



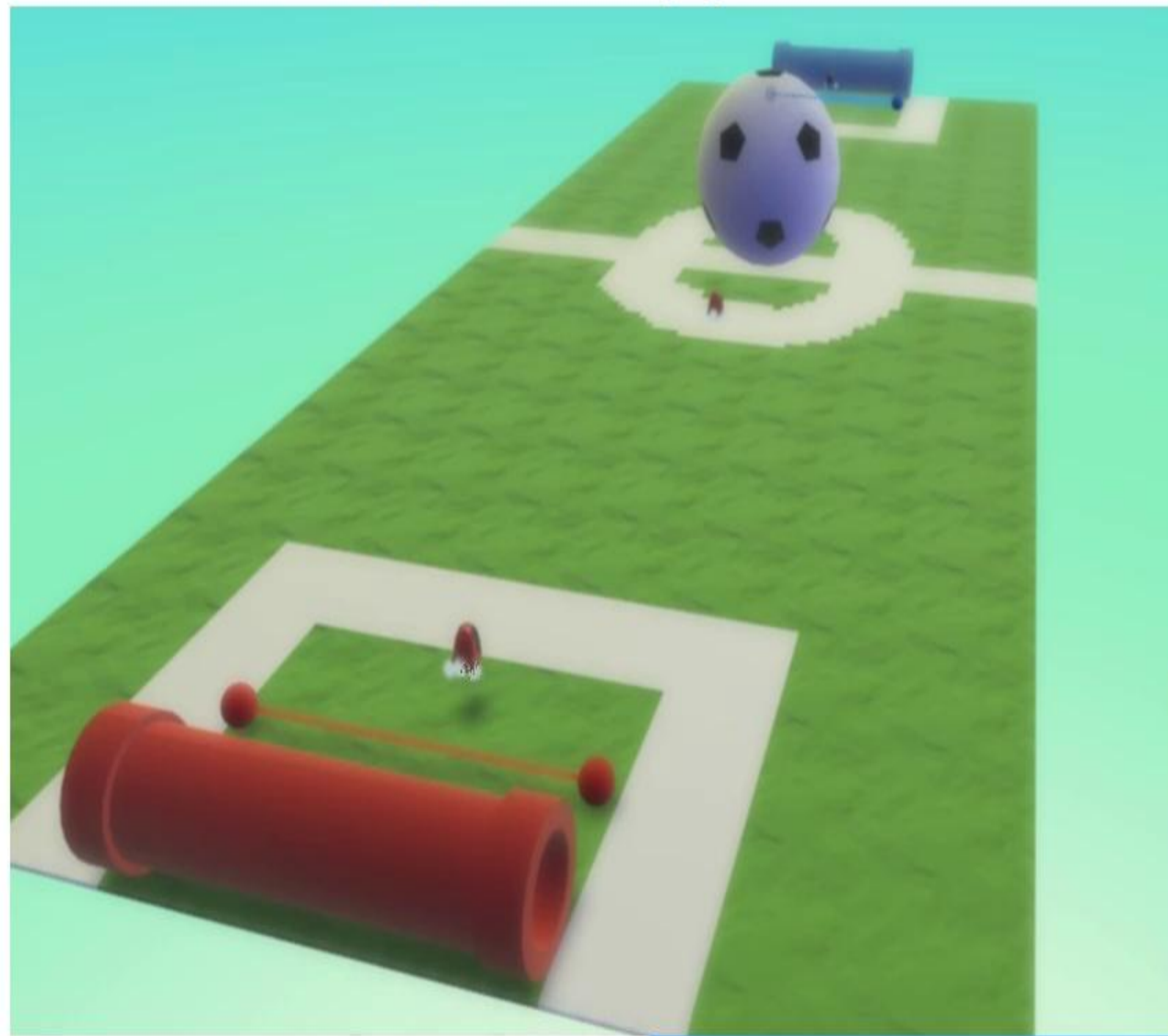
# Kodu

Создаем игру Fifa  
Урок 6

# Fifa



# Создаем игру Fifa



# Создаем игровое поле

Поместить камеру  
в меню  
ть

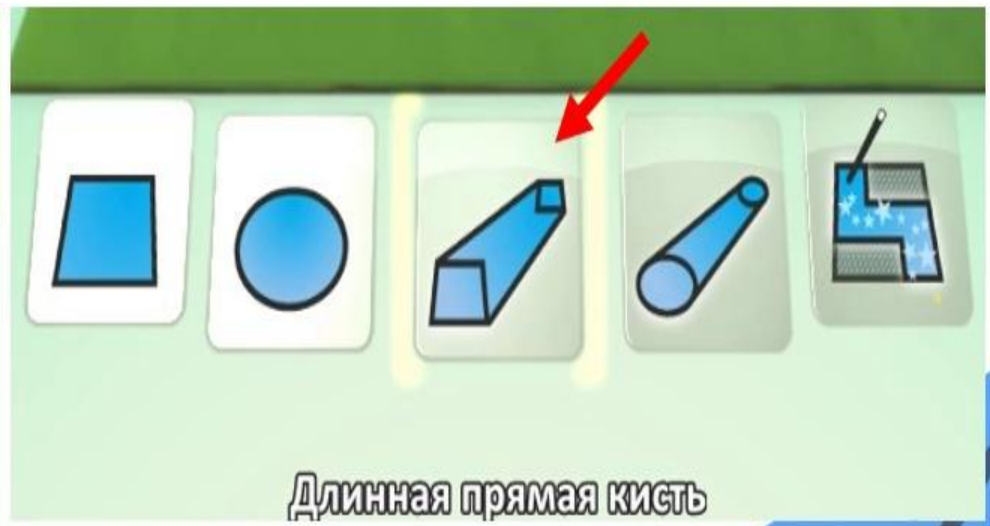
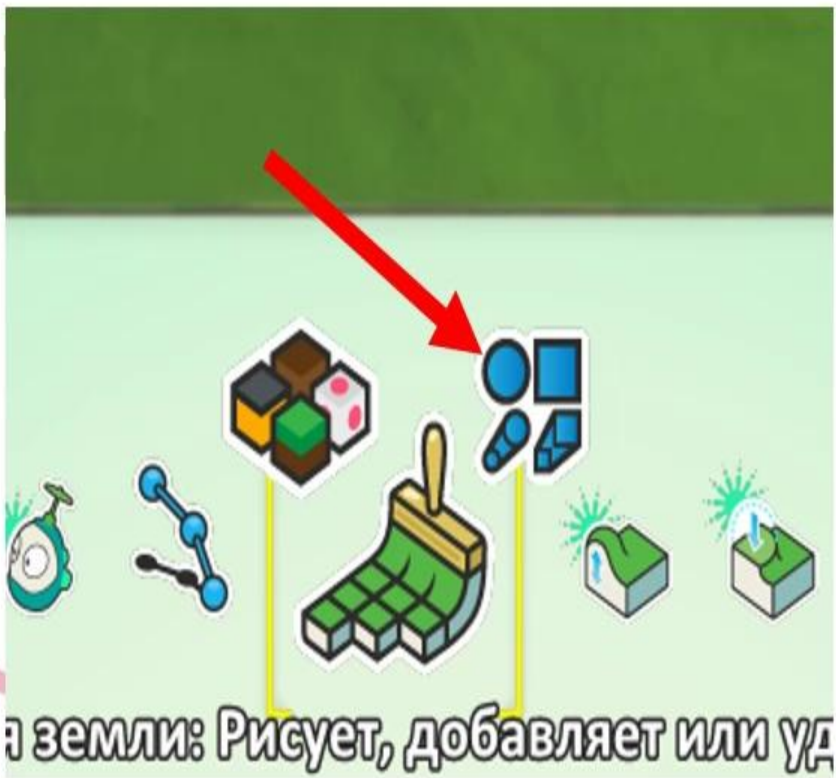





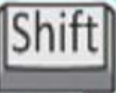

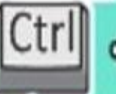







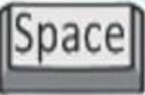
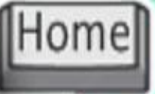

# Выбираем кисть

Перемещает камеру

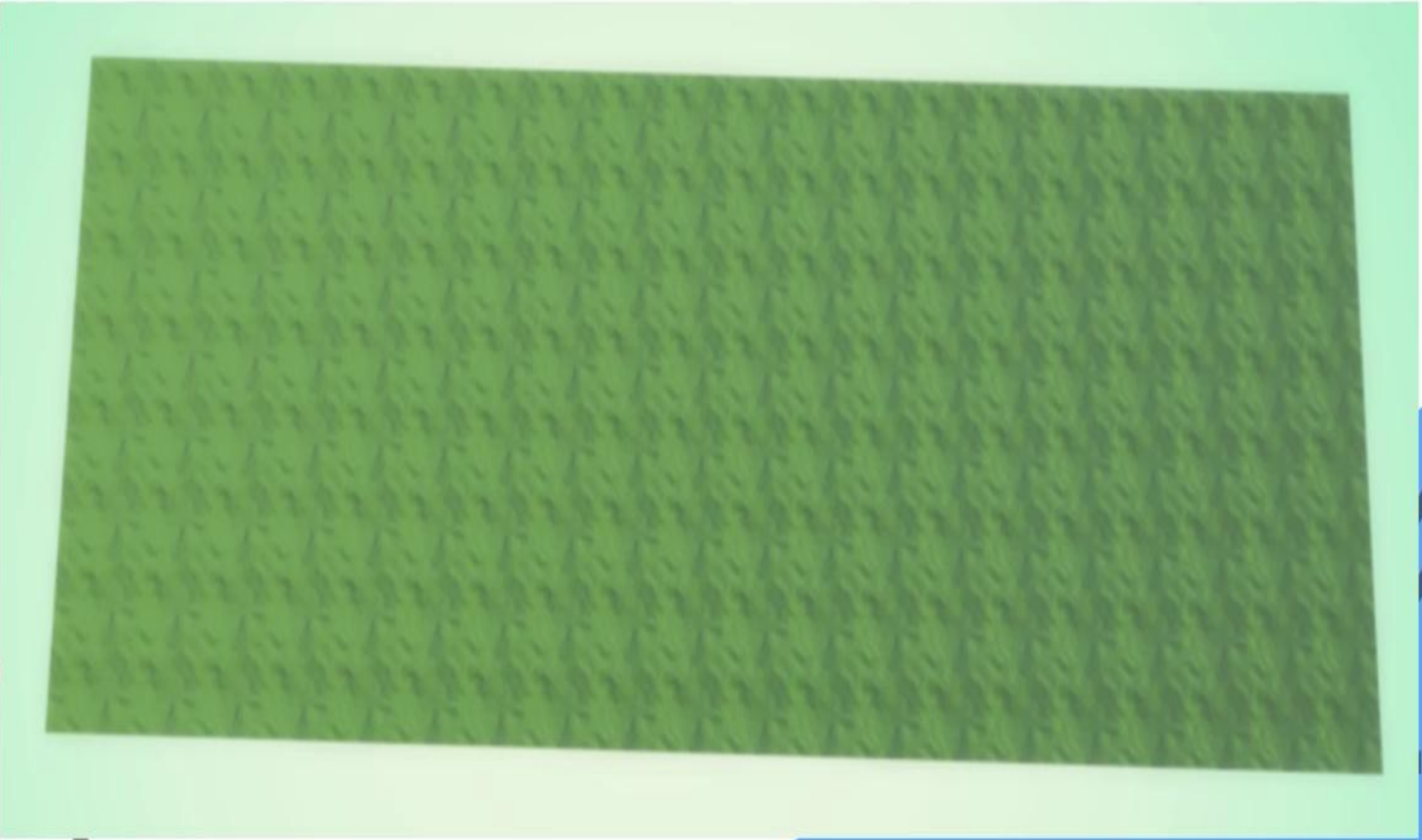
# Выбираем кисть



# Создаем игровое поле

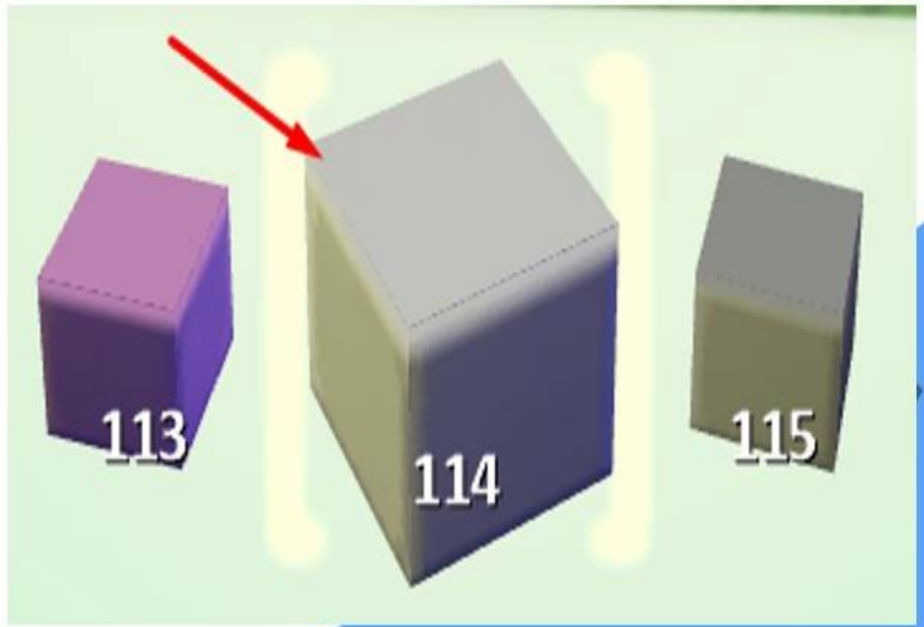
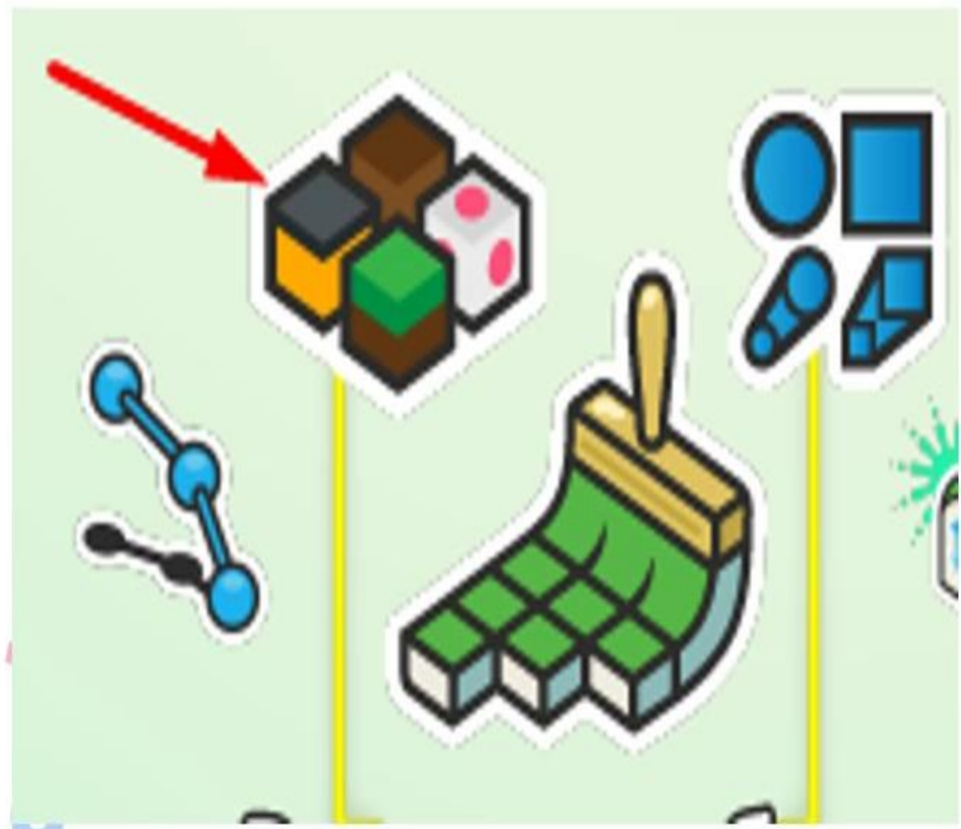
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-    Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

# Создаем игровое поле

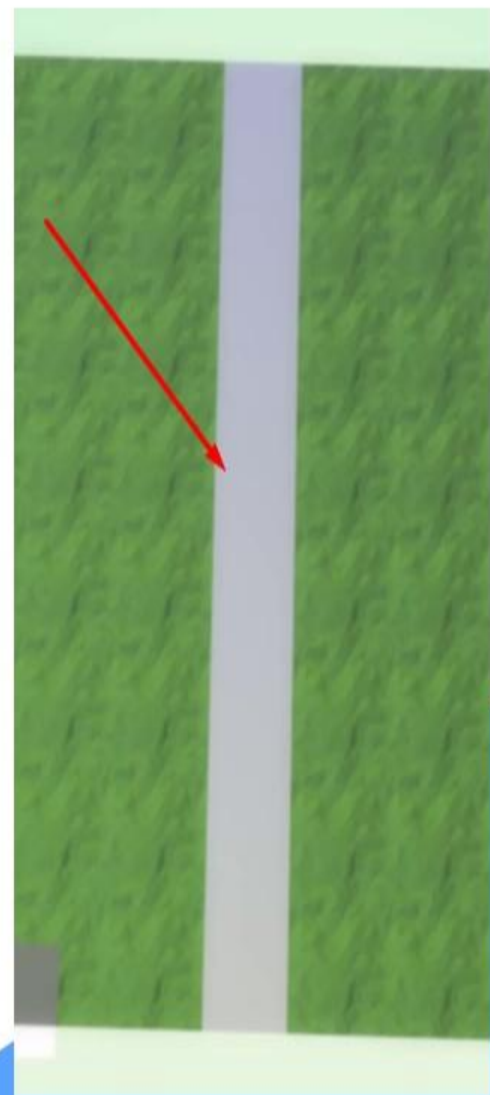
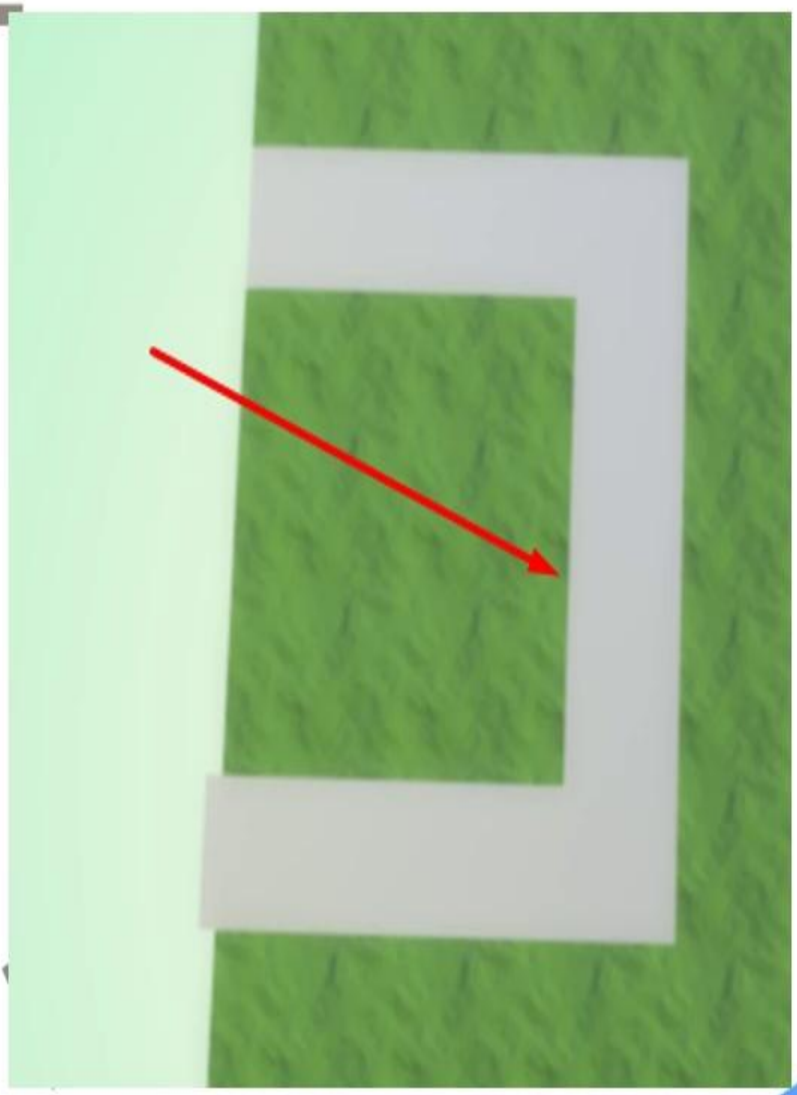




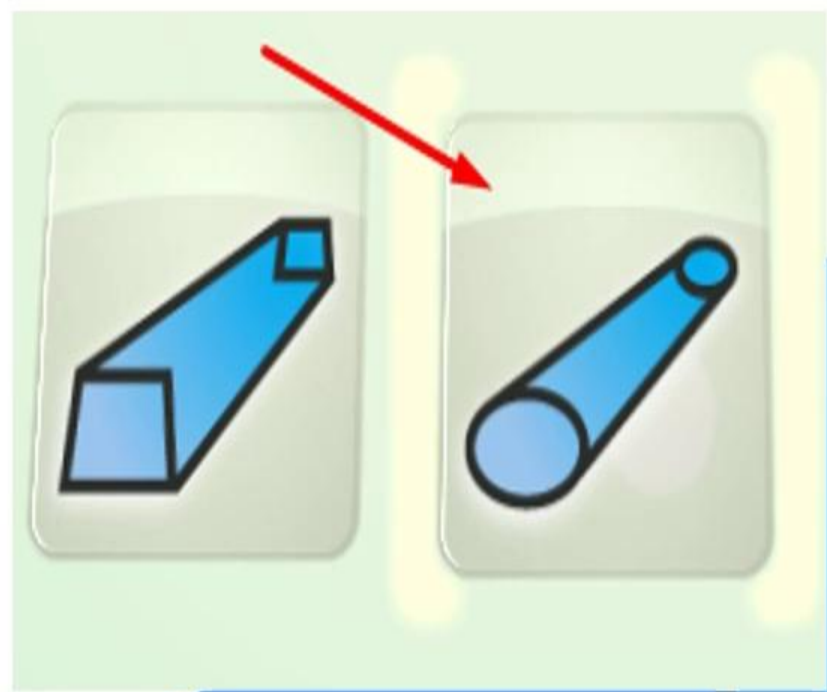
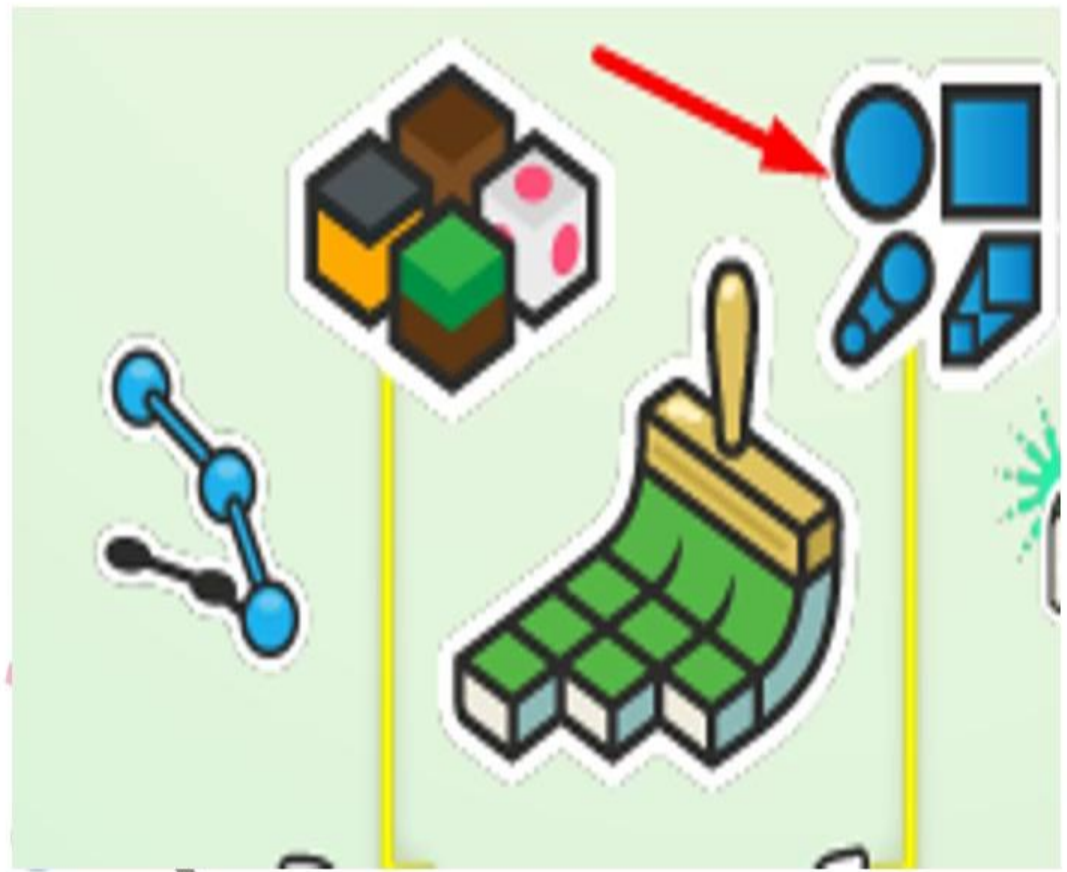
# Создаём разметку



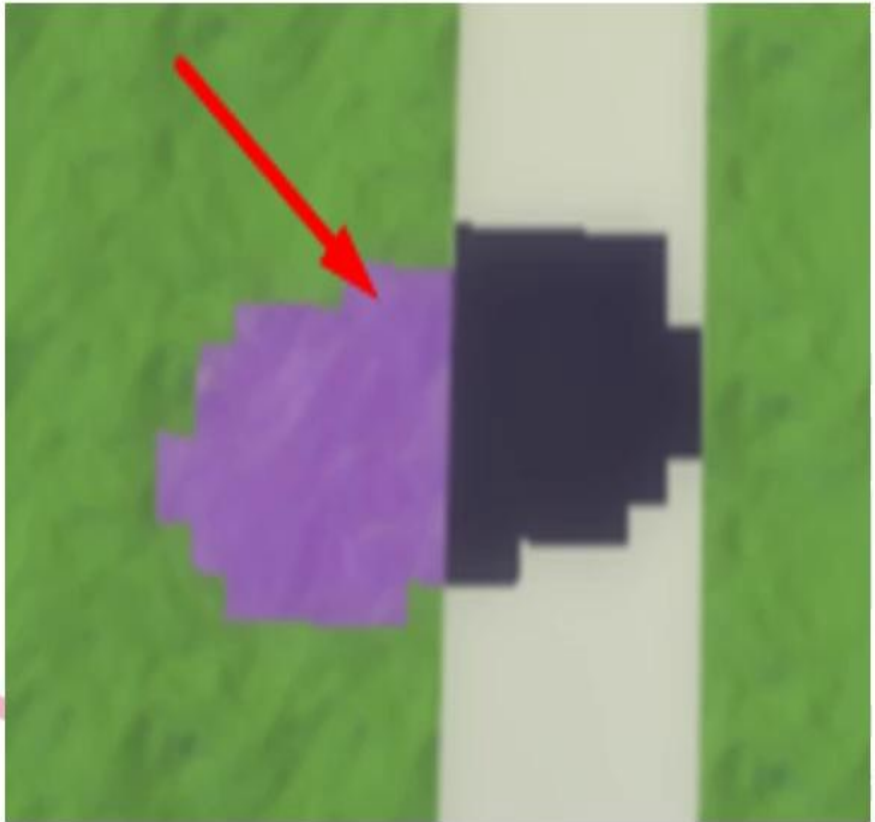
# Создаём разметку



# Создаём разметку



# Создаём разметку

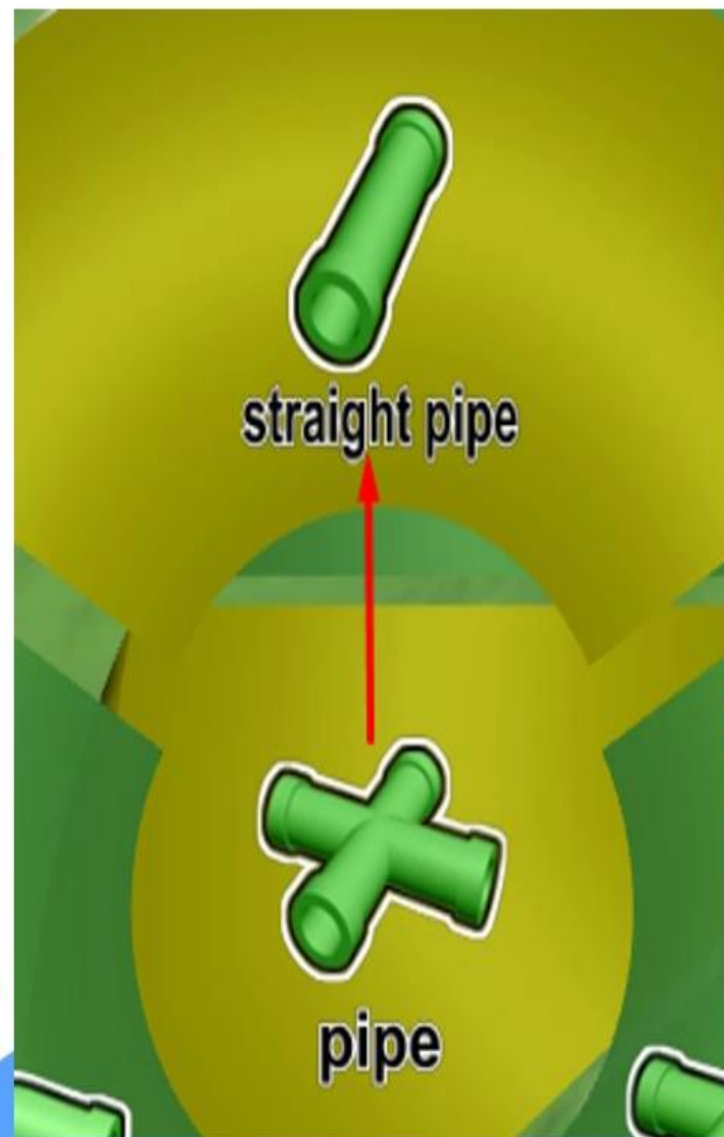




# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

Копировать

Изменить размер

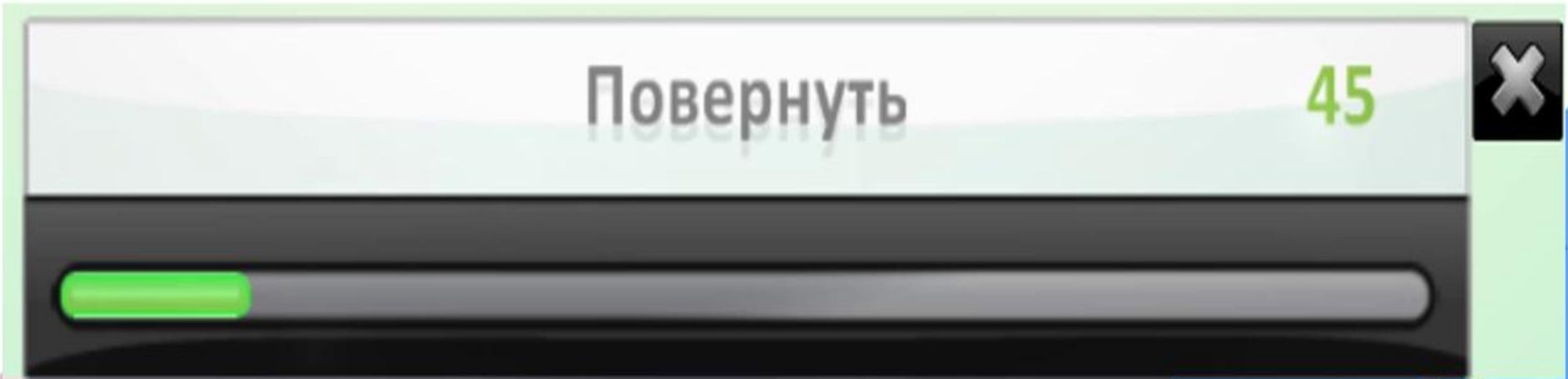
Повернуть

Изменить высоту

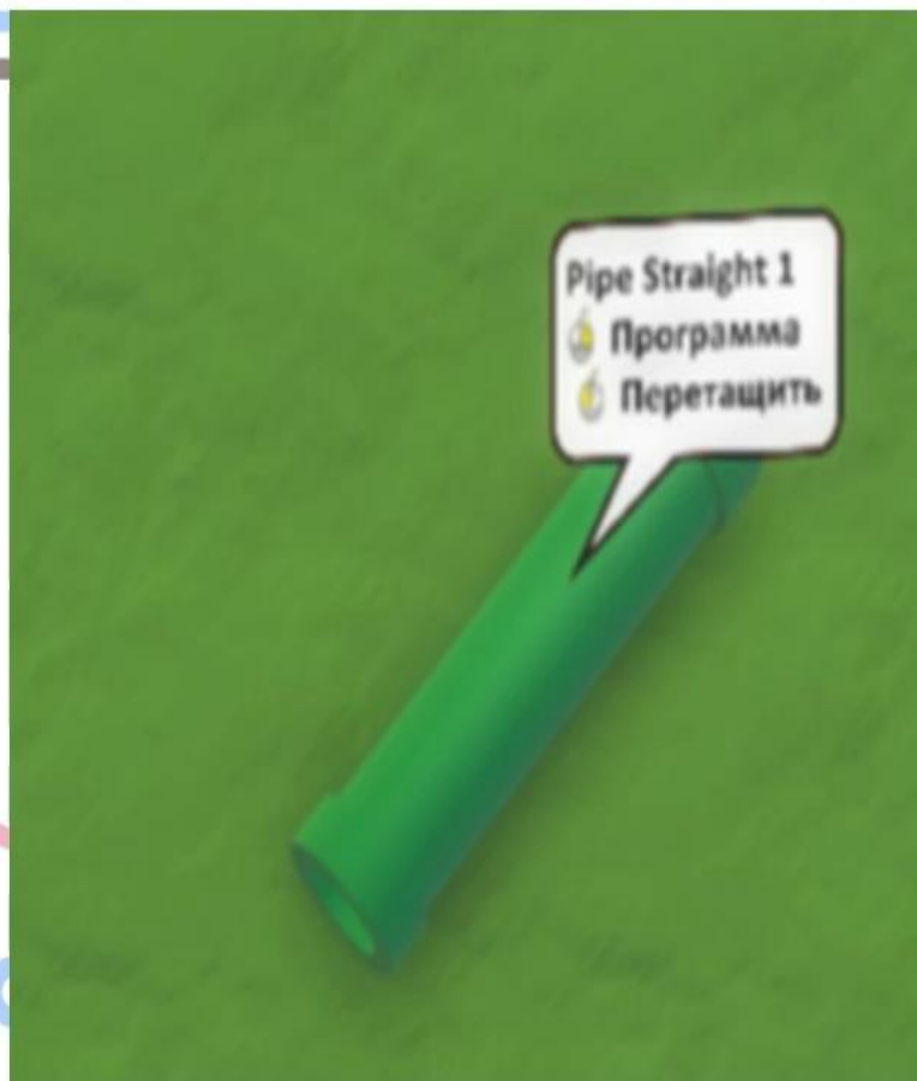


# Добавляем объекты

Повернуть 45



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

- Копировать
- Изменить размер
- Повернуть

≡  
+

# Добавляем объекты

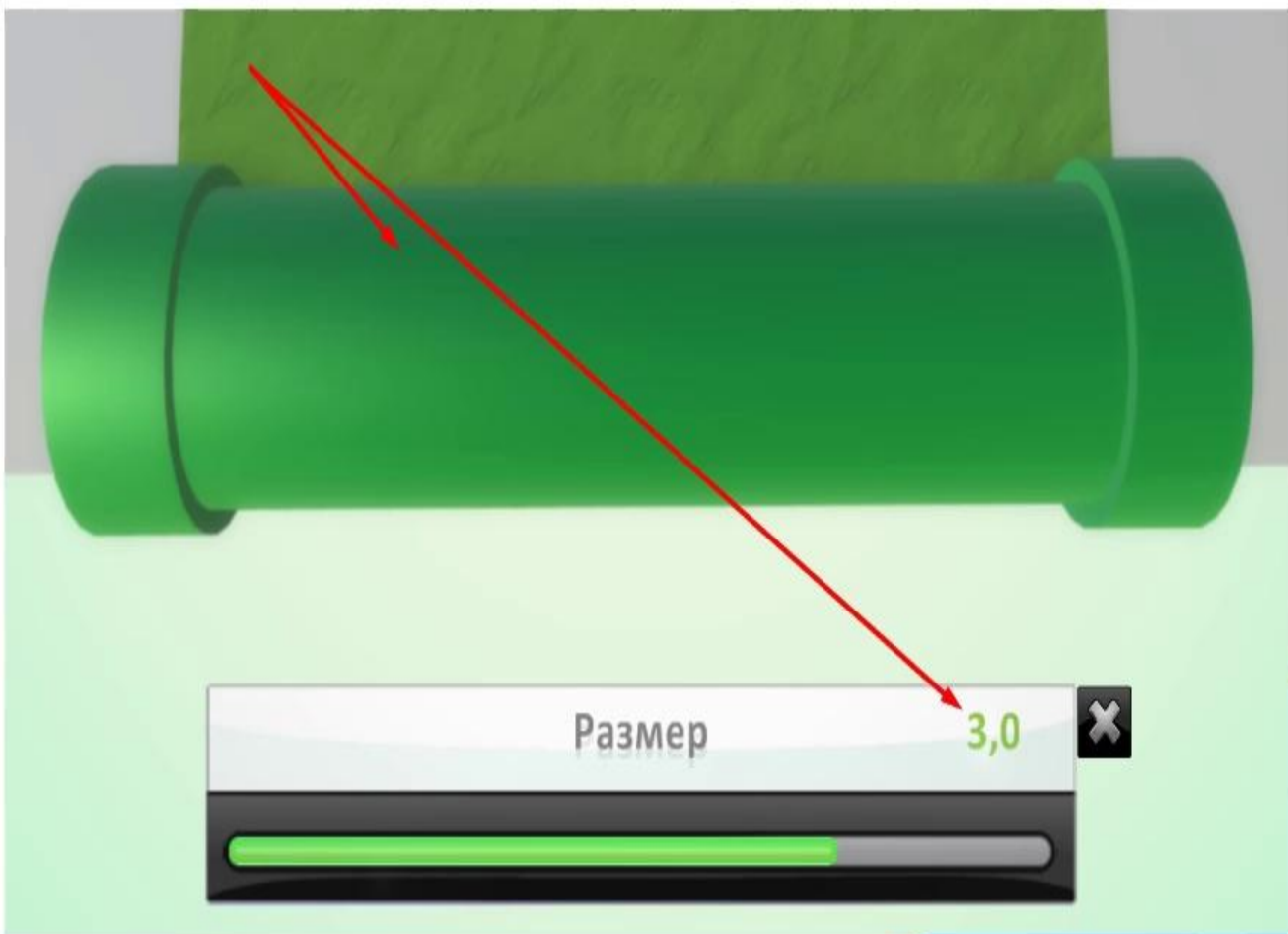


Размер 1,0

A slider control interface. The top part is a white box with the text "Размер" (Size) and the value "1,0" in green. To the right of the text is a black square button with a white "X" icon. Below this is a dark grey track with a green bar extending from the left, representing the current value of the slider.



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

Вырезать

Копировать

Изменить размер

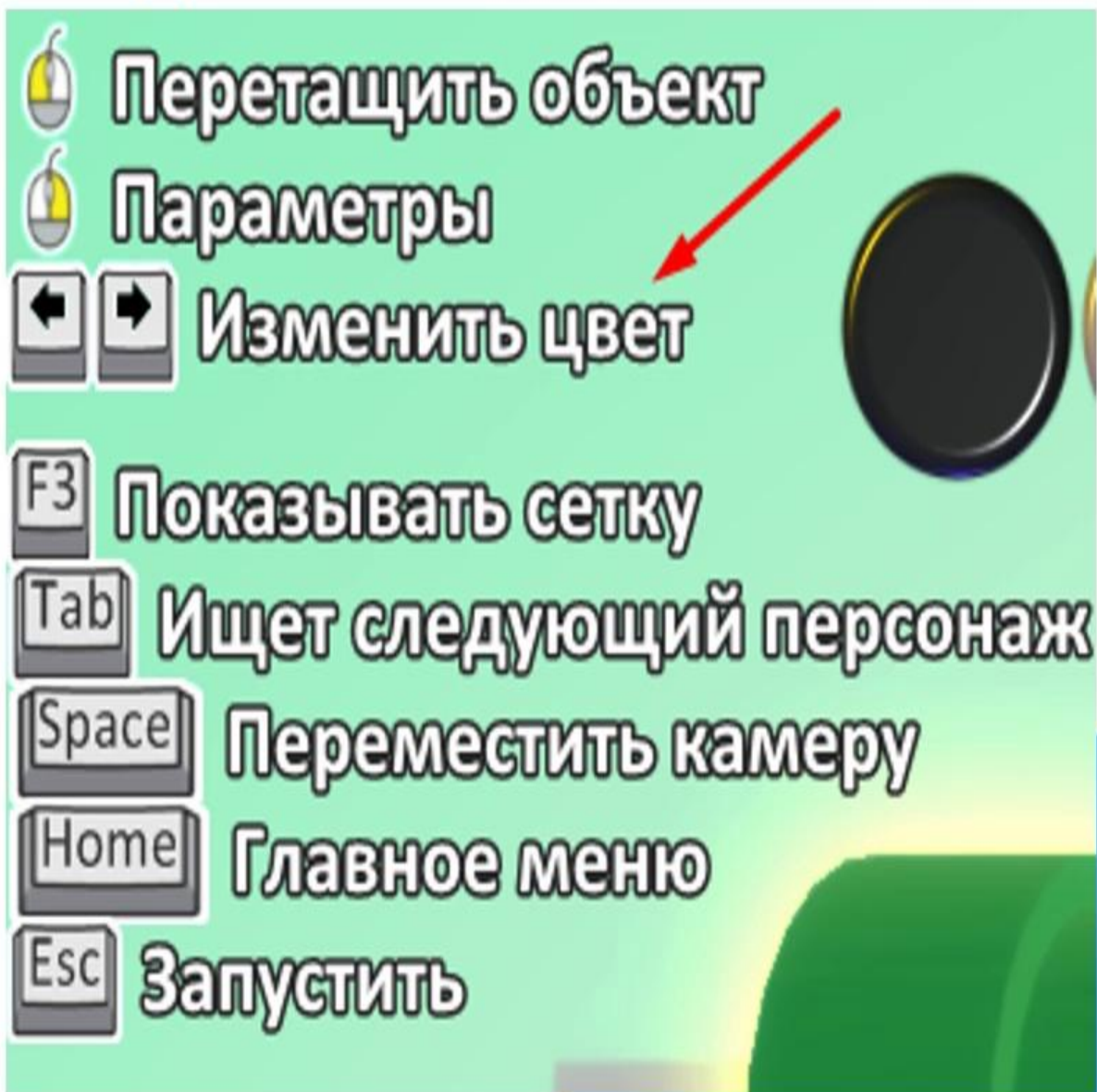
# Добавляем объекты

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

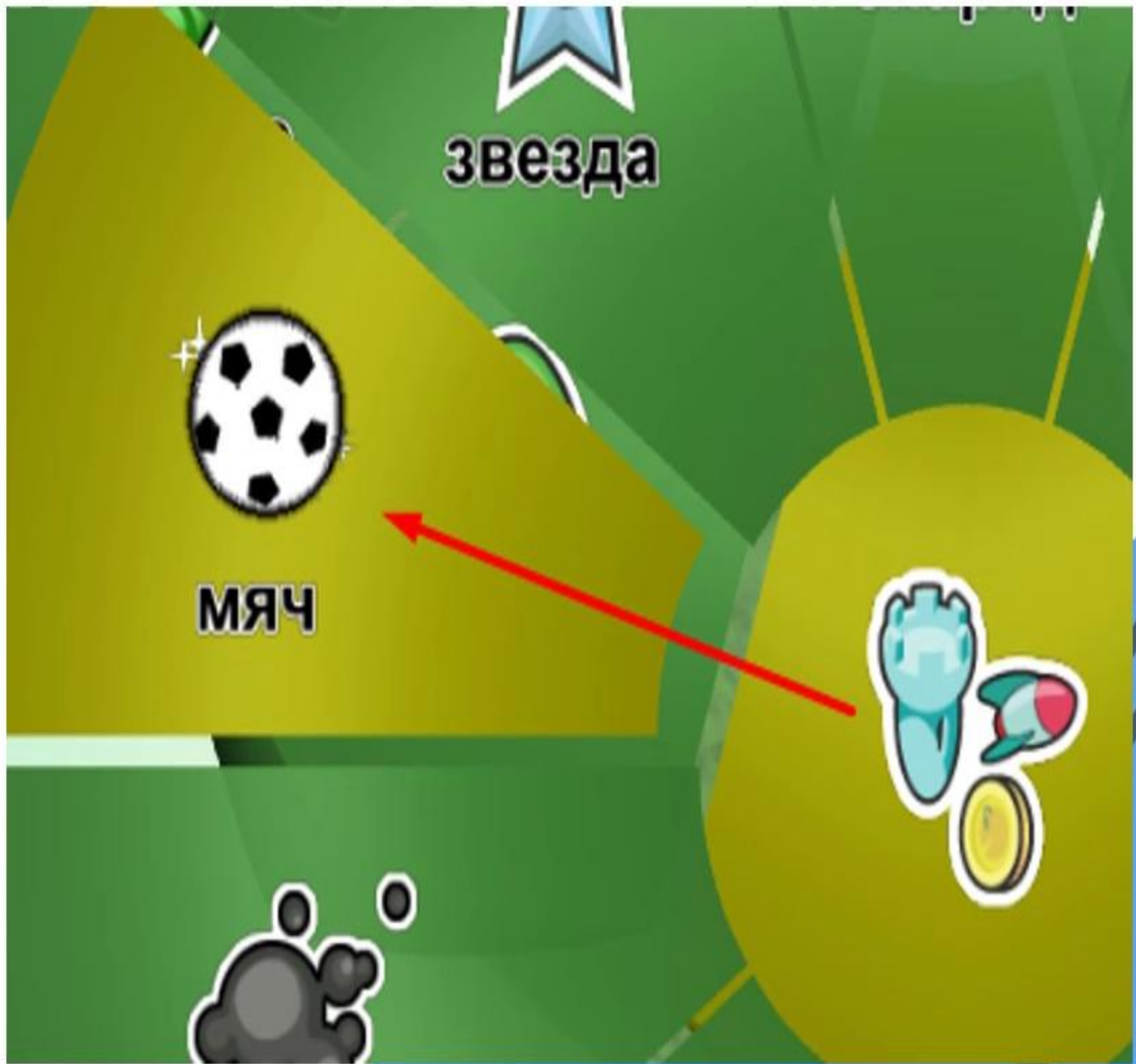
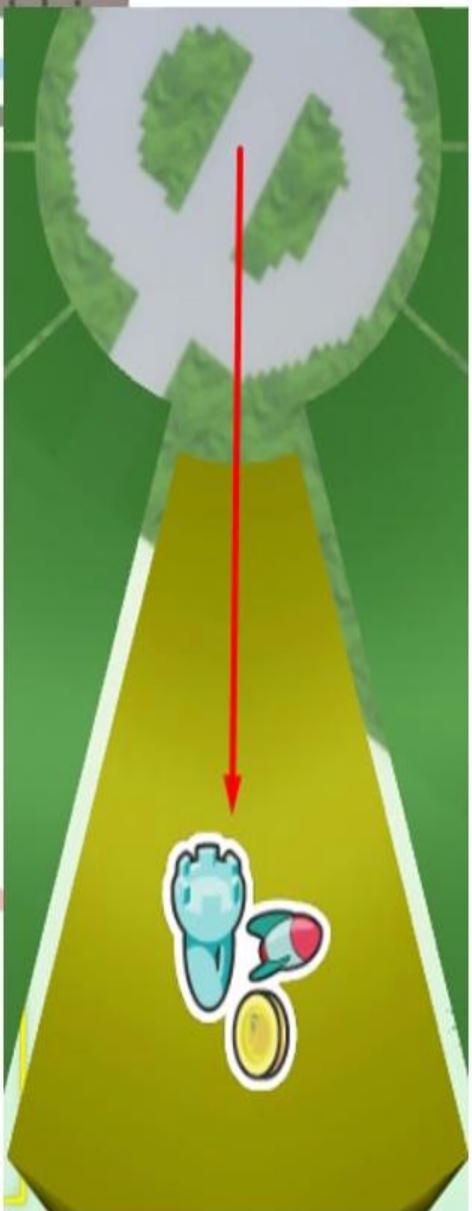
Home Главное меню

Esc Запустить

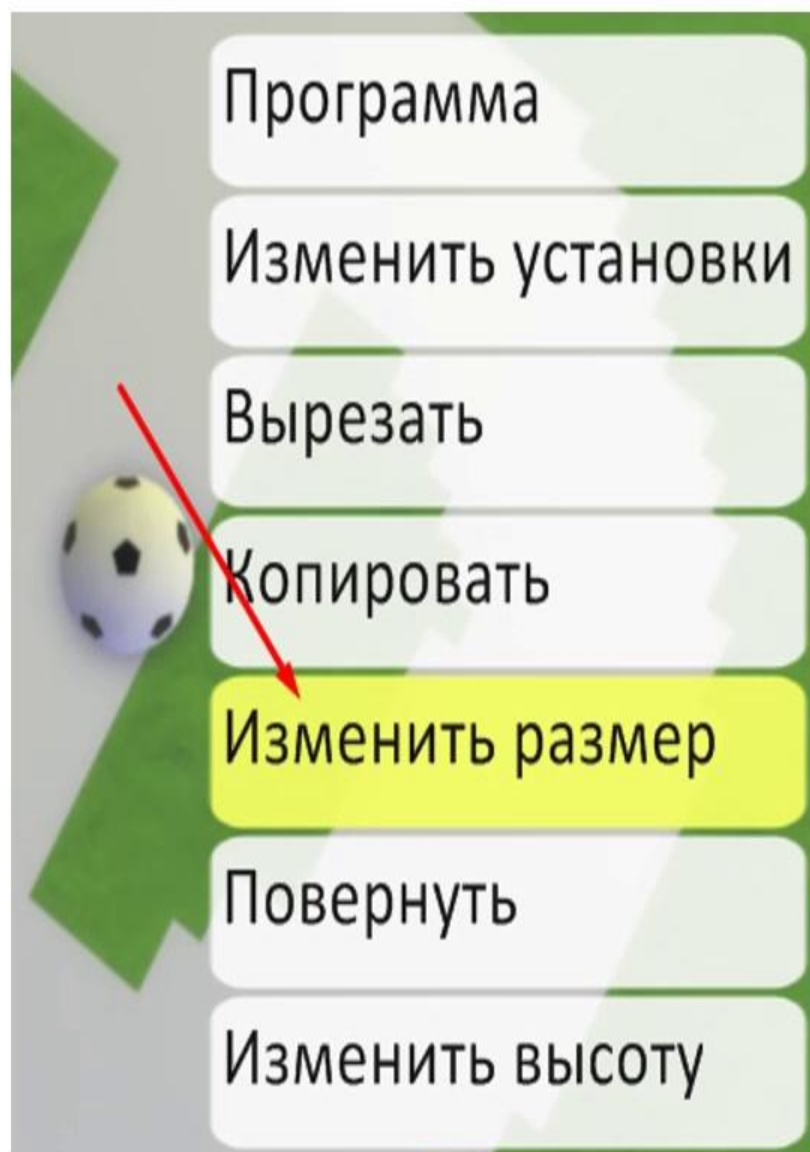




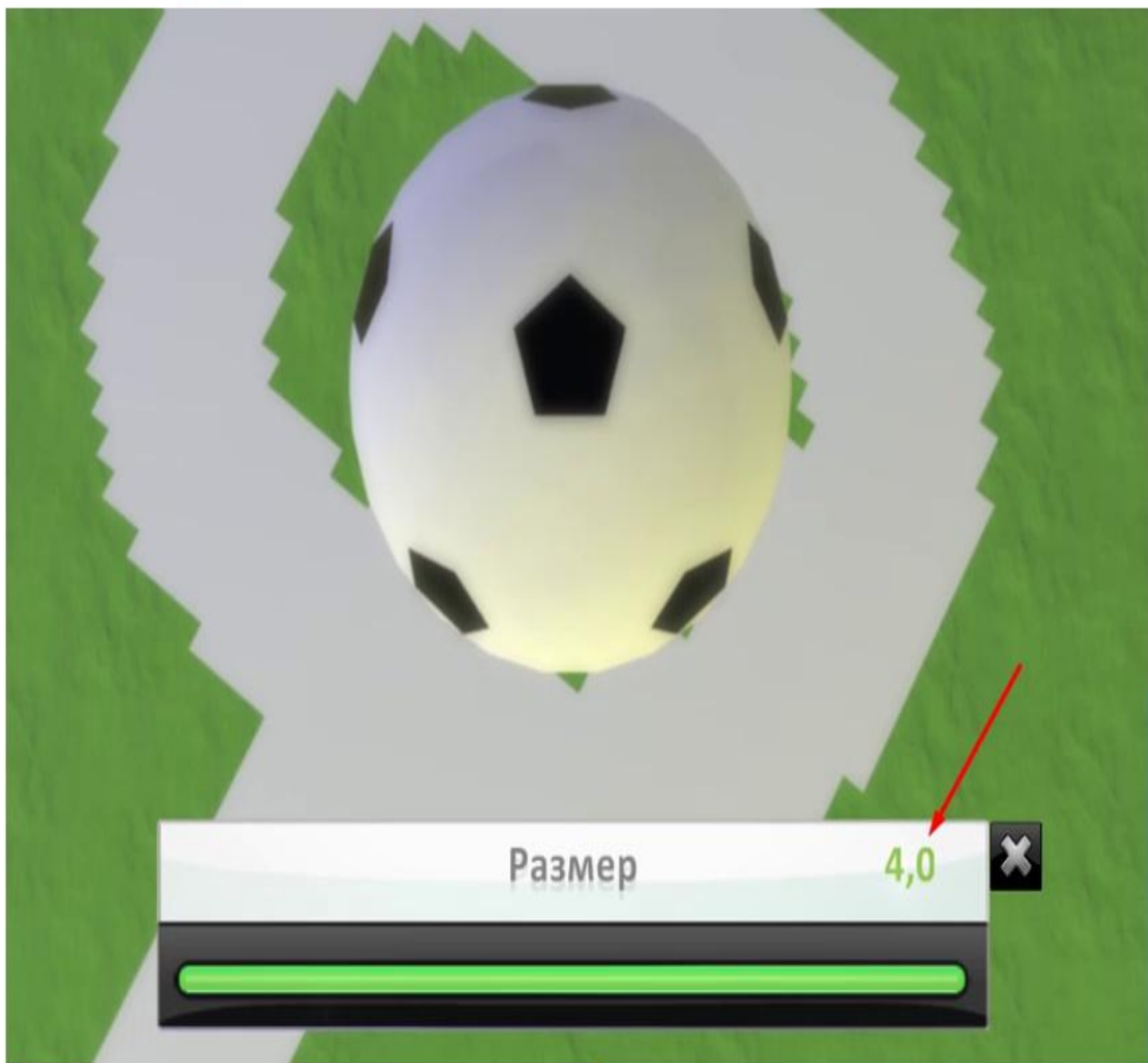
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

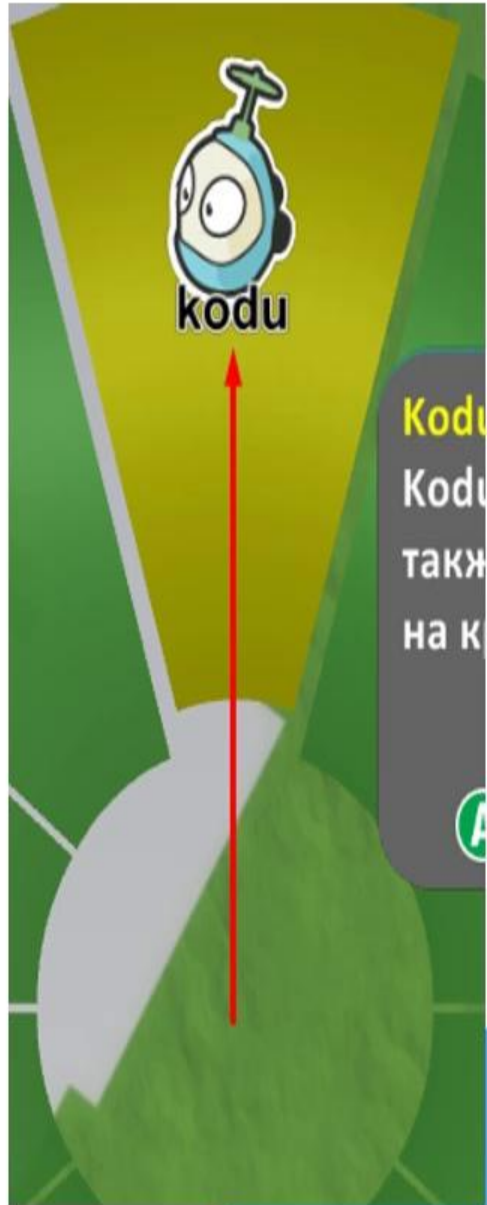


# Добавляем объекты

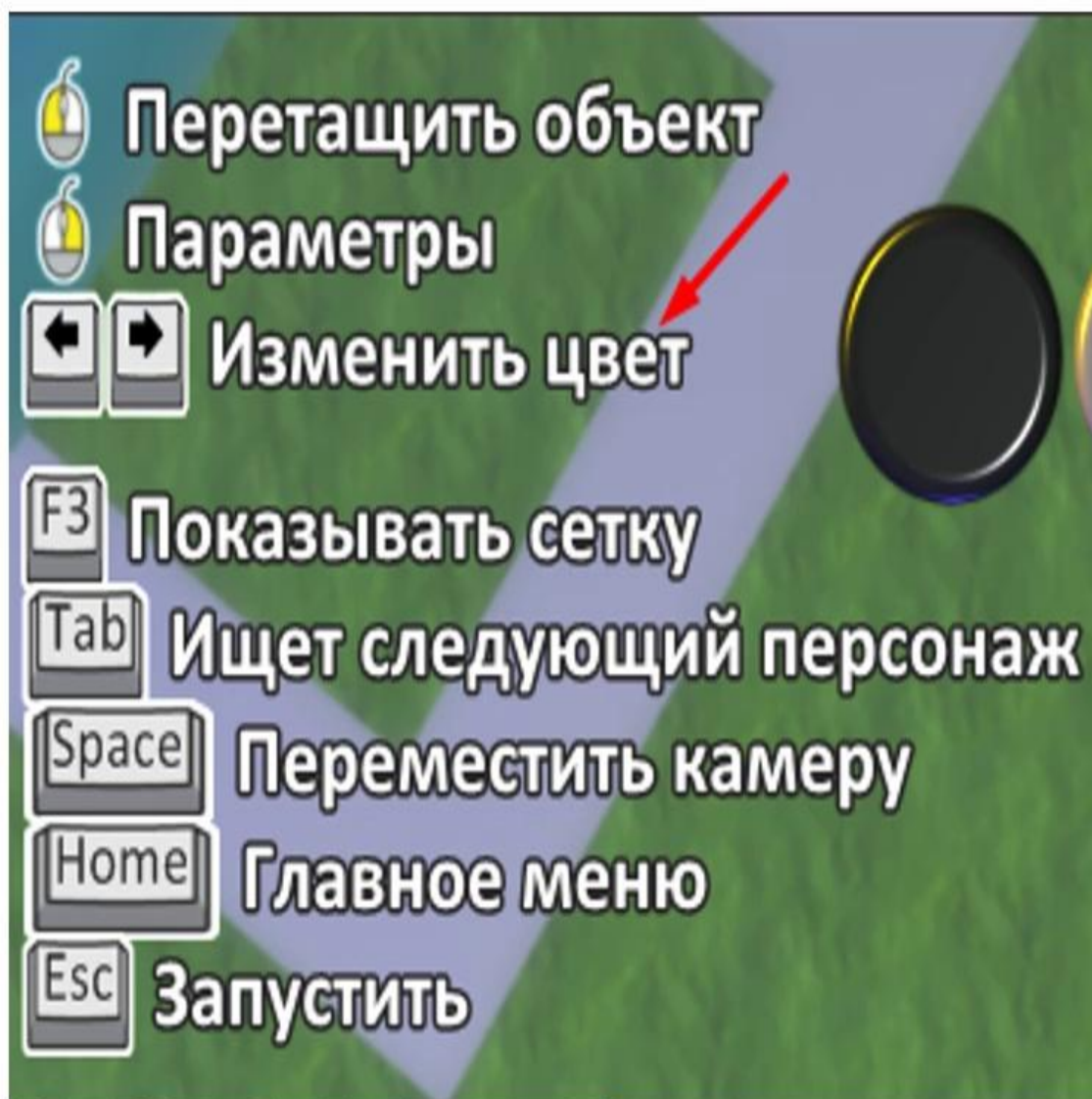




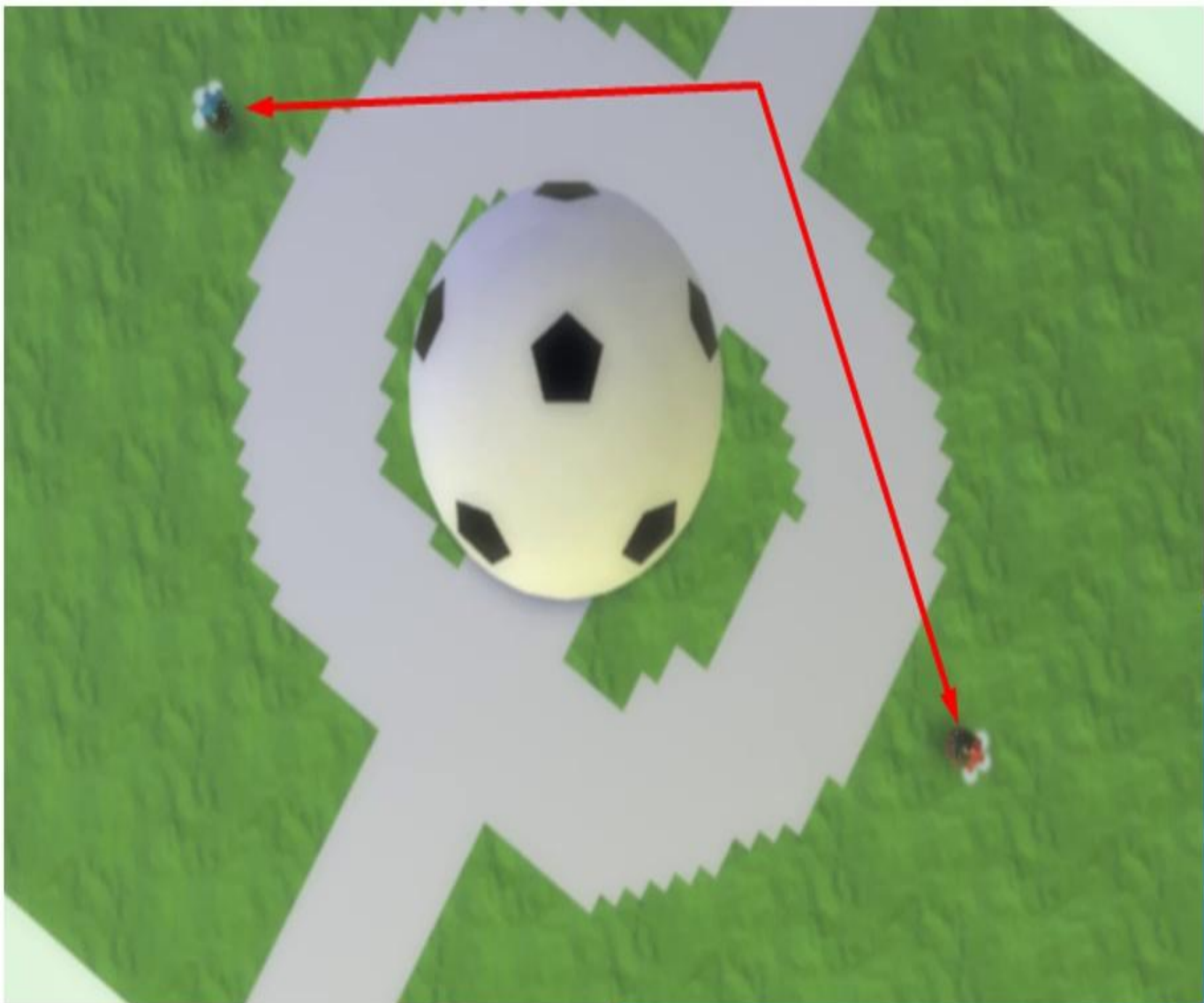
# Добавляем объекты



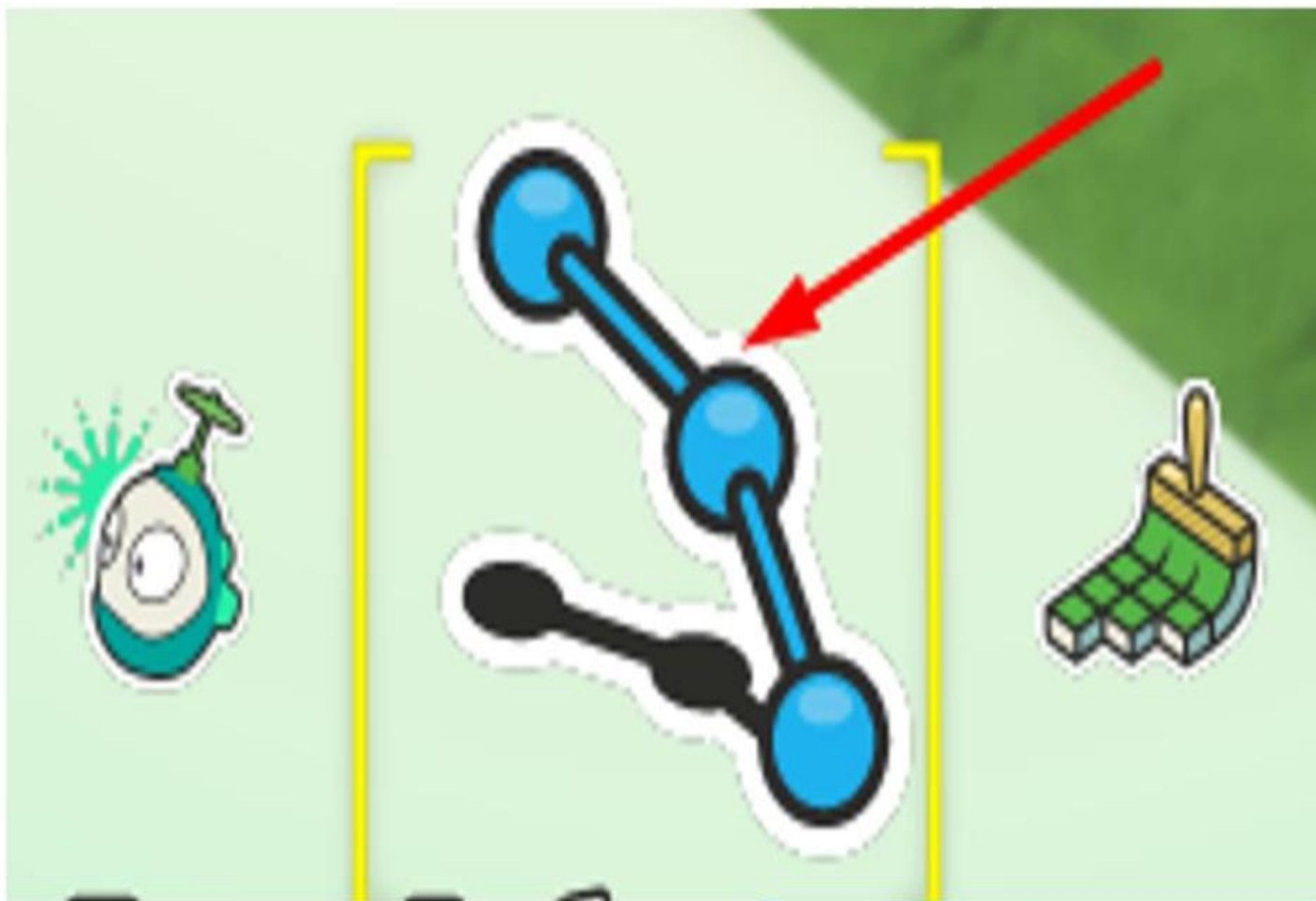
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

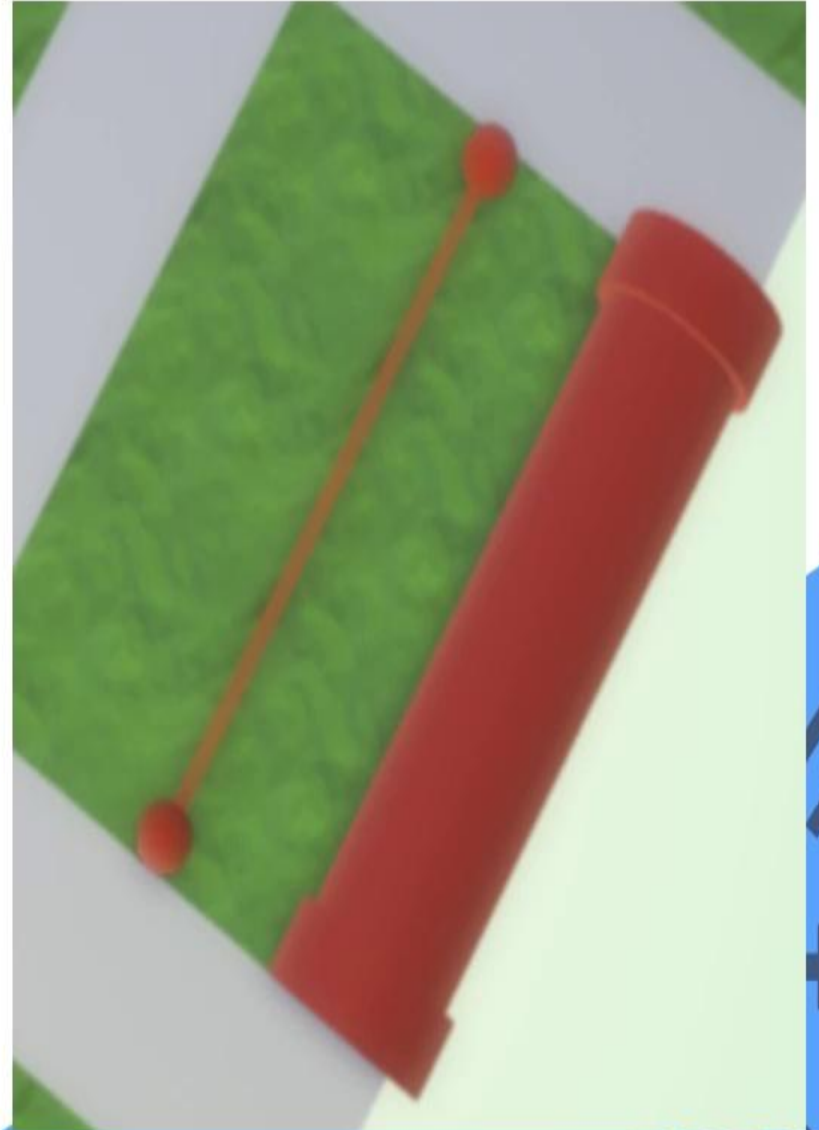
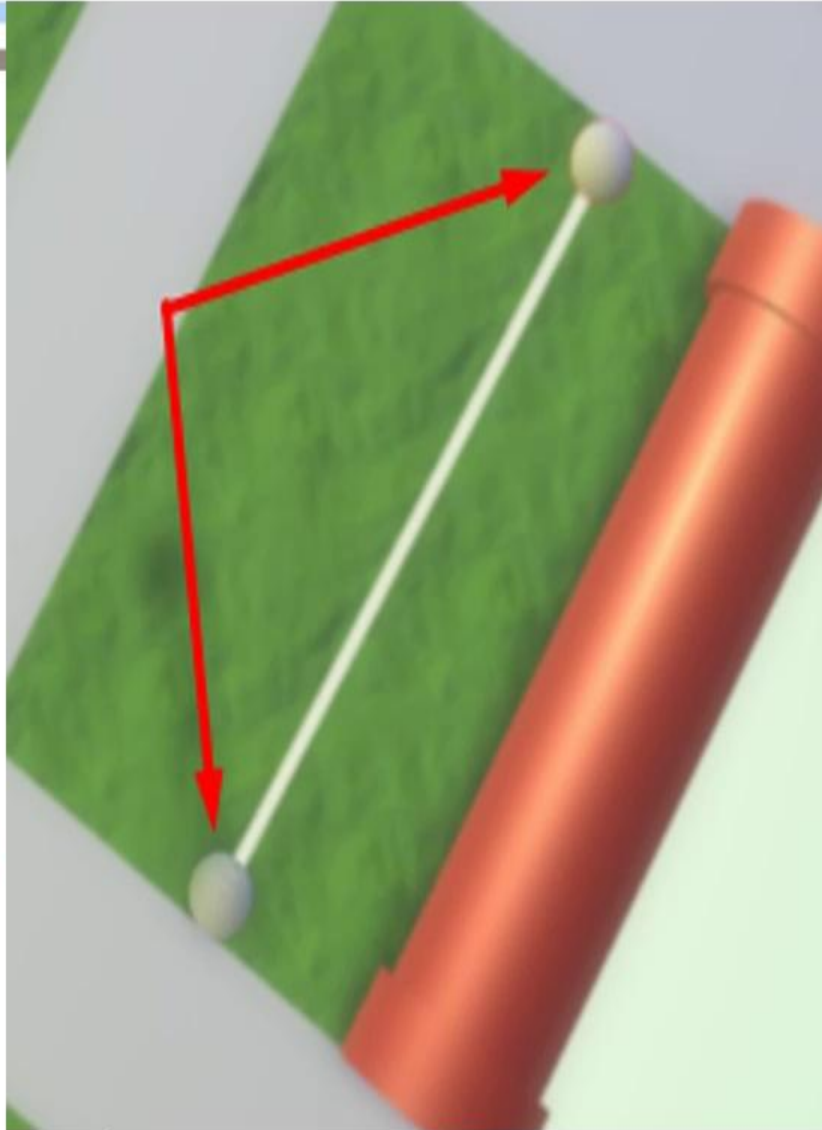


# Добавляем объекты

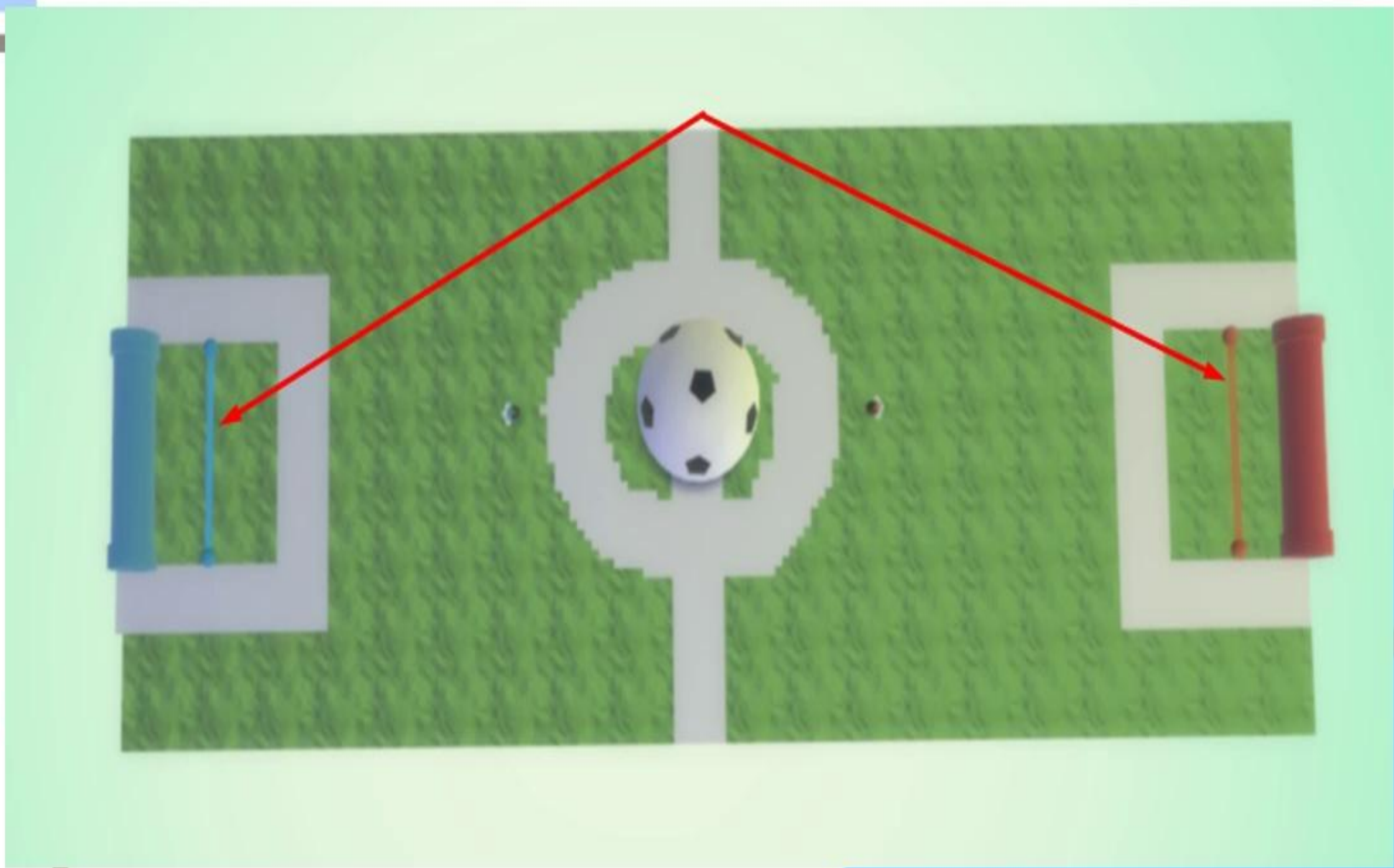




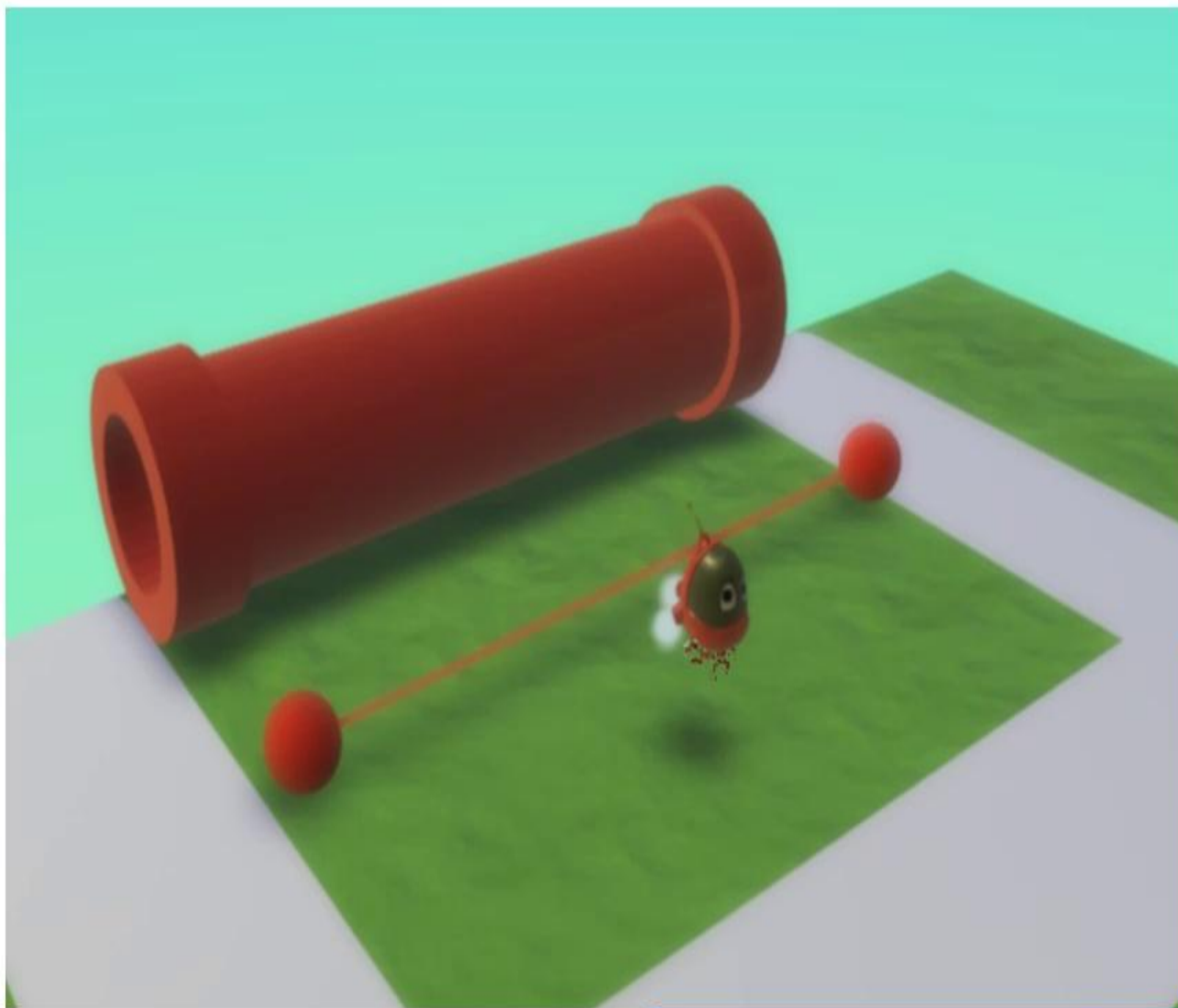
# Добавляем объекты



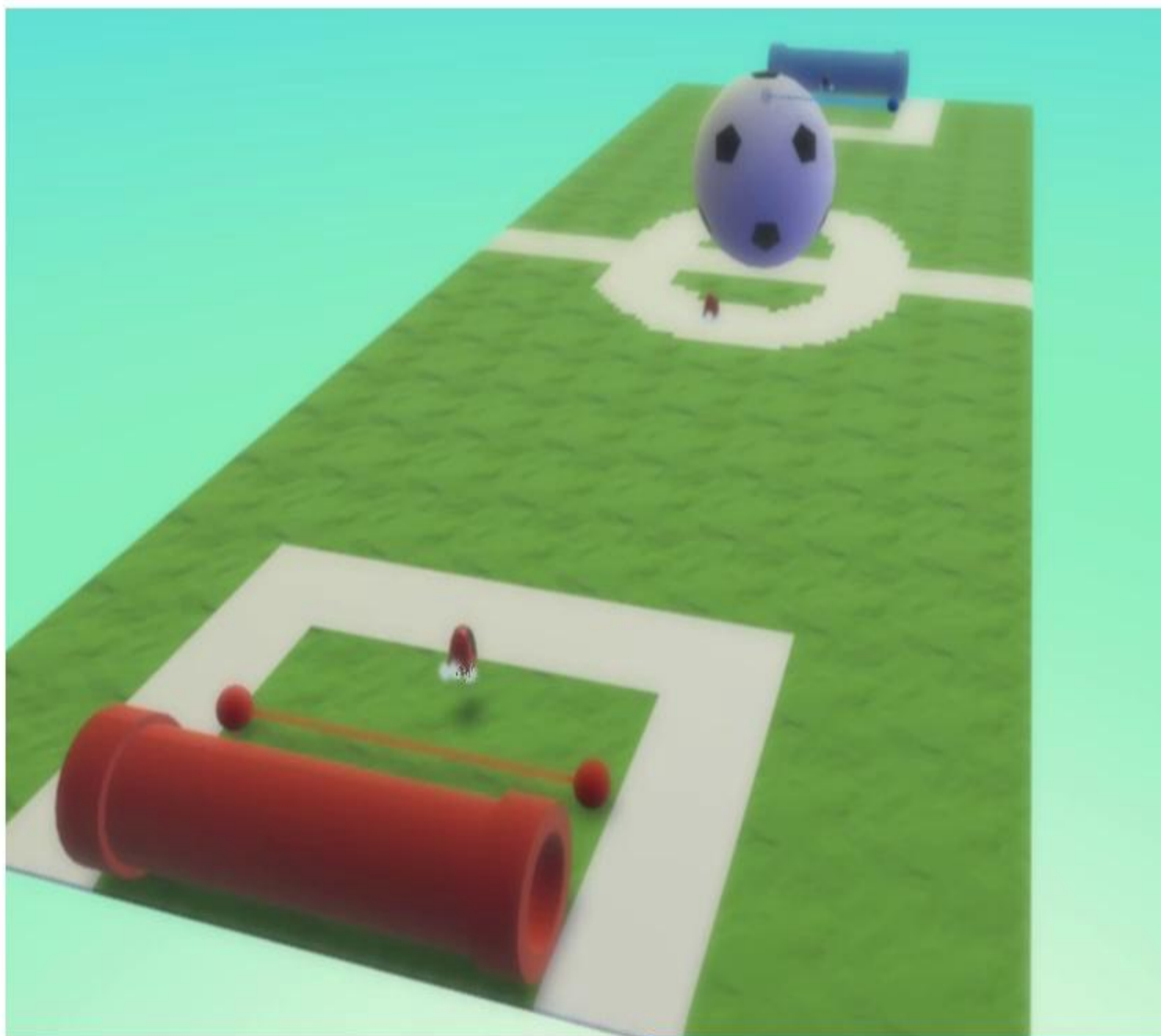
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Добавляем объекты





# Создаем программы

Kodu 1



Программа



Перетащить



Программа

Изменить установки

Вырезать

Копировать

Изменить размер

Повернуть

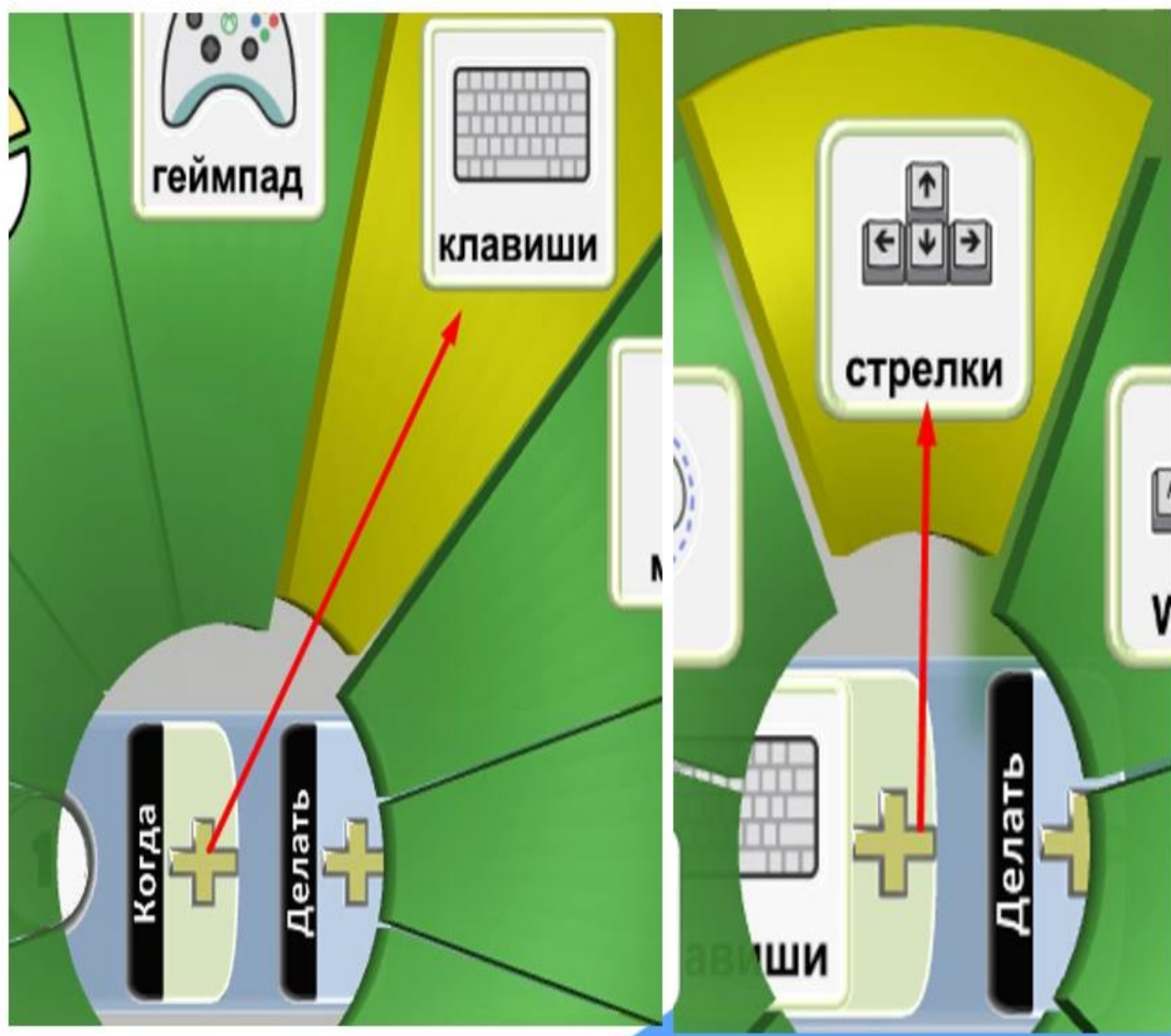
Изменить высоту



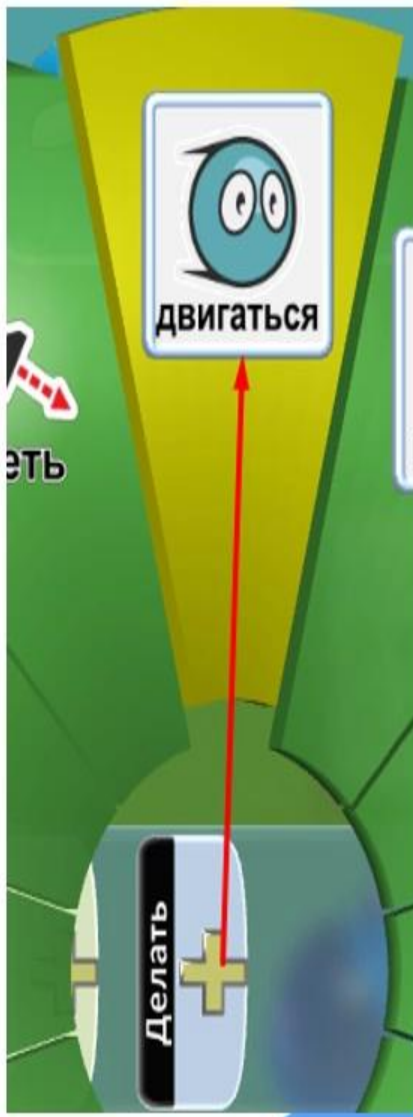
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы





# Создаем программы

**1**

**Когда**

клавиши

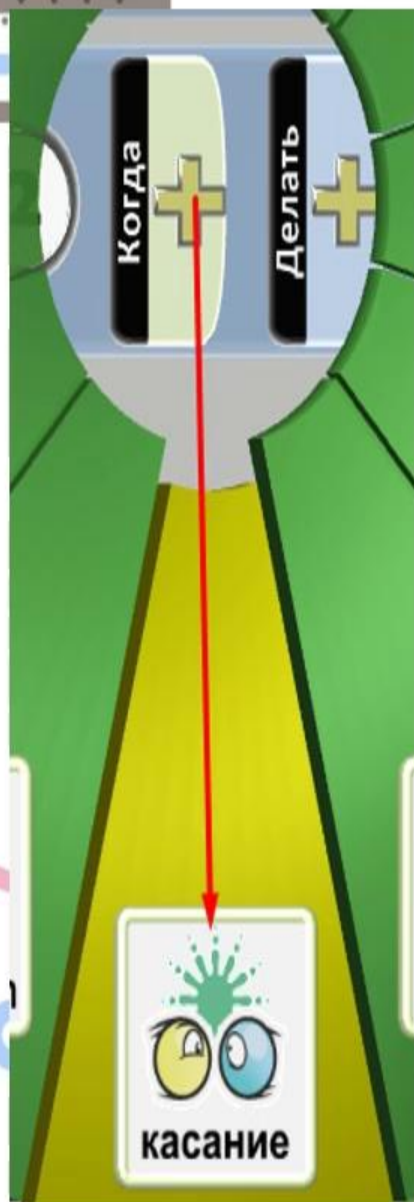
стрелки

**Делать**

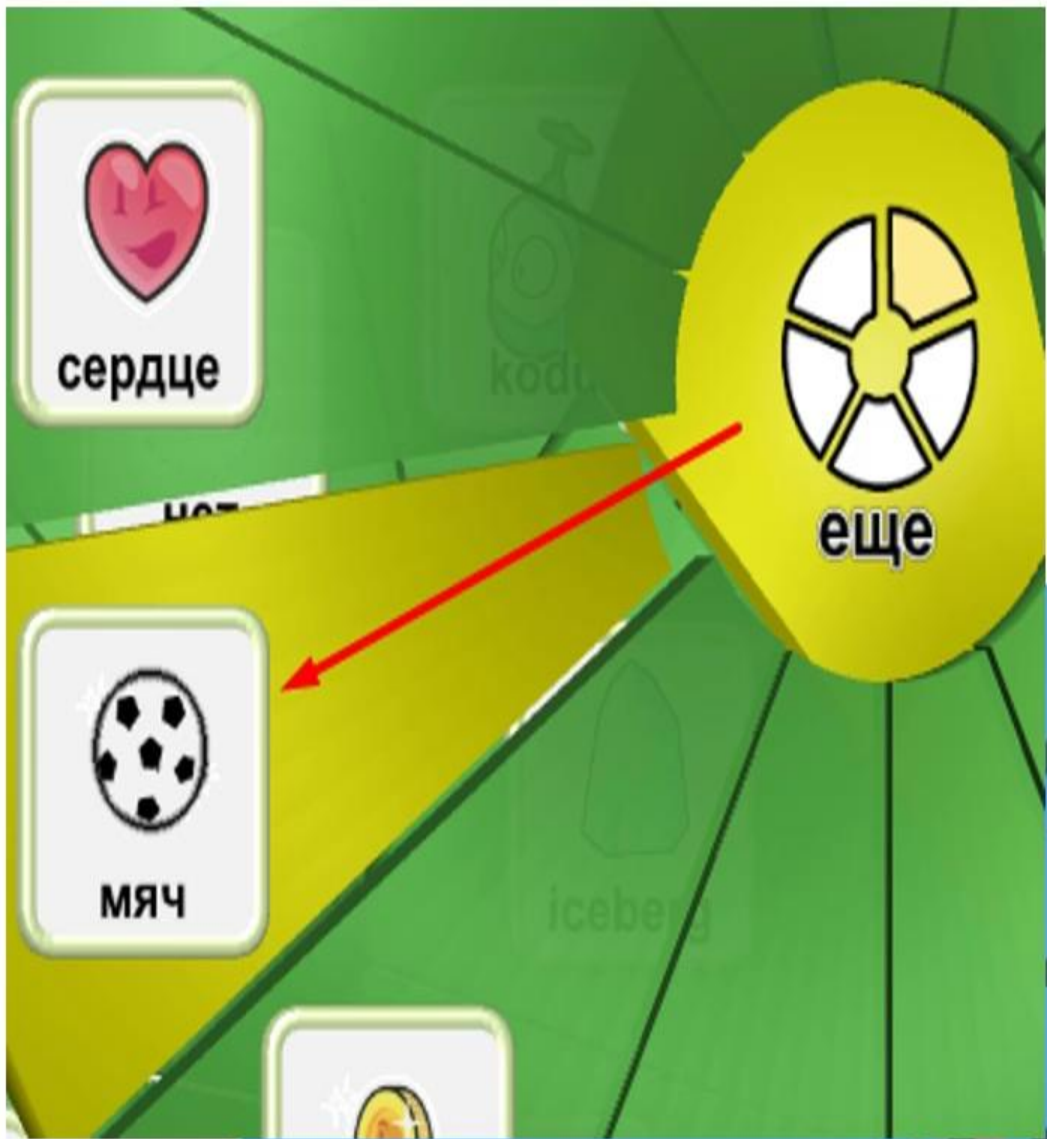
двигаться



# 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 yellow ball and a lightning bolt icon, also 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



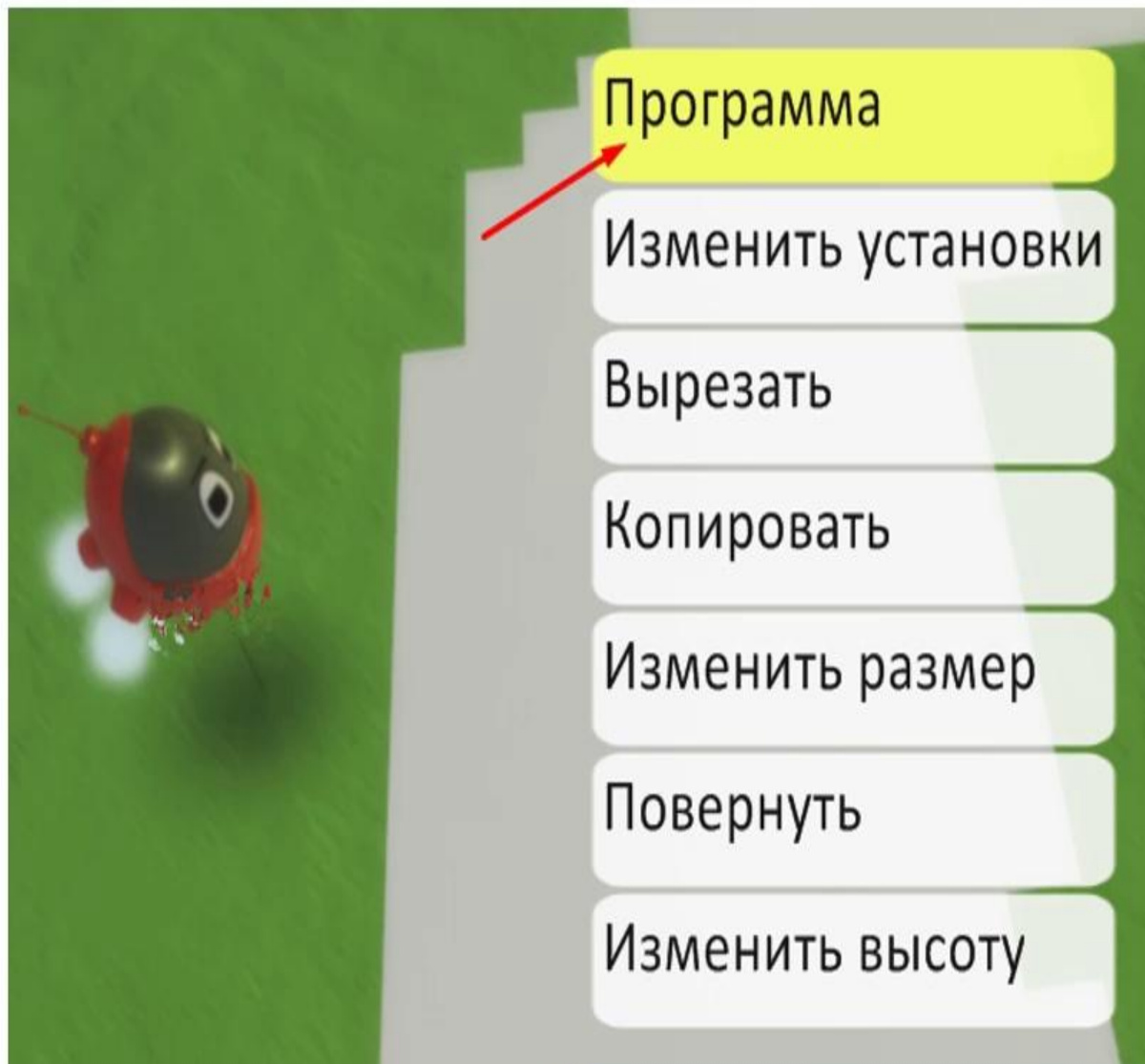
Делать



запуск

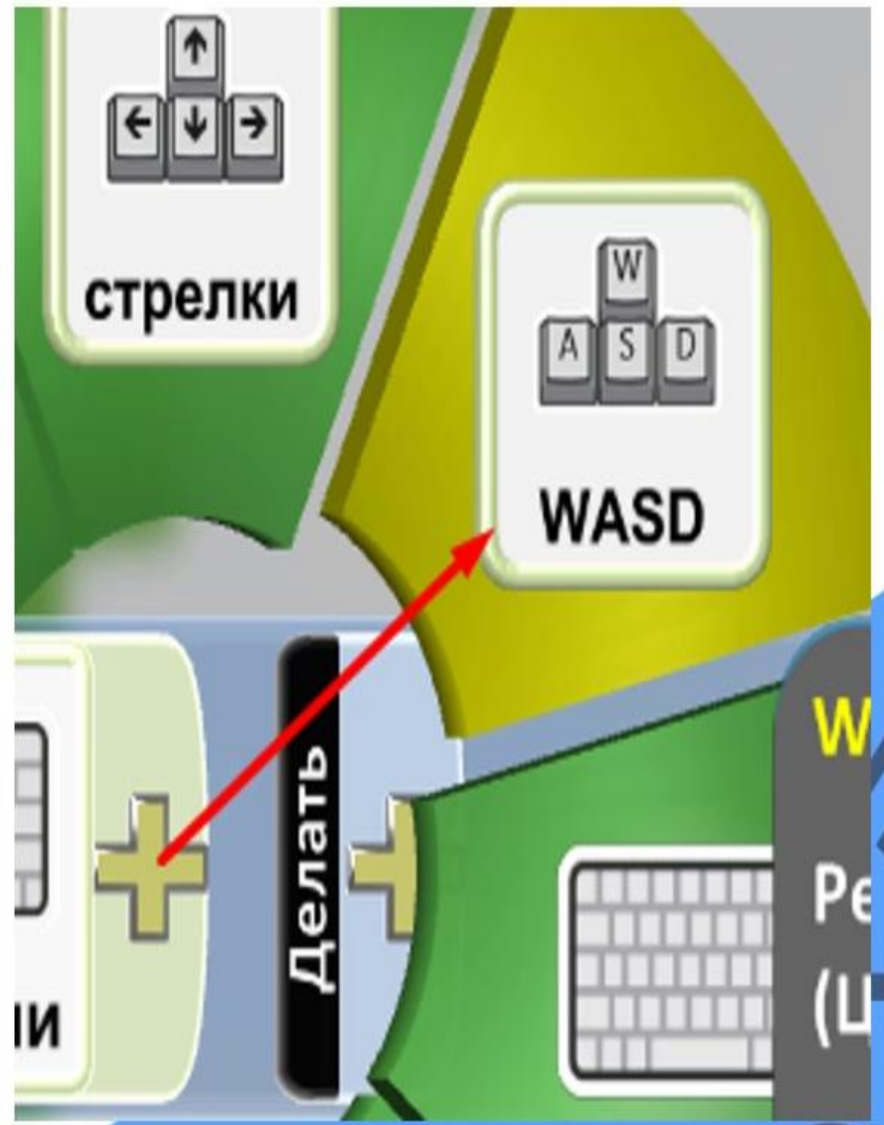
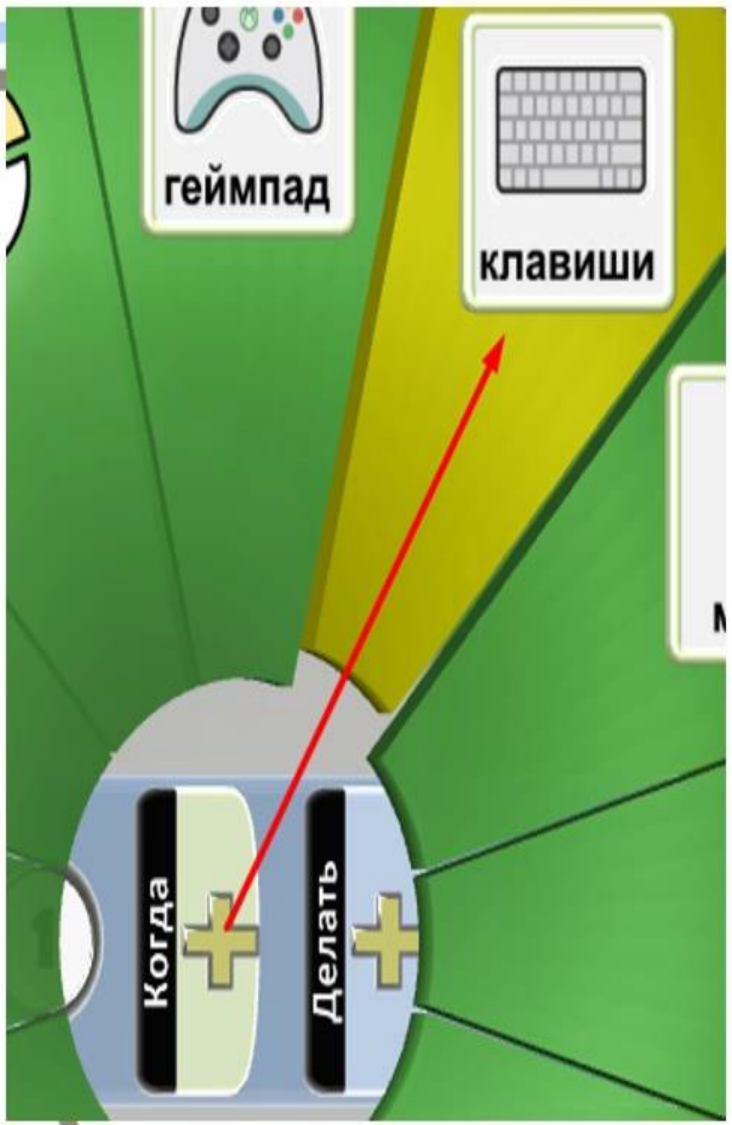


# Создаем программы

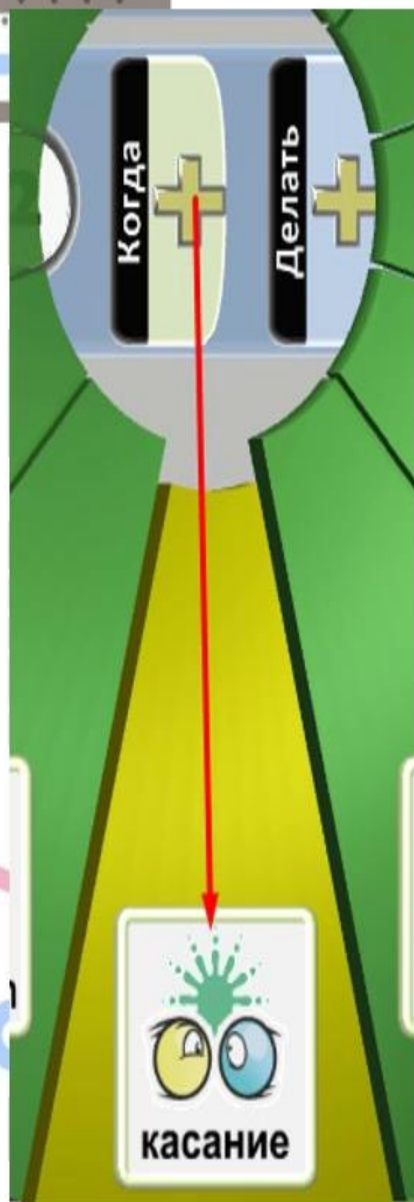




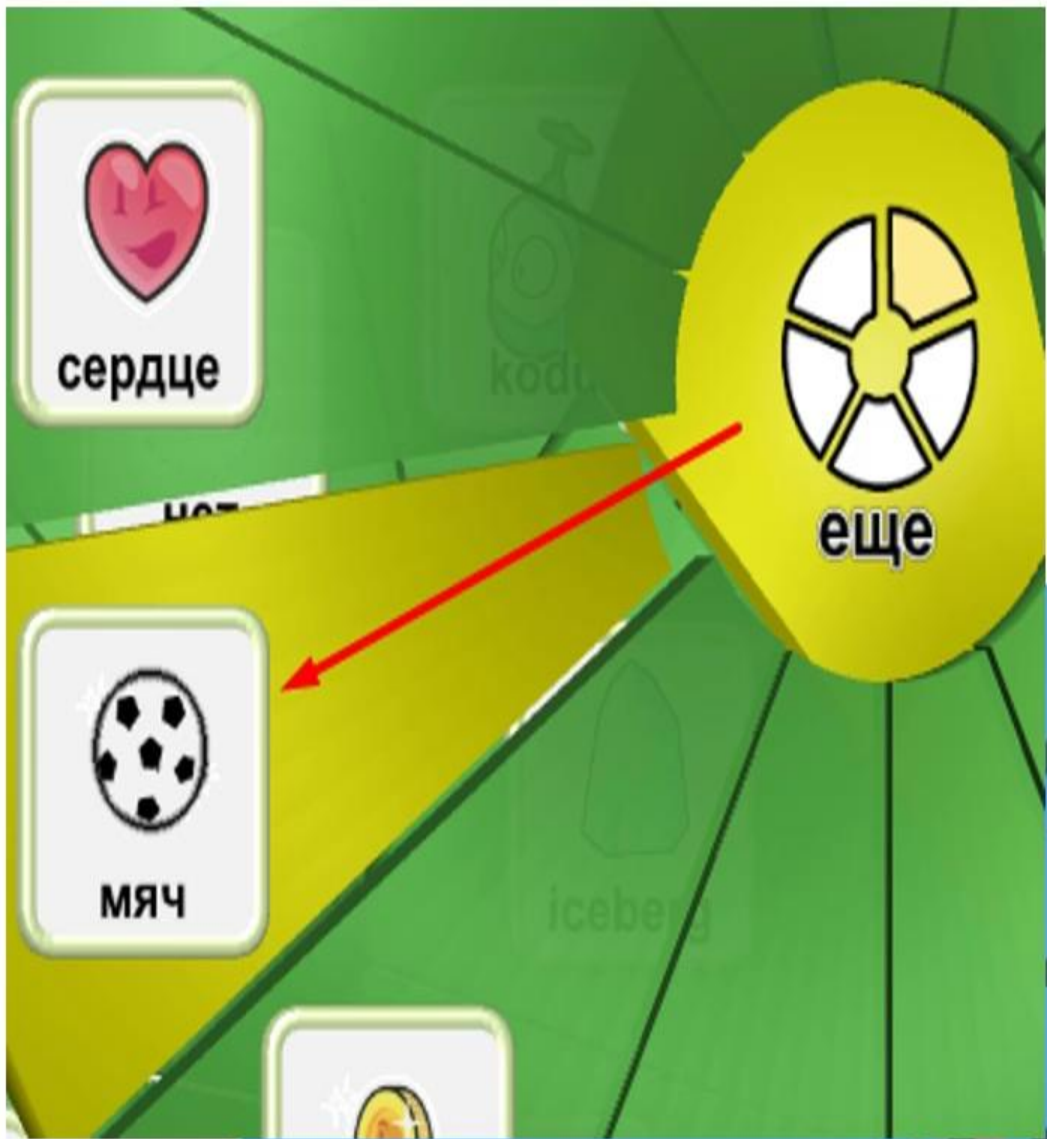
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы





# Создаем программы





# Создаем программы



# Создаем программы

1

Когда



клавиши



WASD



Делать



двигаться



2

Когда



касание



мяч



Делать



запуск



# Создаем программы



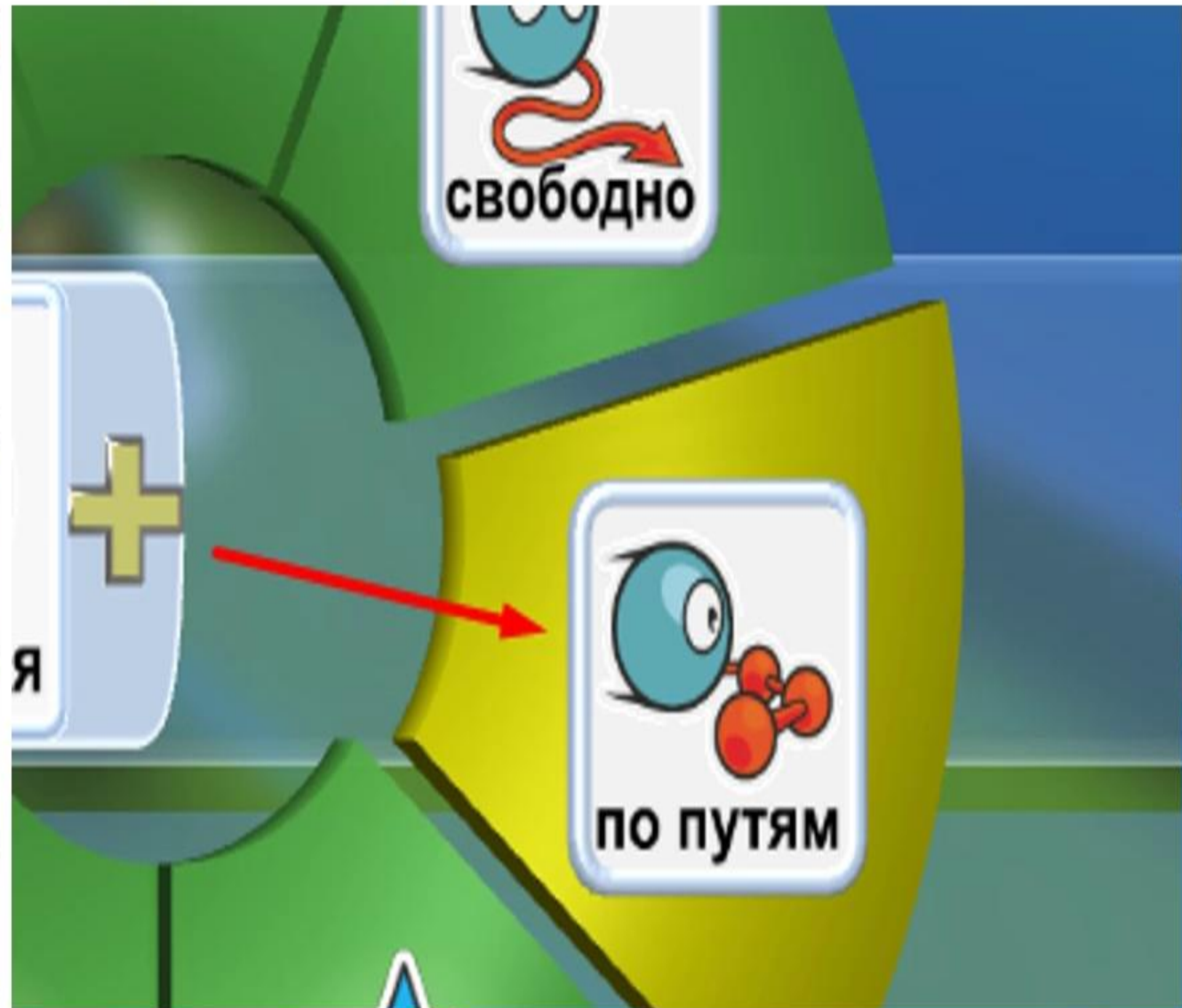


# Создаем программы

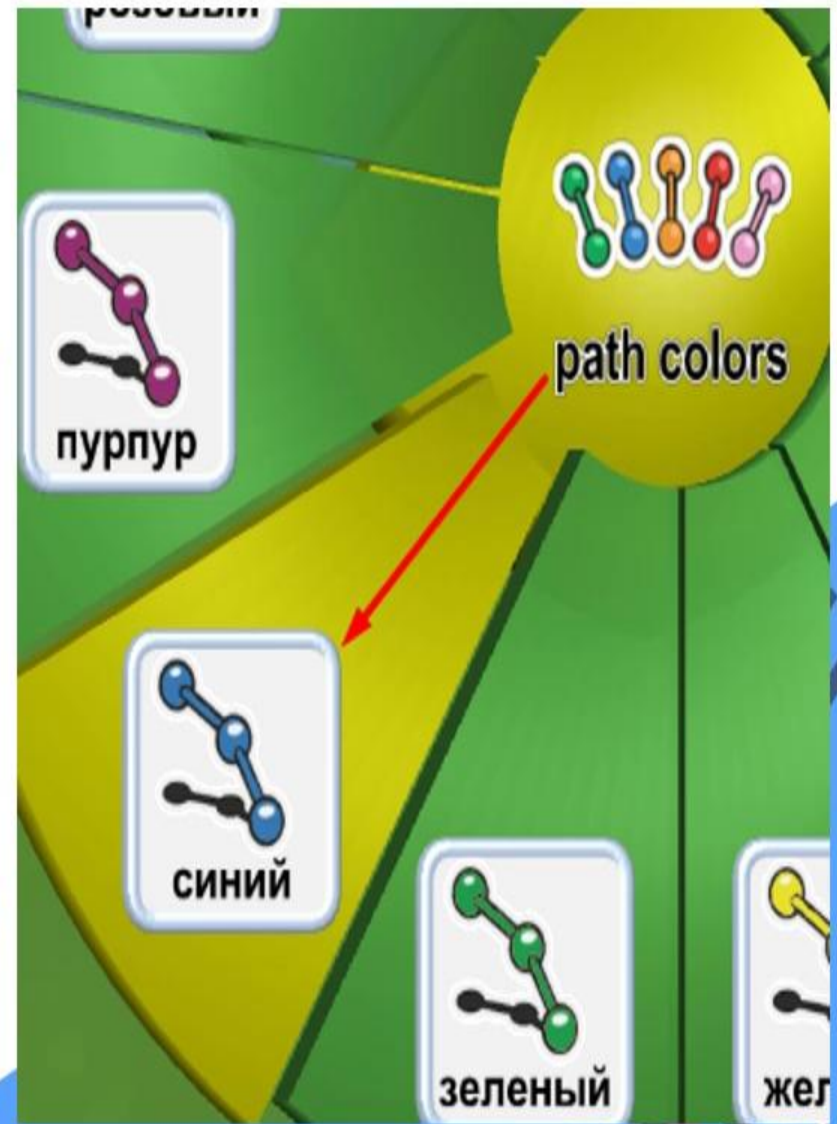




# Создаем программы



# Создаем программы

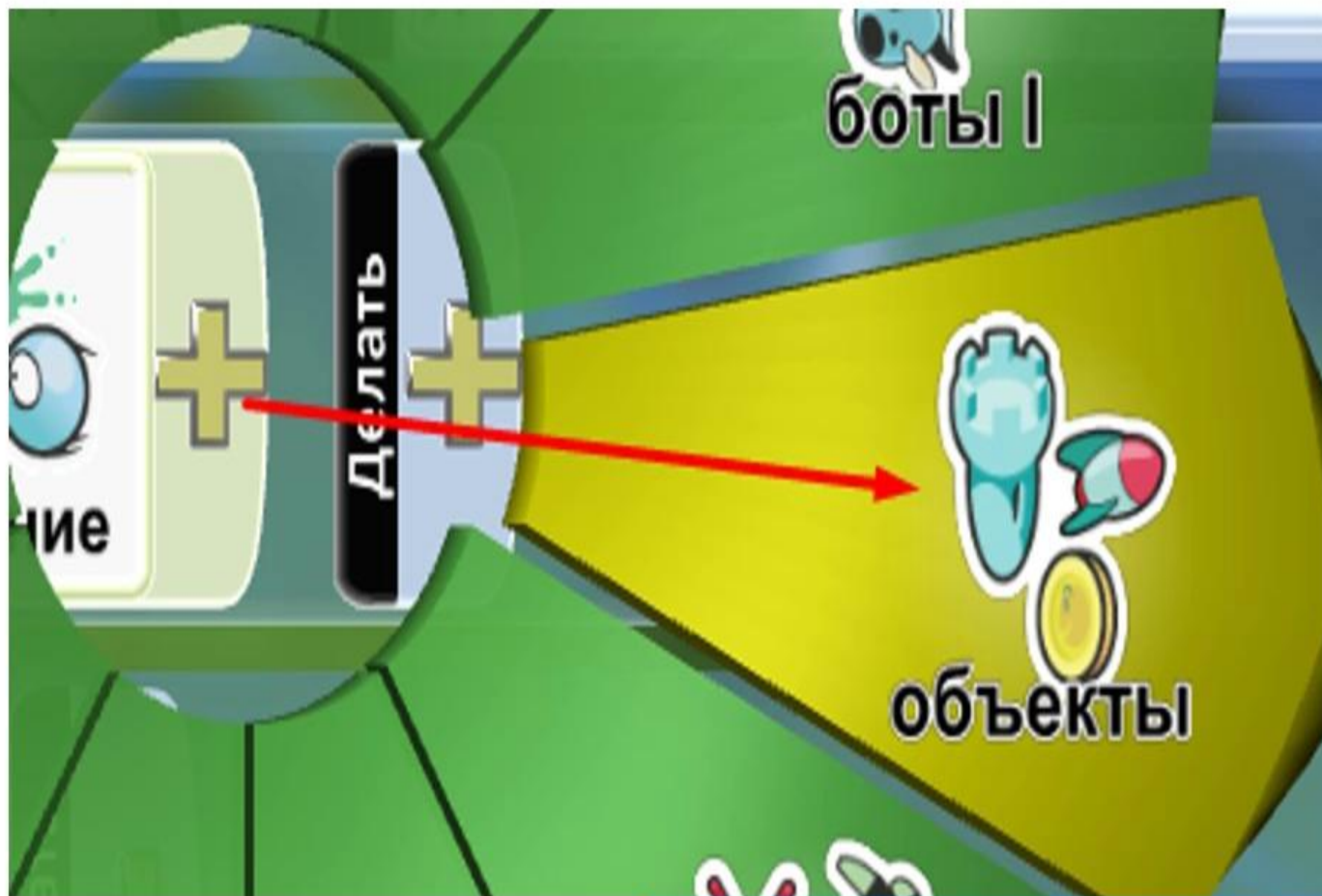
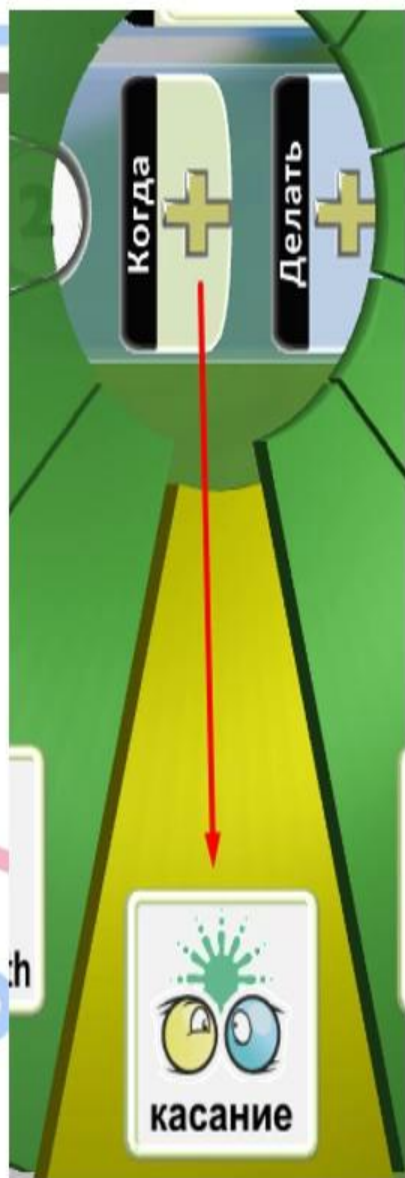


# Создаем программы



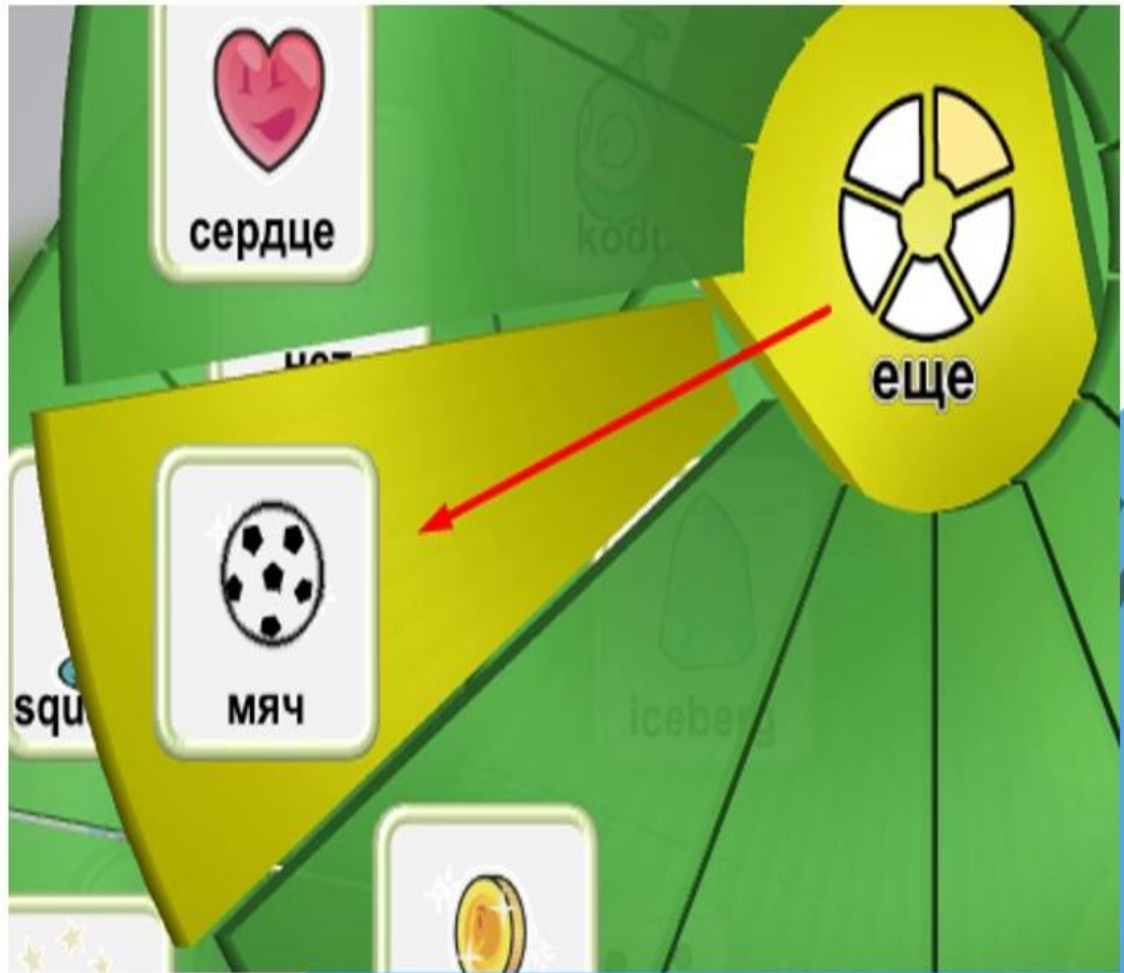
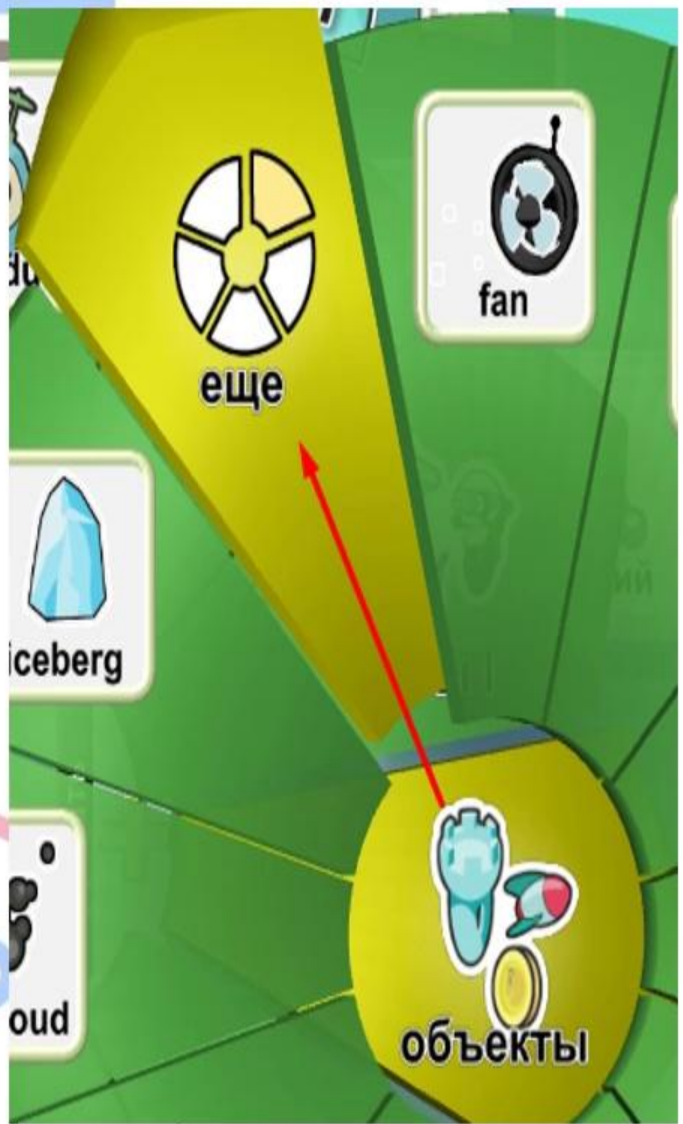


# Создаем программы





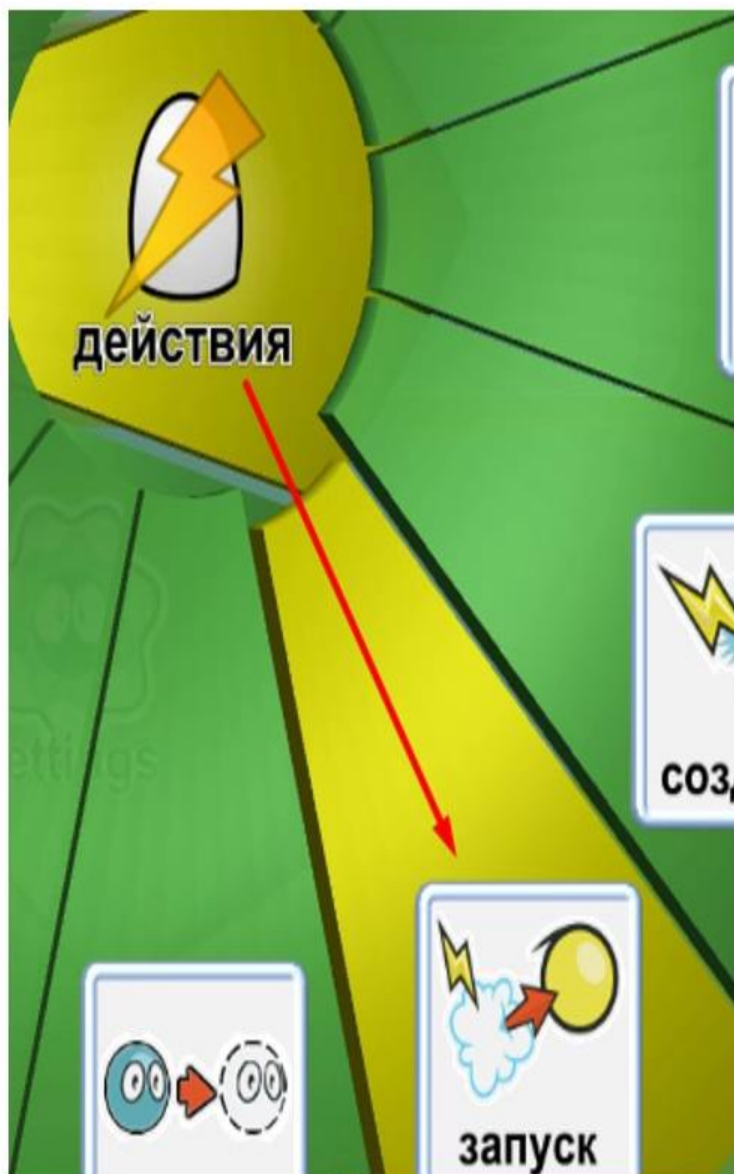
# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы





# Создаем программы

**1**

**Когда**

 **всегда**

**Делать**

 **двигаться**

 **по путям**

 **синий**

**2**

**Когда**

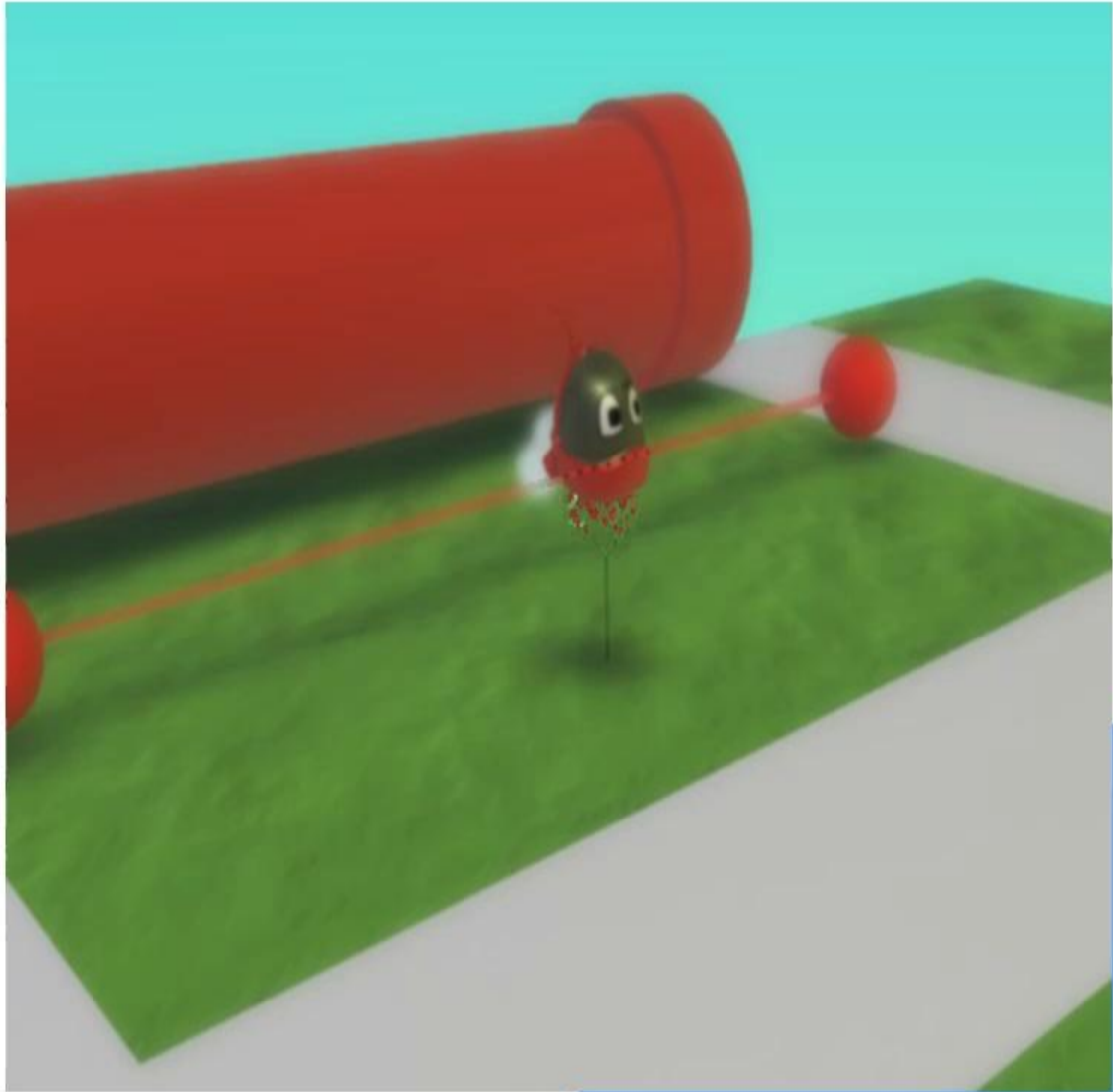
 **касание**

 **мяч**

**Делать**

 **запуск**

# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы

**1**

**Когда**

 всегда

**Делать**

 двигаться

 по путям

 красный

**2**

**Когда**

 касание

 мяч

**Делать**

 запуск

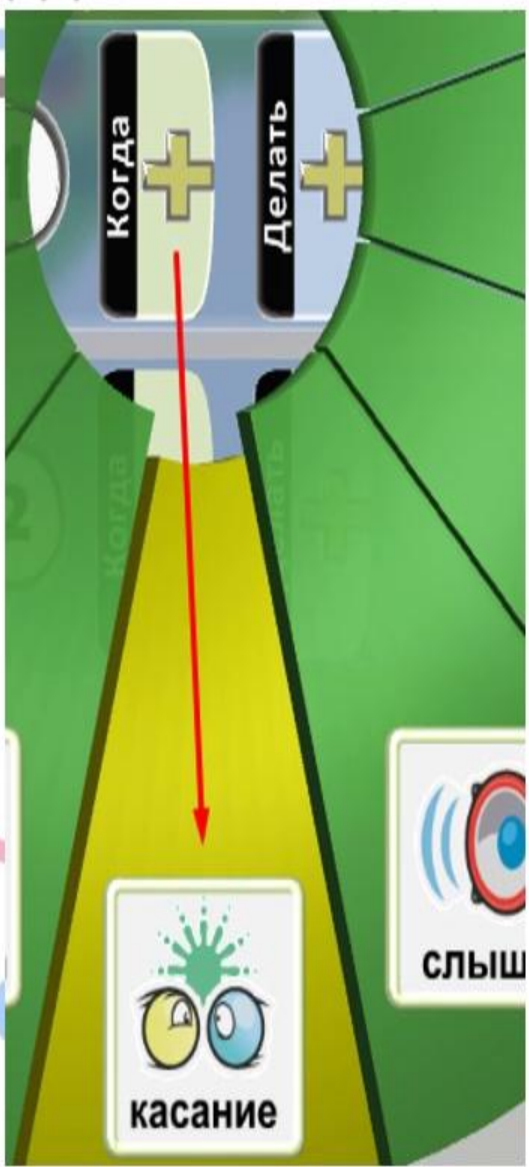




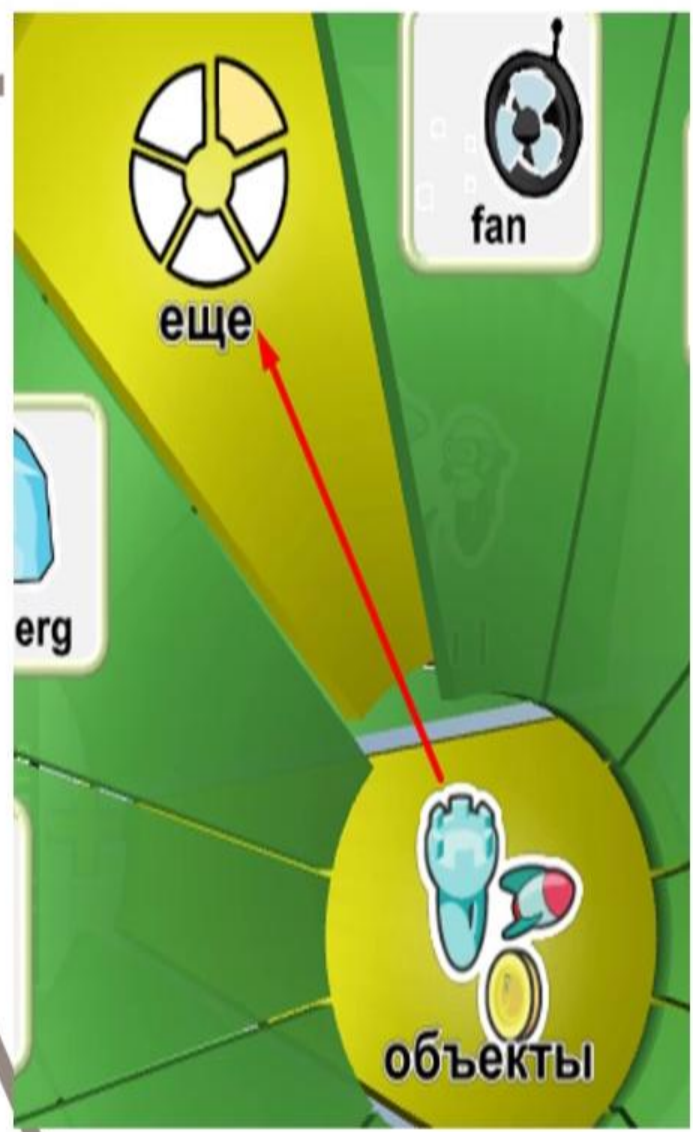
# Создаем программы



# Создаем программы

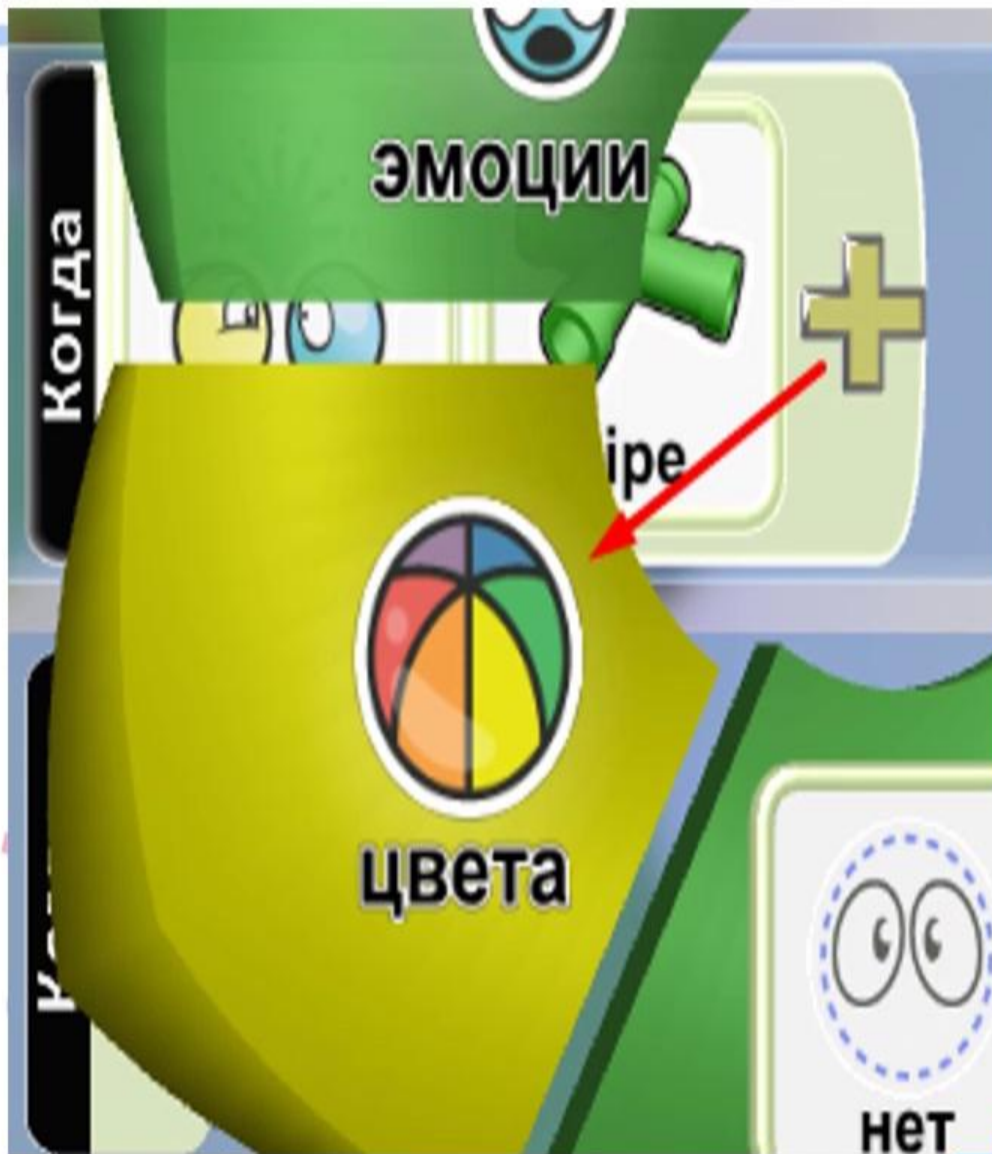


# Создаем программы



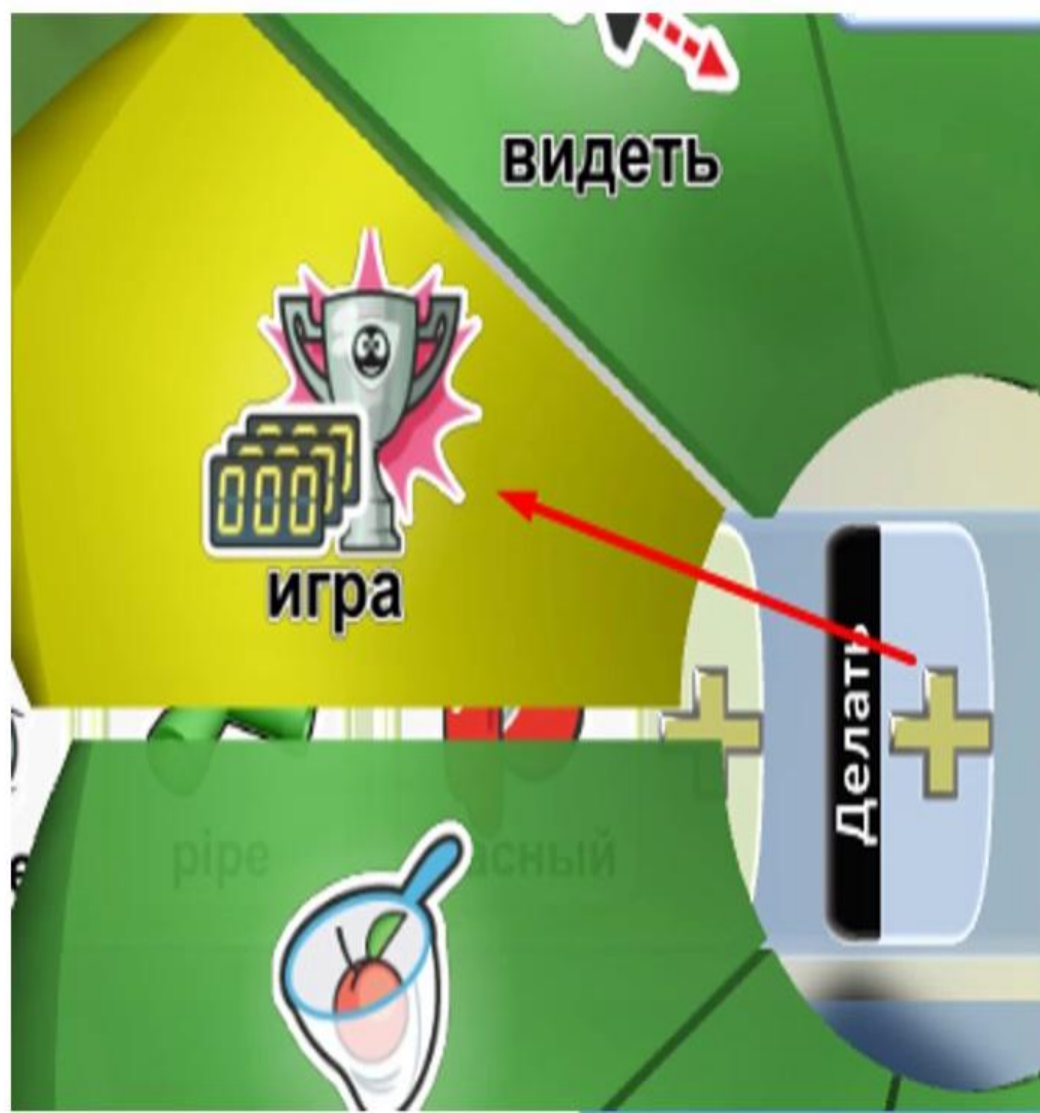


# Создаем программы

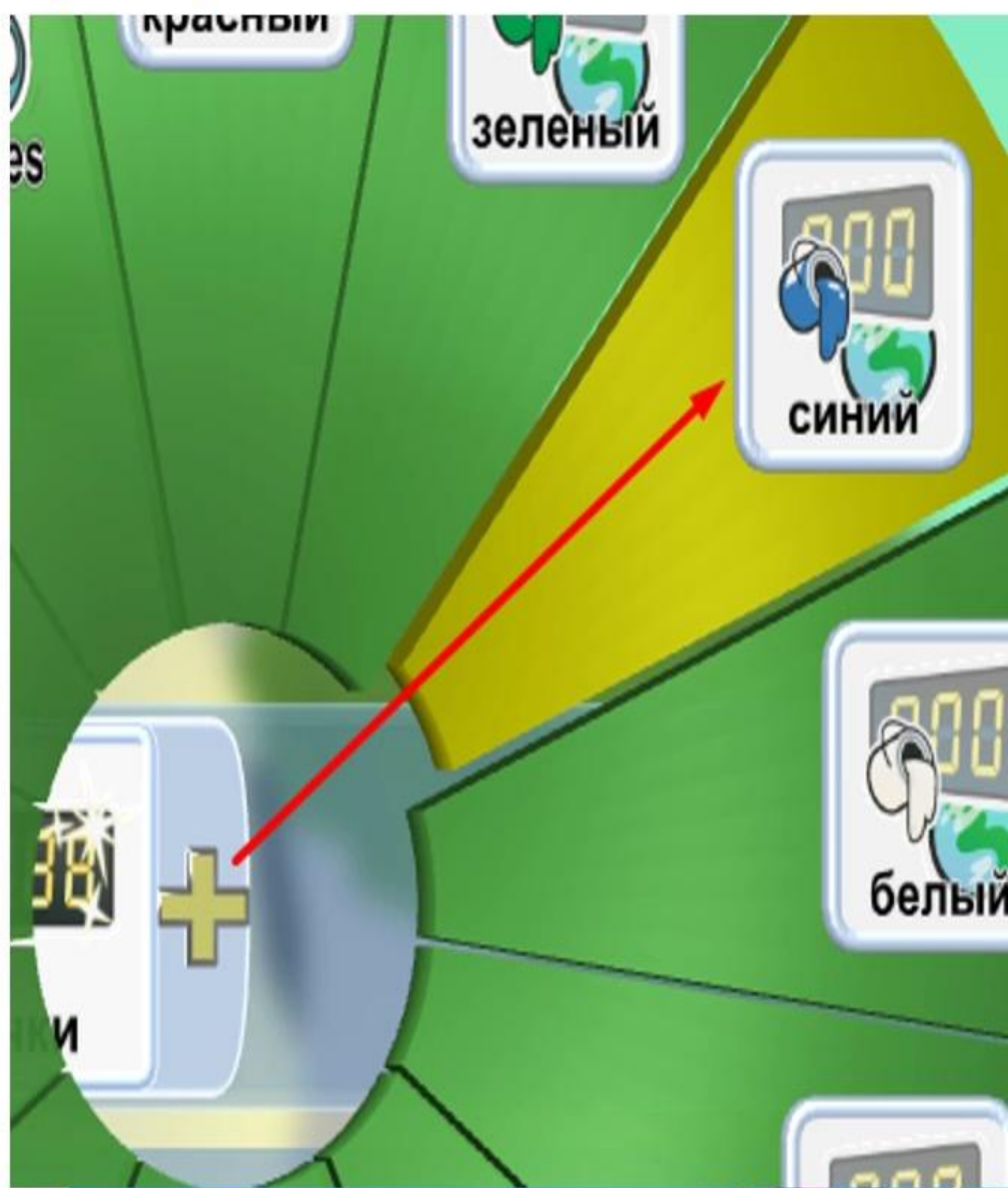




# Создаем программы



# Создаем программы







# Создаем программы

1

Когда

- касание
- pipe
- красный

+

Делать

- очки
- синий
- очко

+



# Создаем программы



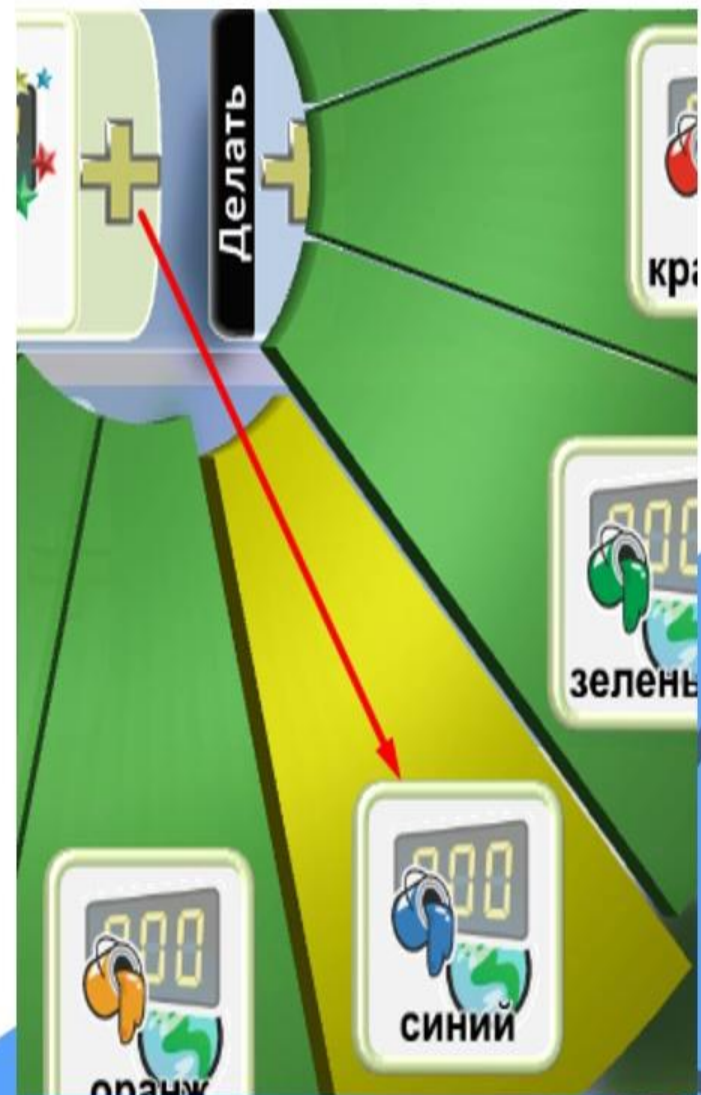
# Создаем программы

**2** Когда касание pipe синий +

Делать очки красный очко +

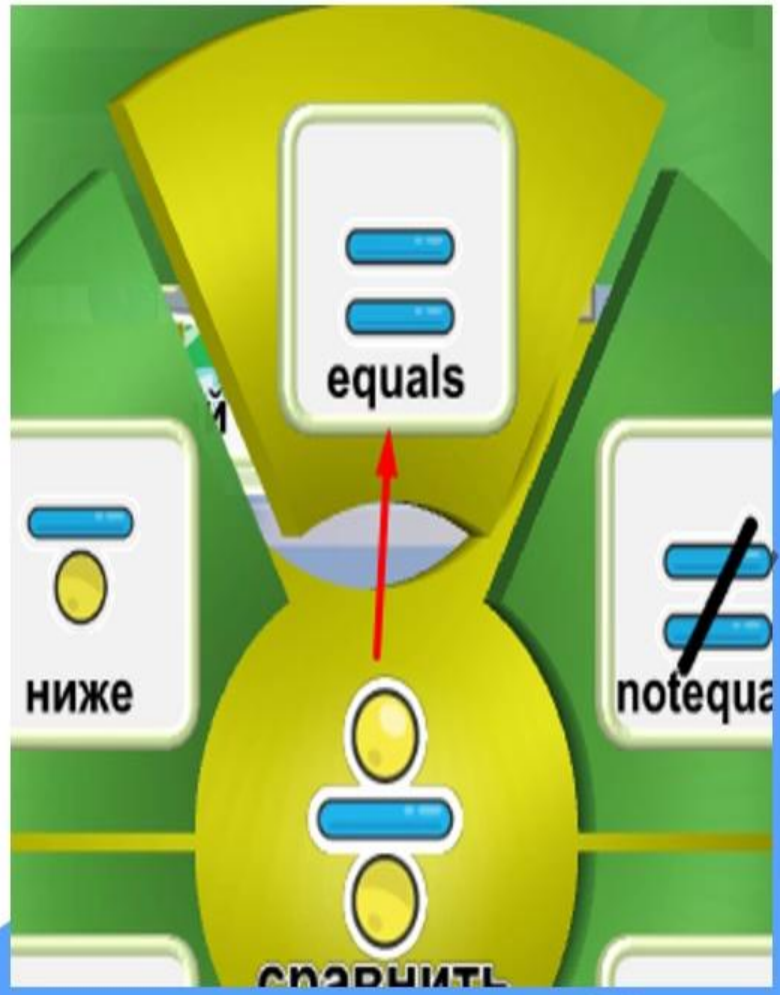
The image shows a Scratch-style code block with two sections: 'Когда' (When) and 'Делать' (Do). The 'Когда' section is highlighted in light green and contains three triggers: 'касание' (click) with a green splash icon, 'pipe' with a green pipe icon, and 'синий' (blue) with a blue bucket icon. The 'Делать' 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 right side of the block.

# Создаем программы



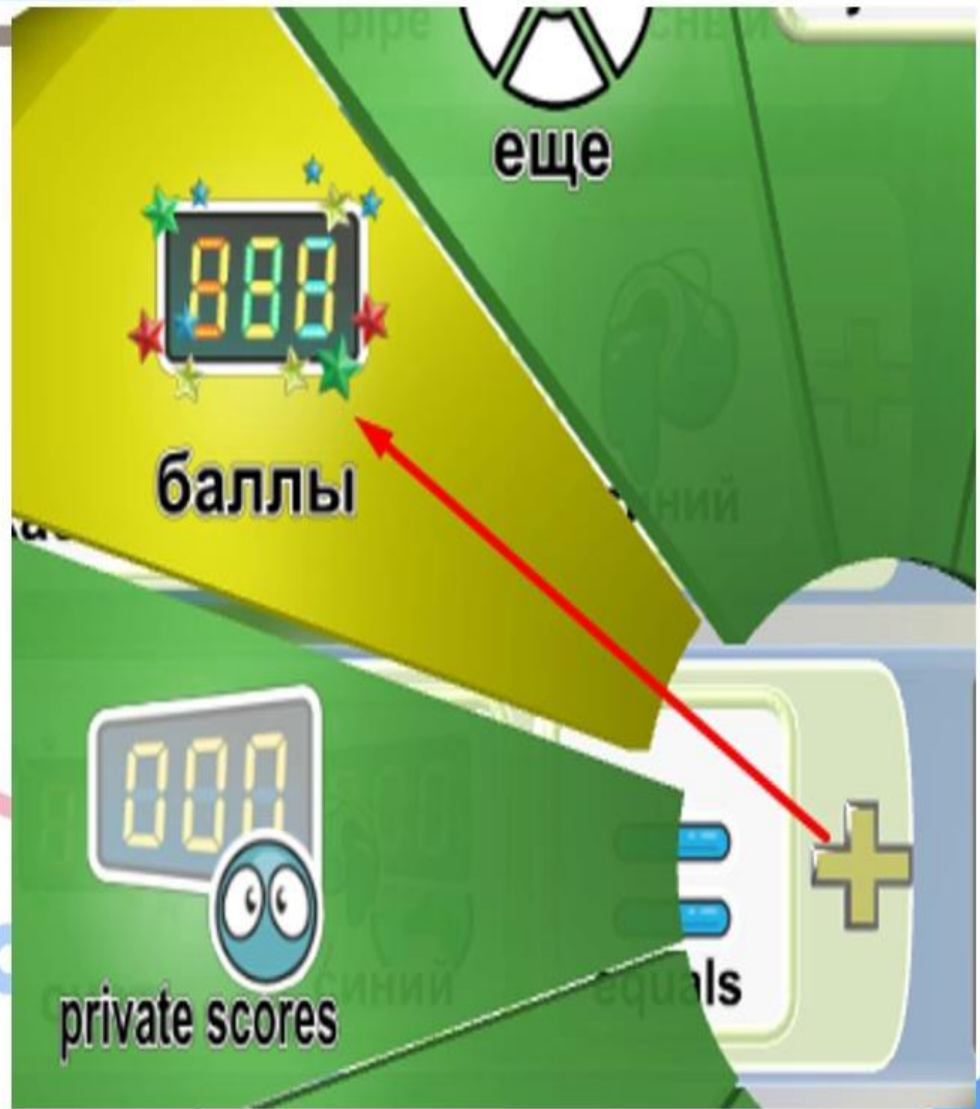


# Создаем программы



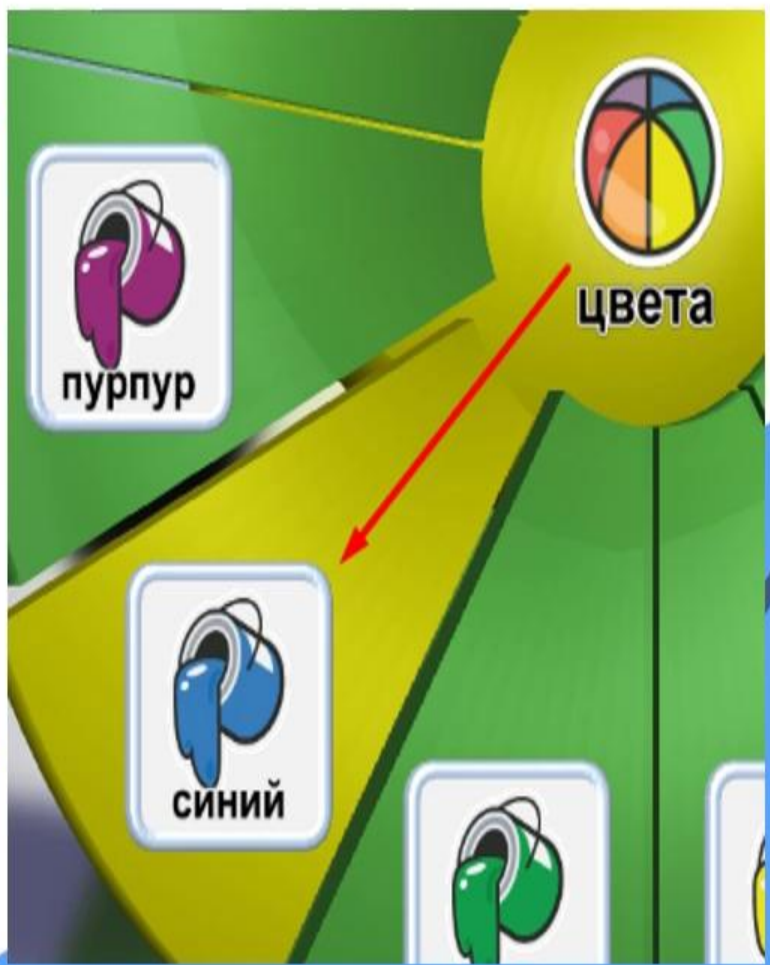
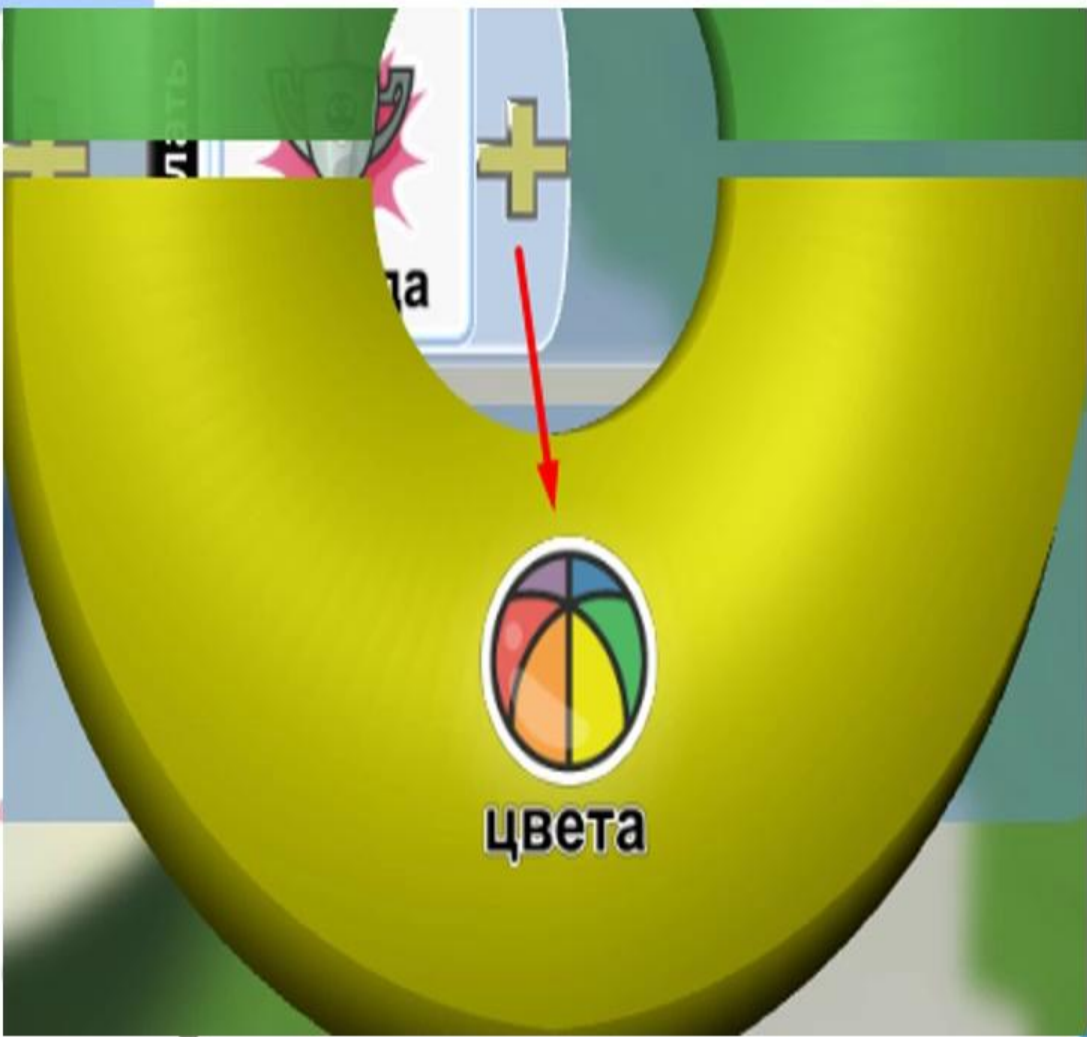


# Создаем программы





# Создаем программы



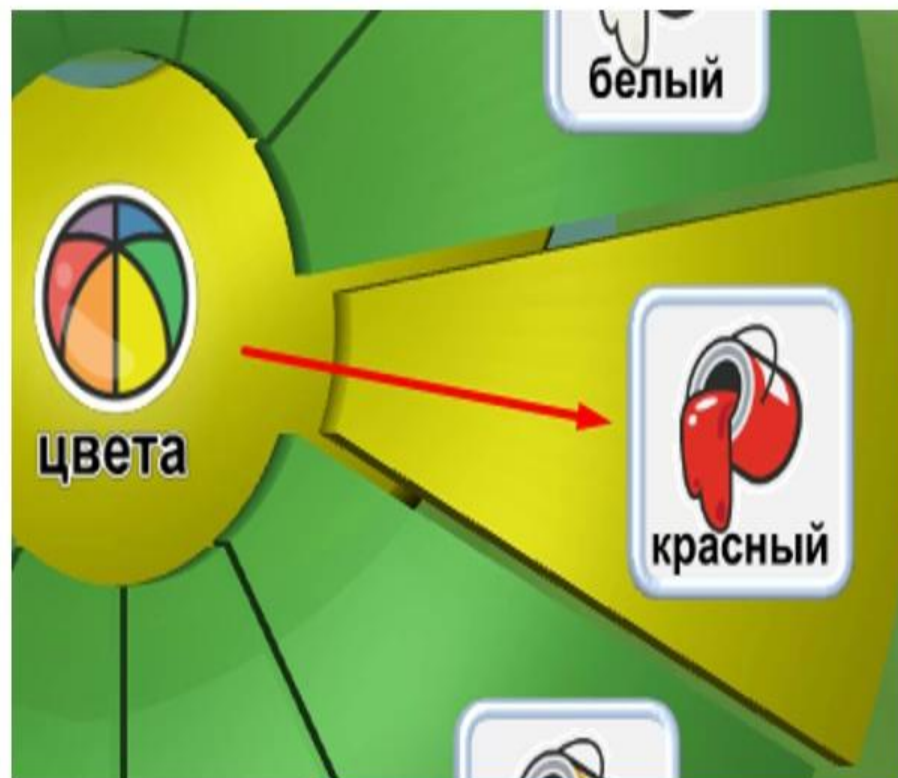
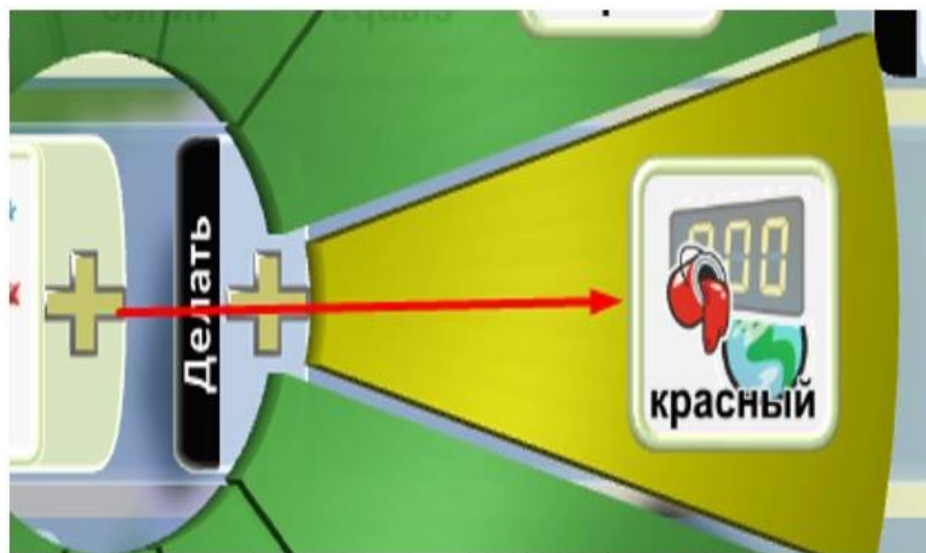


# Создаем программы





# 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 +



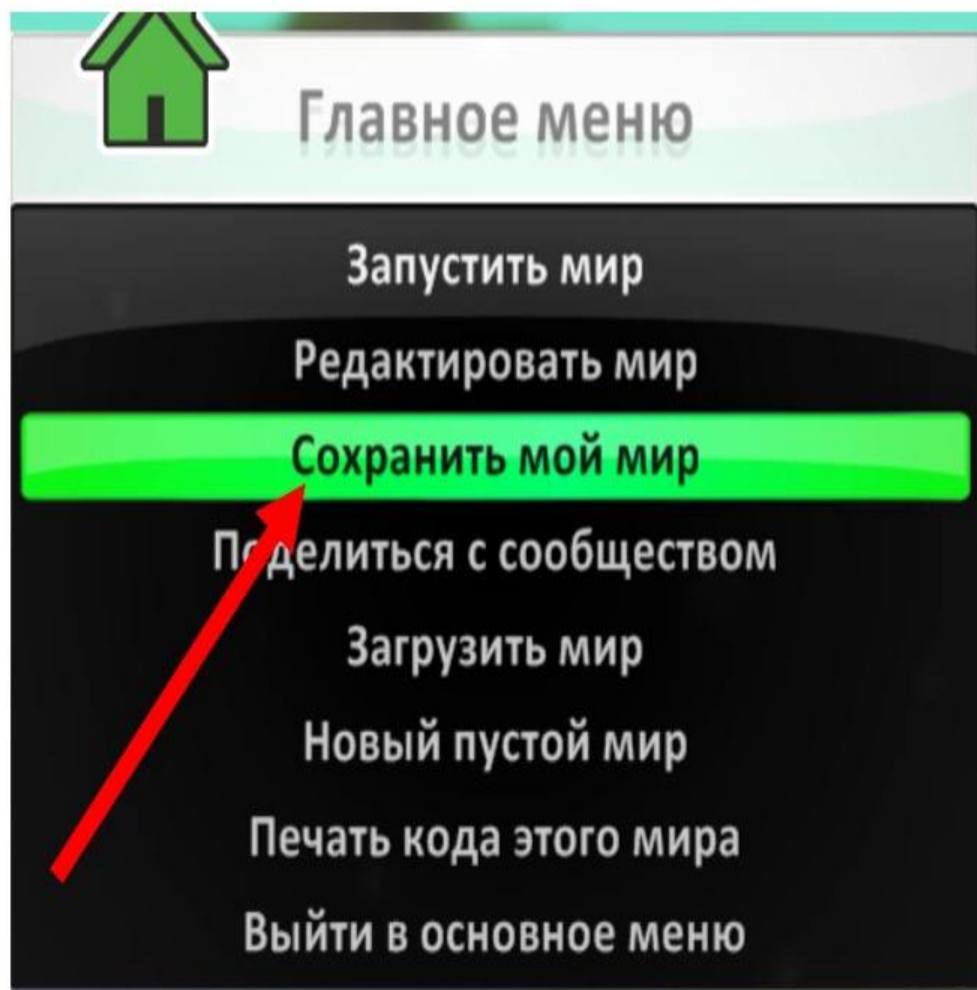
# Тестируем нашу игру



Нажать  для редактирования.



# Сохраняем наш игровой мир



Поздравляем!

