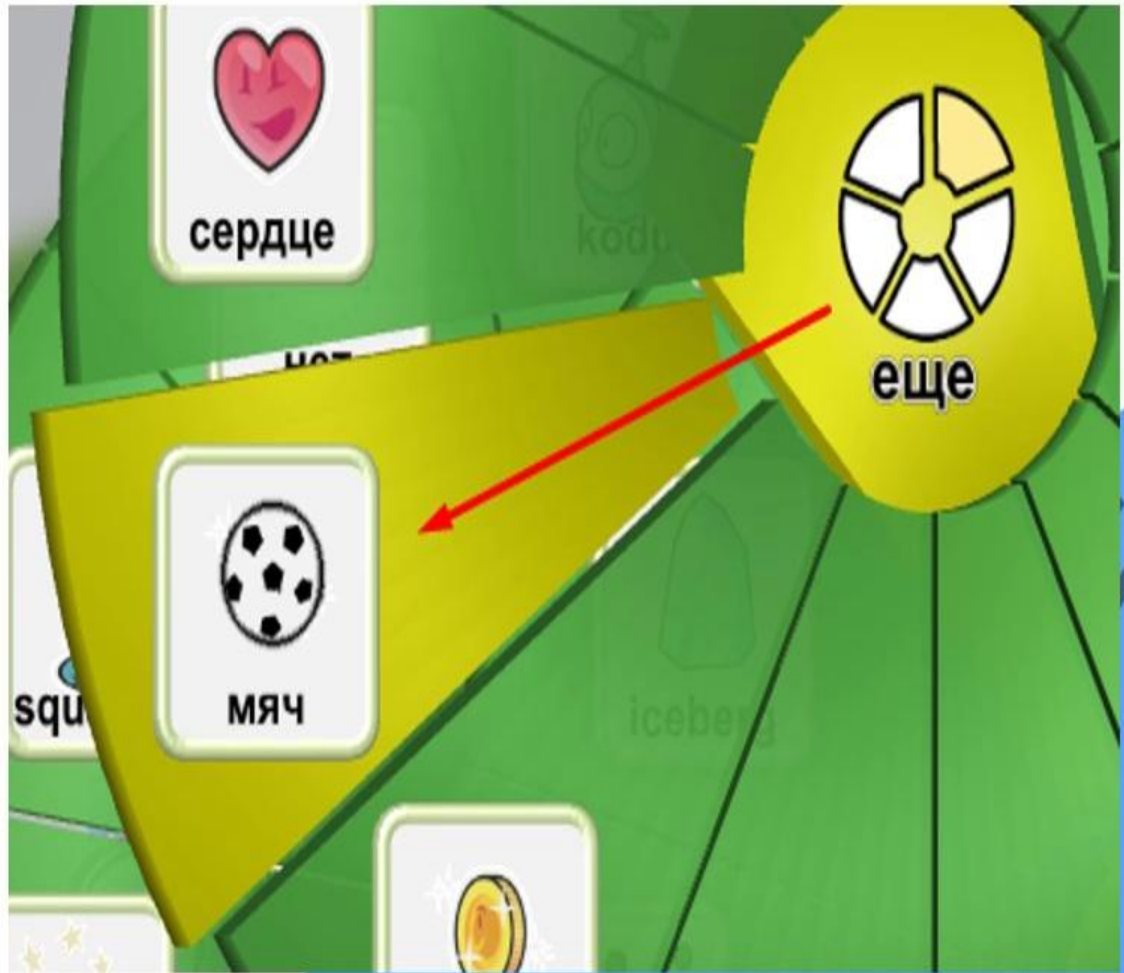
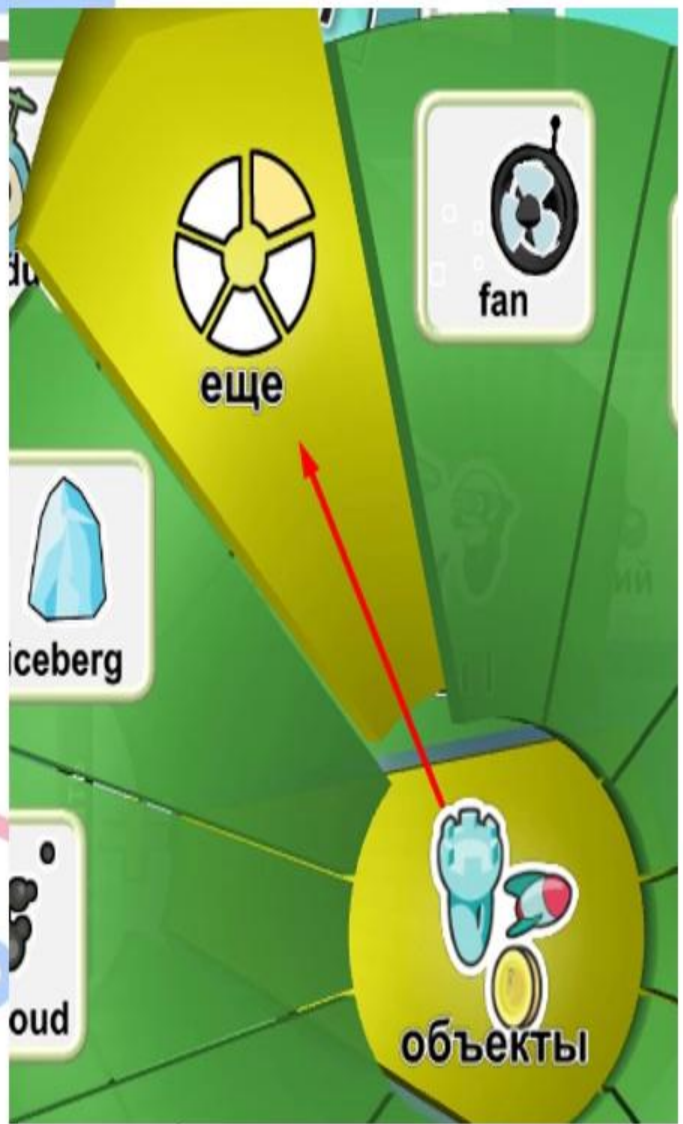
# Создаем программы



# Создаем программы



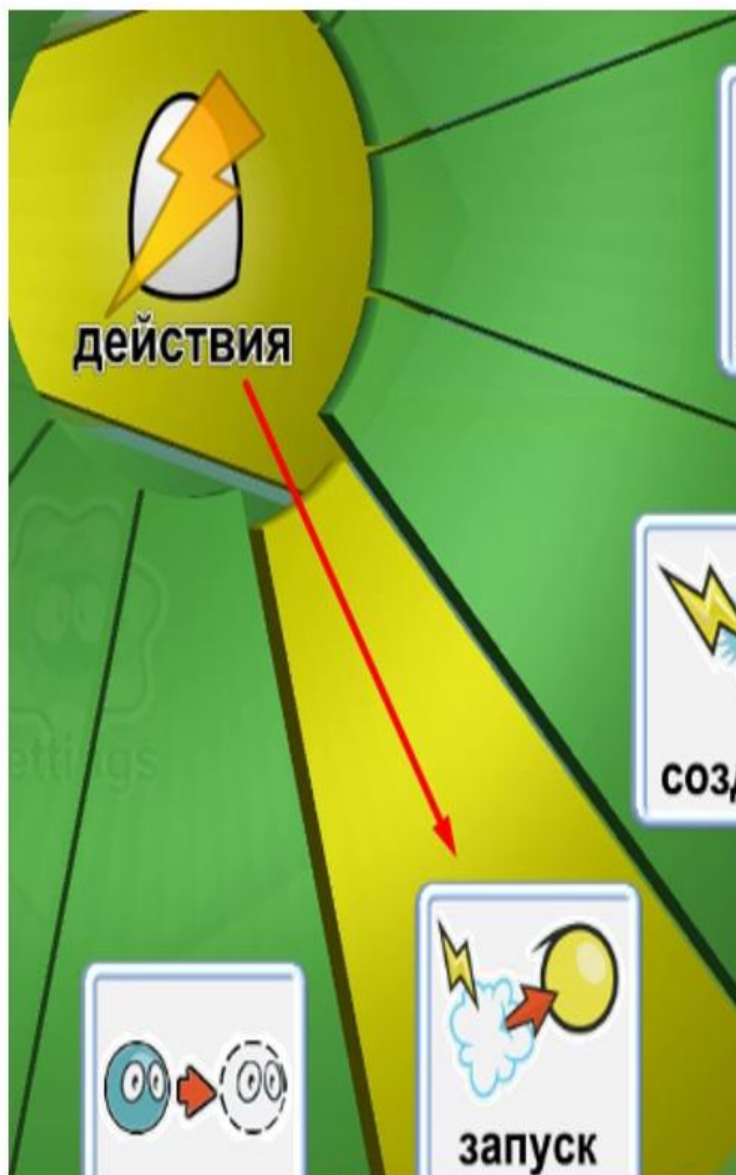
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы





# Создаем программы

**1**

**Когда**

 **всегда**

**Делать**

 **двигаться**

 **по путям**

 **синий**

**2**

**Когда**

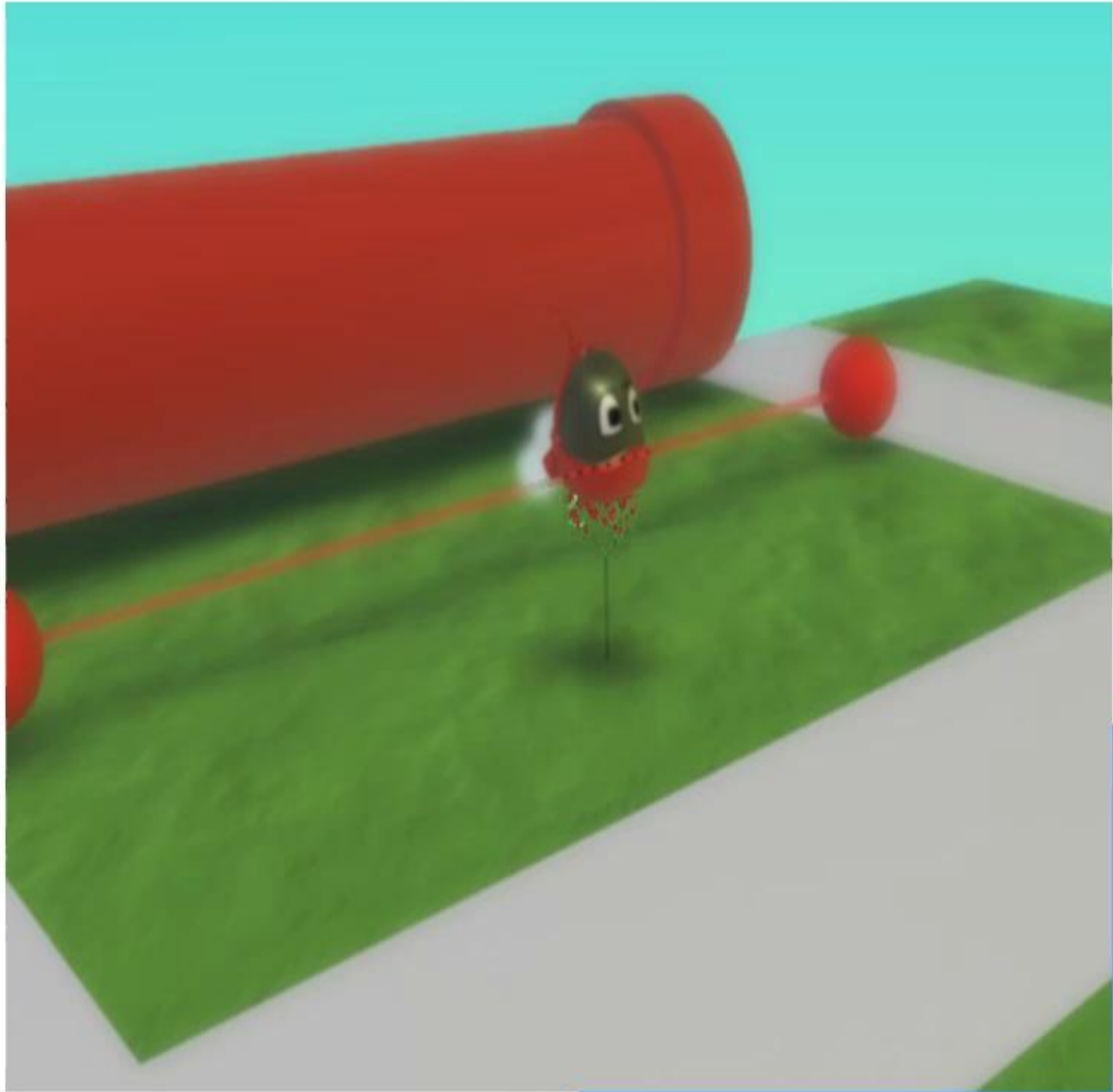
 **касание**

 **мяч**

**Делать**

 **запуск**

# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы

**1**

**Когда**

 всегда

**Делать**

 двигаться

 по путям

 красный

**2**

**Когда**

 касание

 мяч

**Делать**

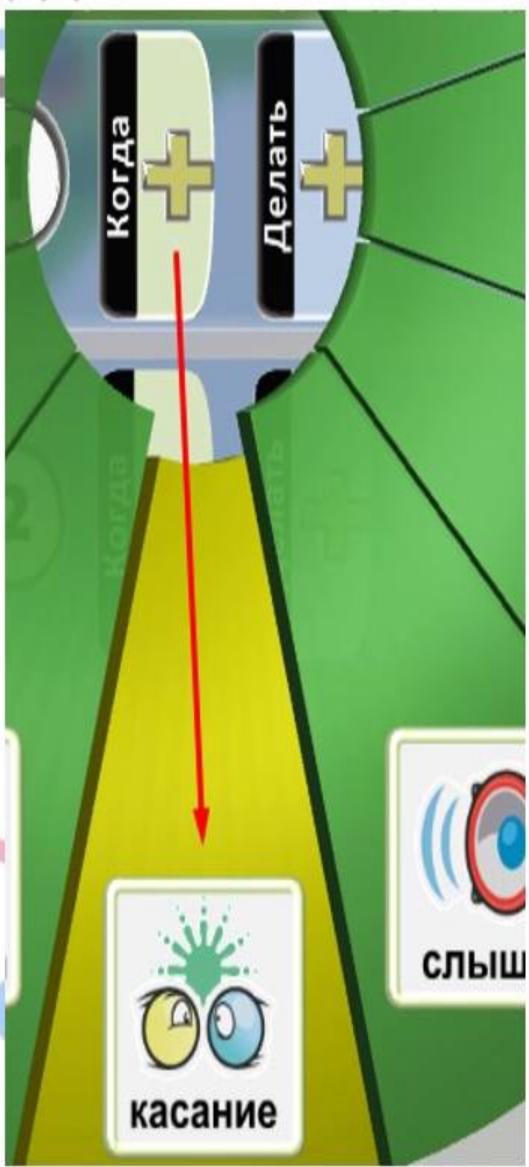
 запуск



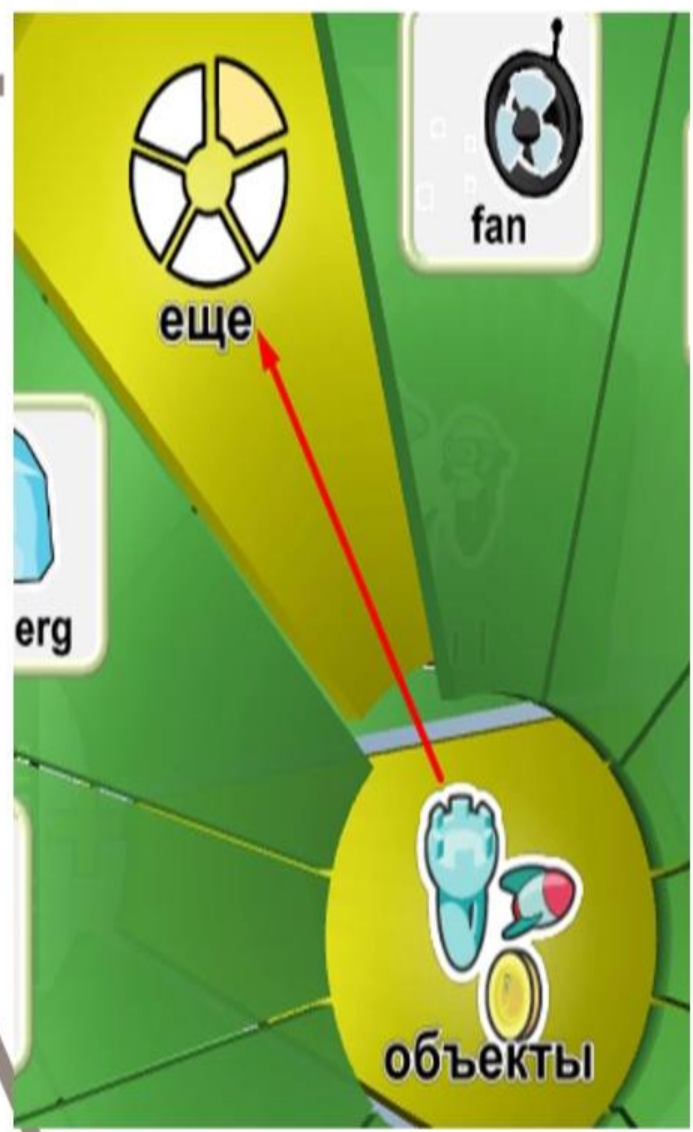
# Создаем программы



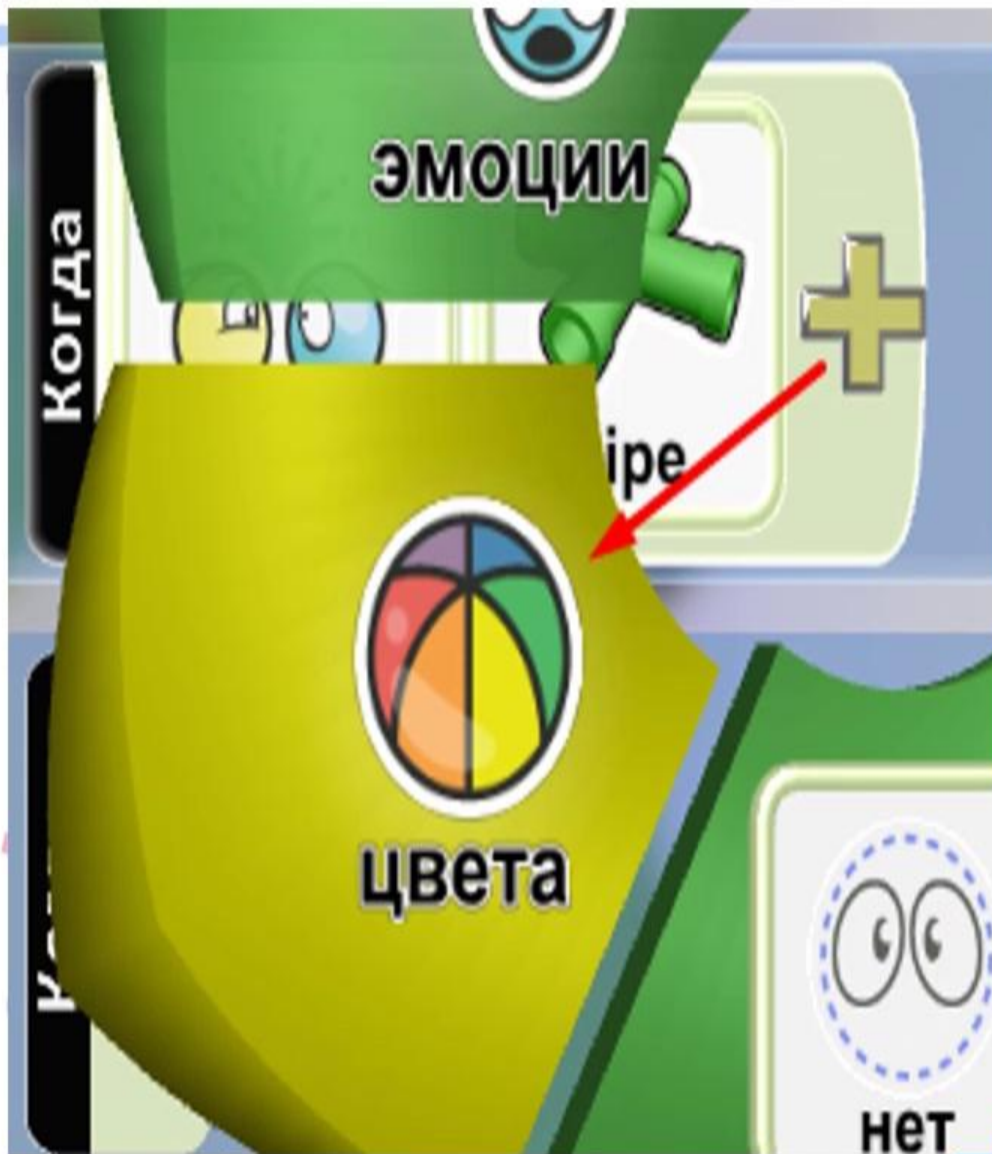
# Создаем программы



# Создаем программы

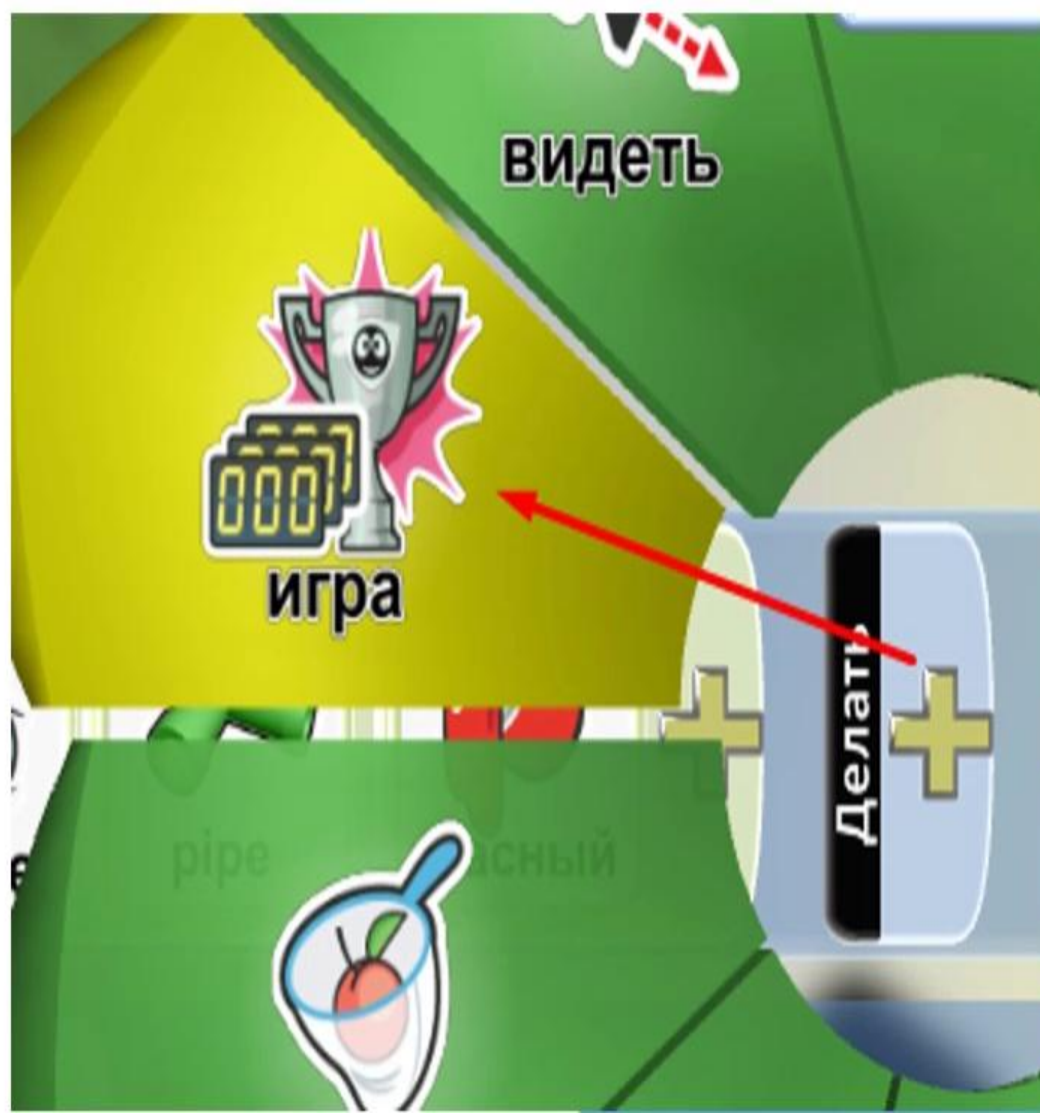


# Создаем программы

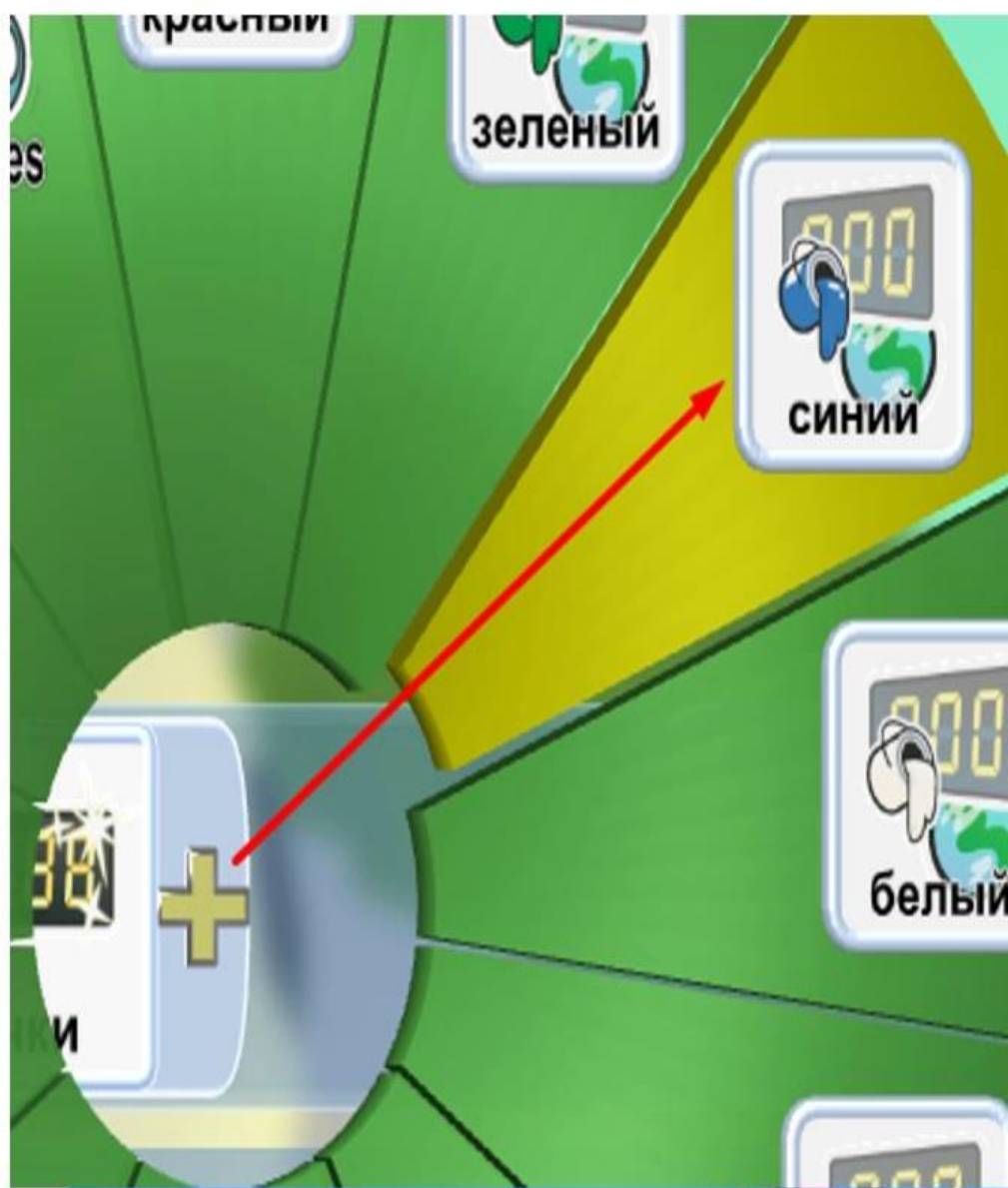




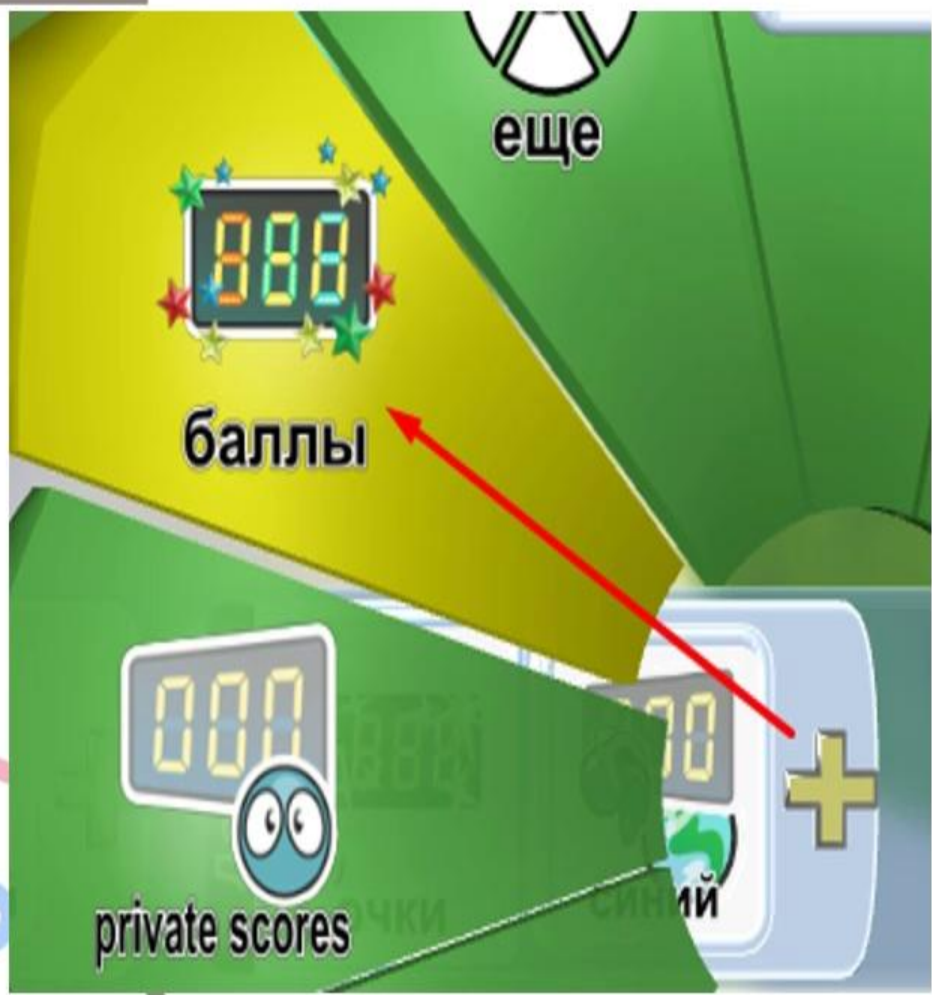
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы

1

Когда

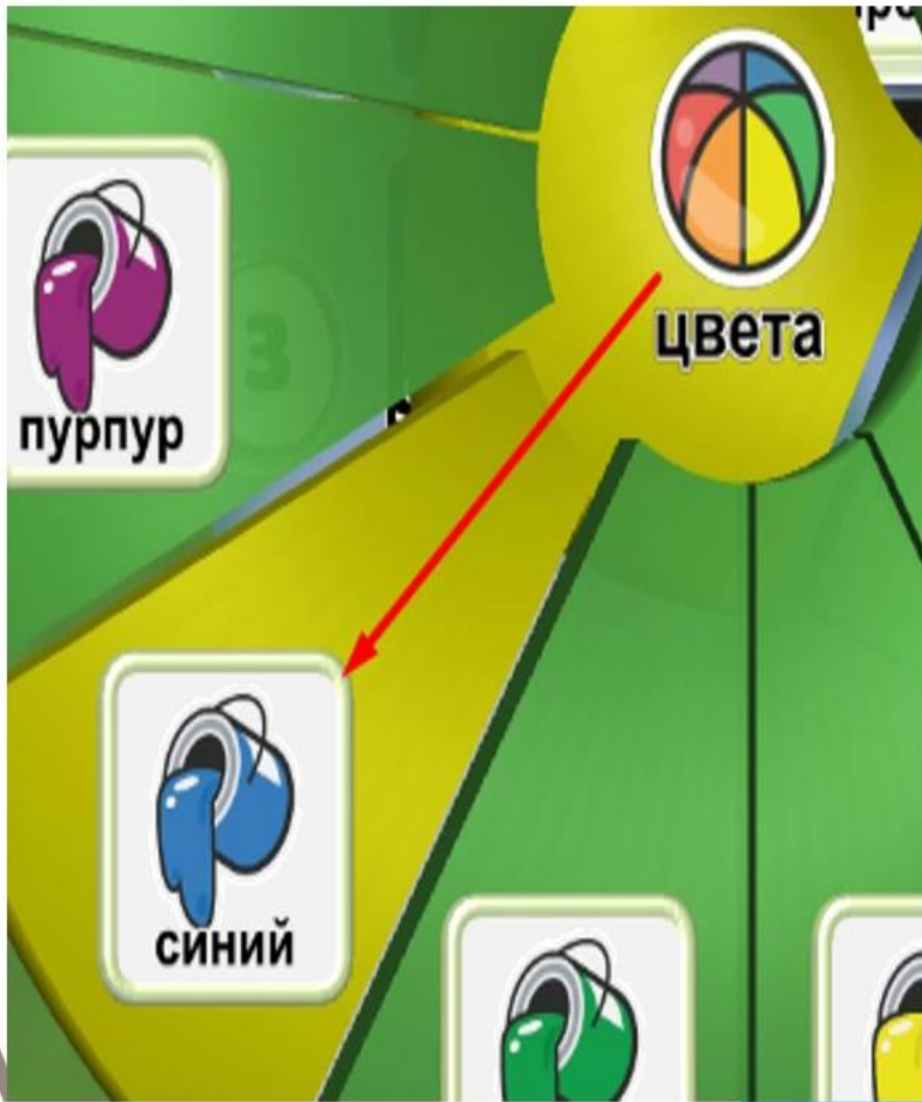
- касание
- pipe
- красный

+

Делать

- очки
- синий
- очко

# Создаем программы



# Создаем программы

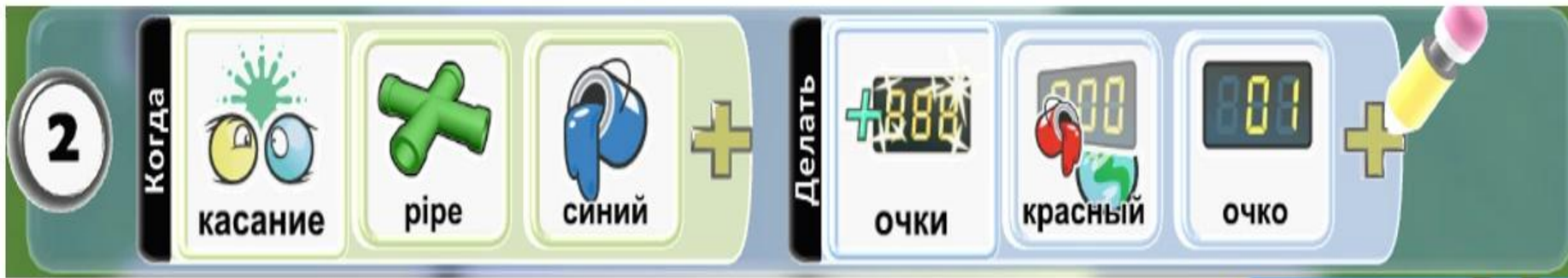
**2**

**Когда**

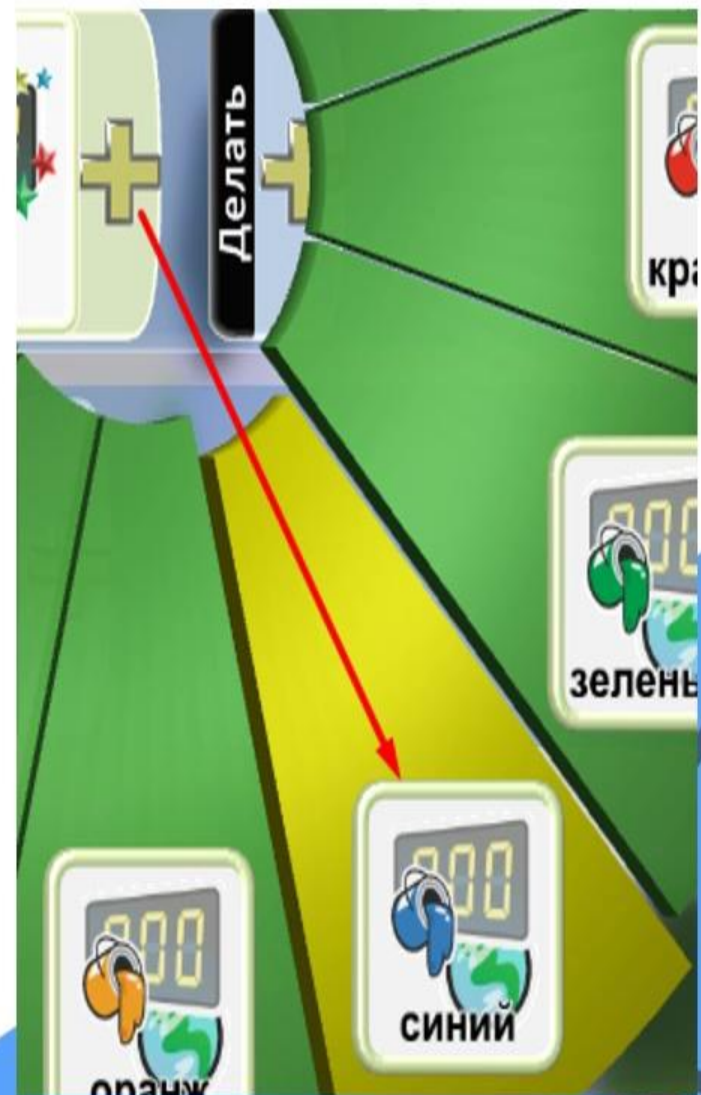
- касание
- pipe
- синий

**Делать**

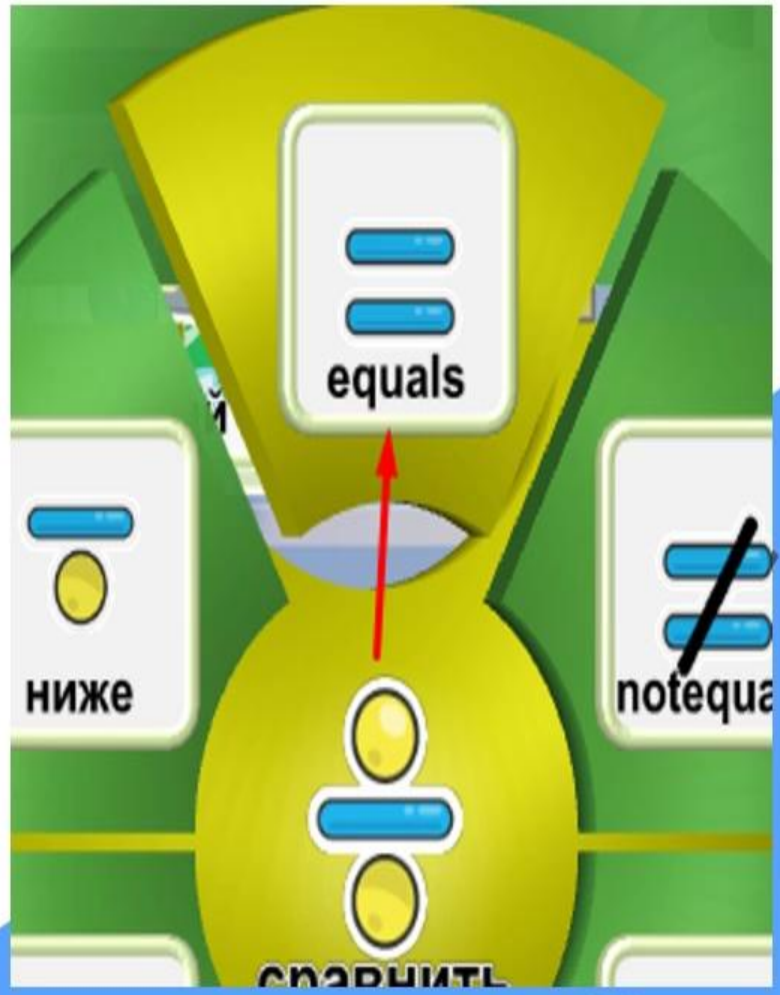
- очки
- красный
- очко



# Создаем программы

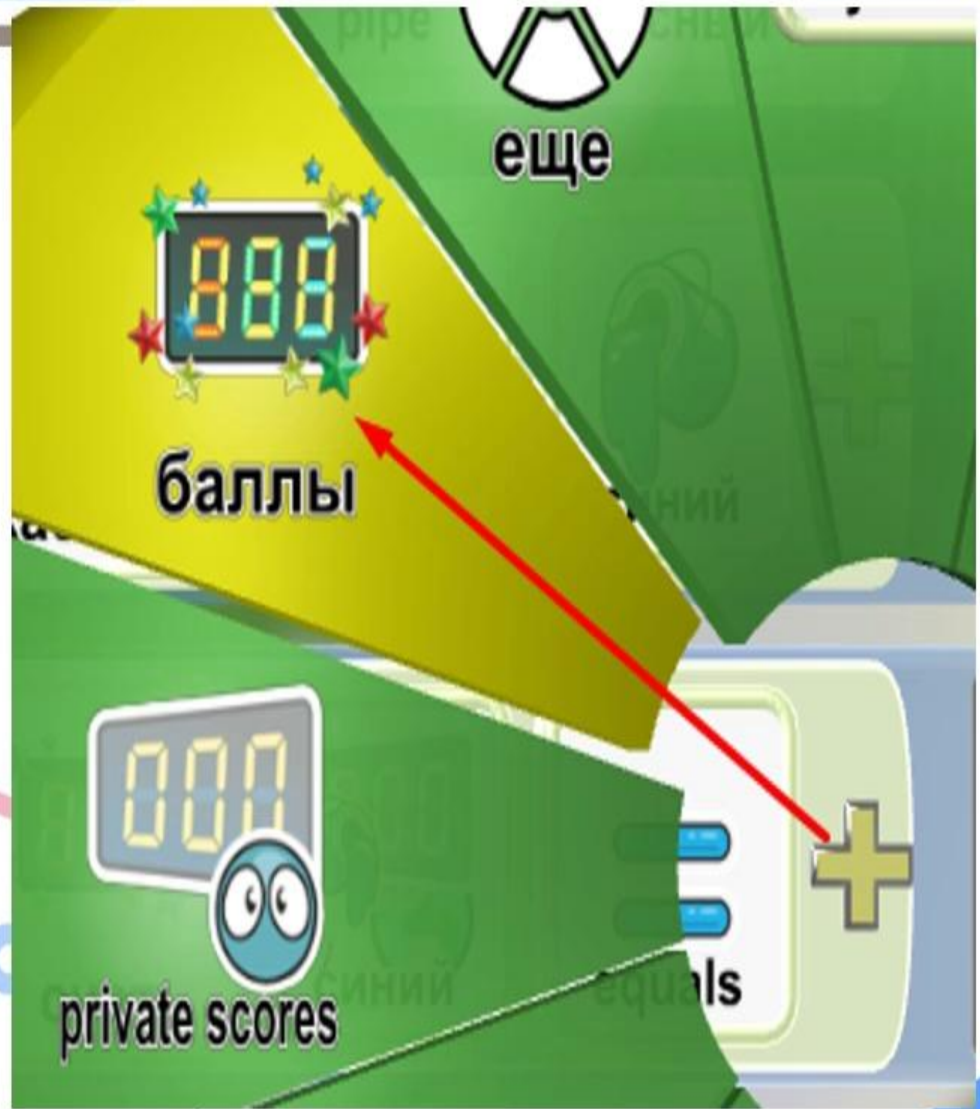


# Создаем программы





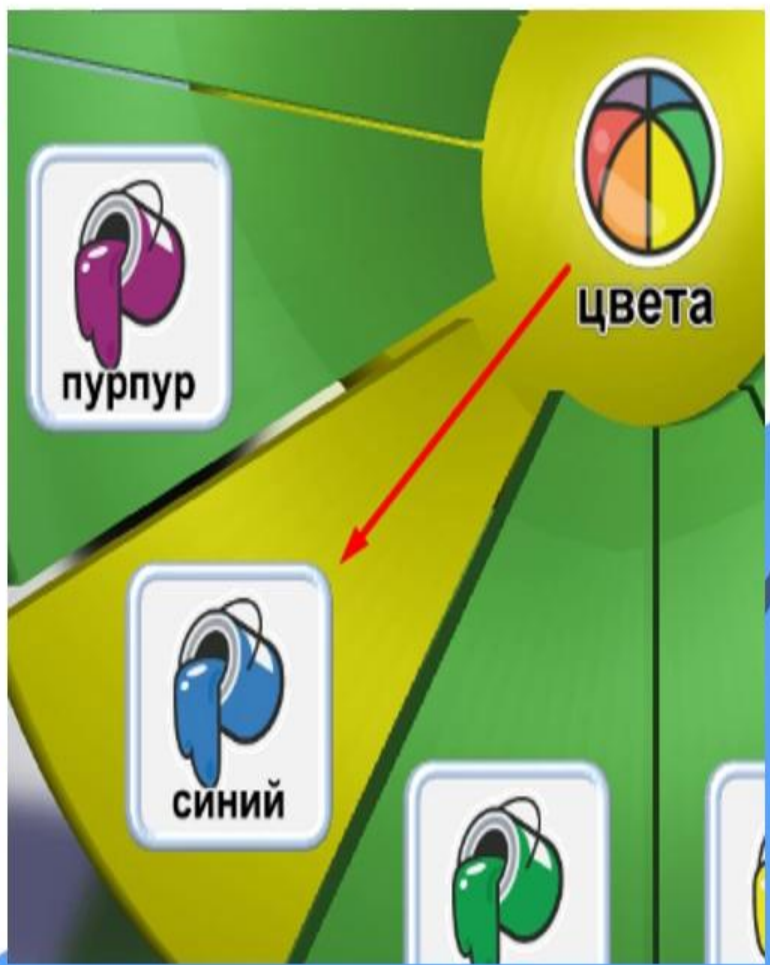
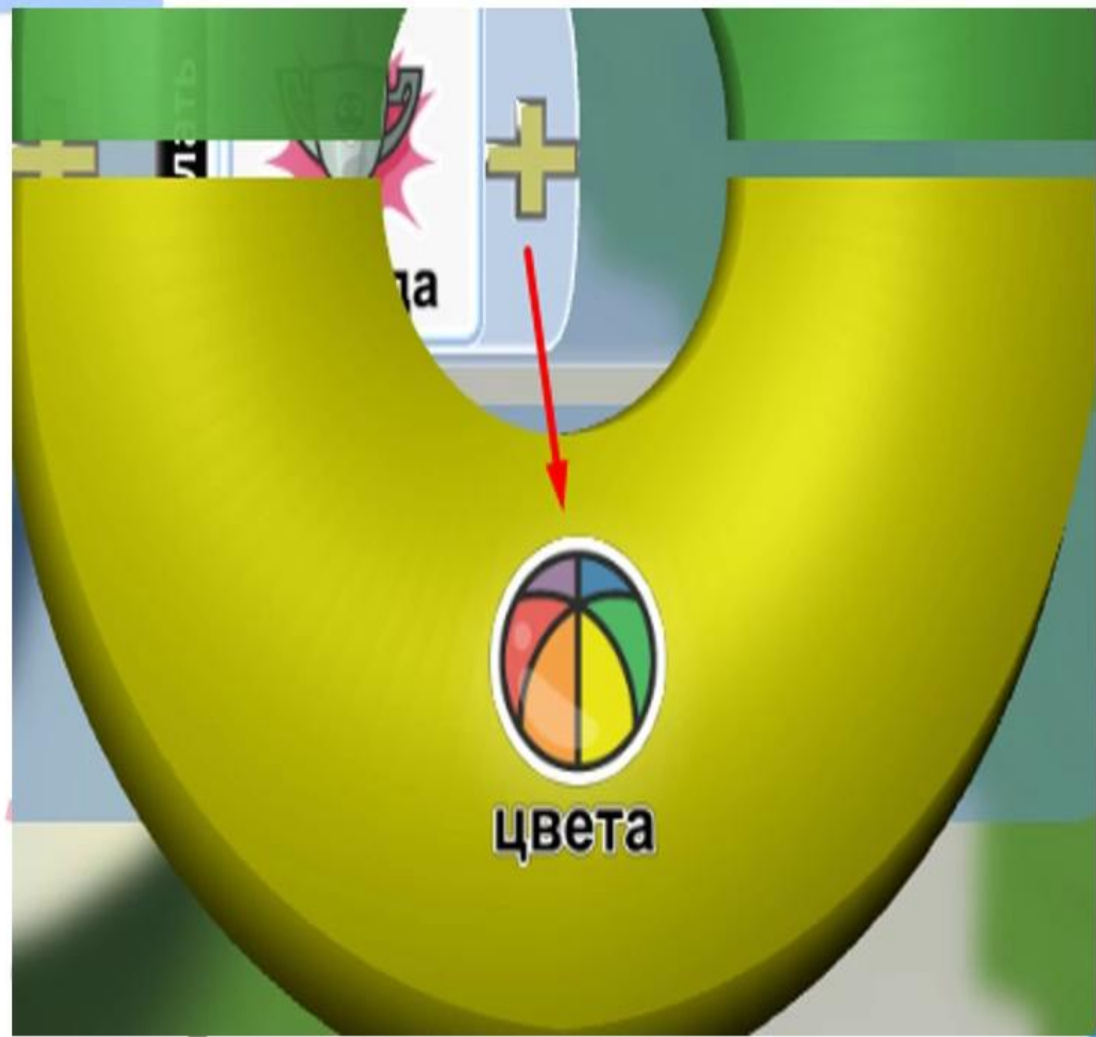
# Создаем программы



# Создаем программы



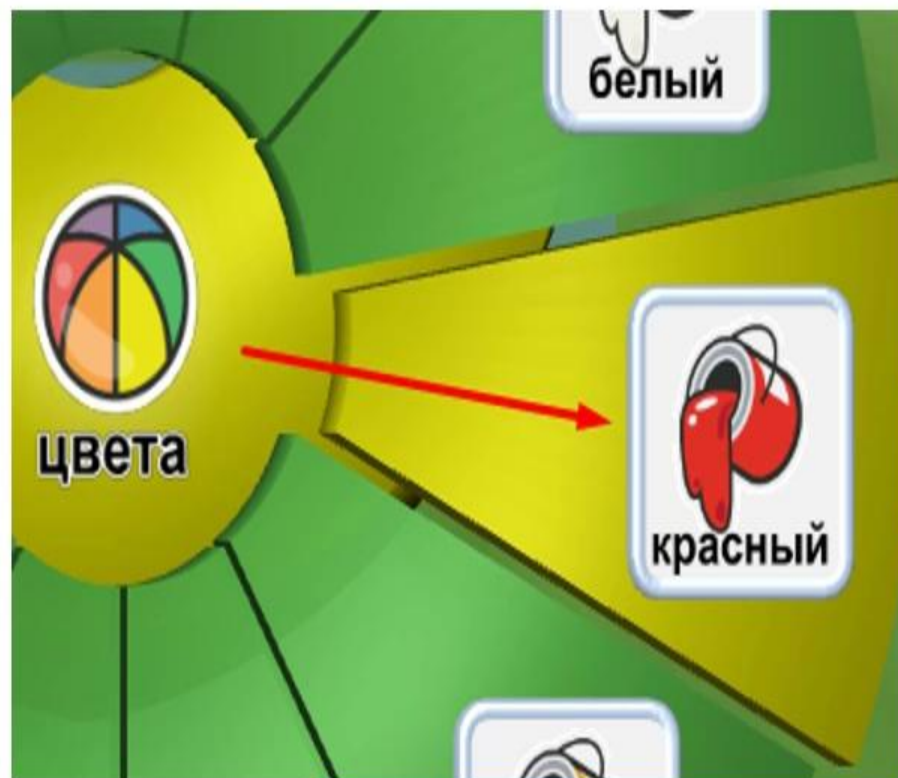
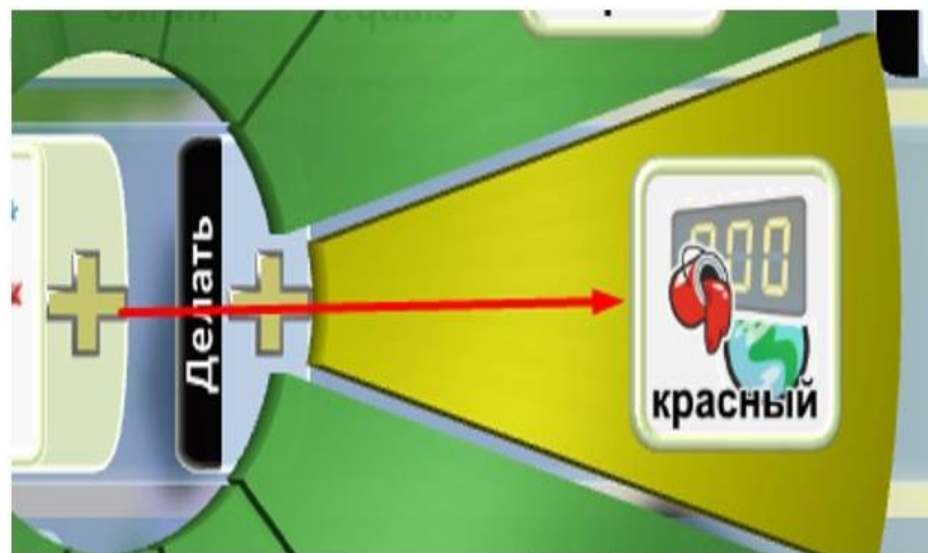
# Создаем программы



# 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

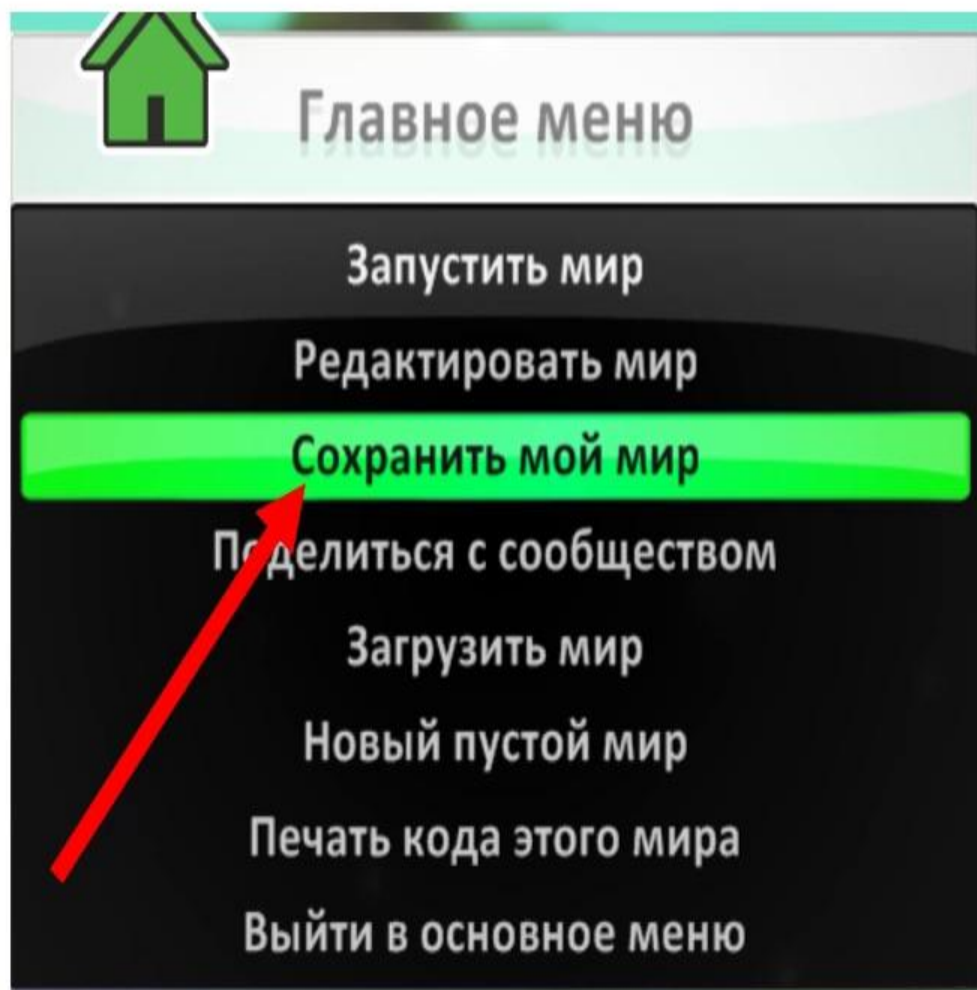
# Тестируем нашу игру



Нажать  для редактирования.



# Сохраняем наш игровой мир



Поздравляем!

