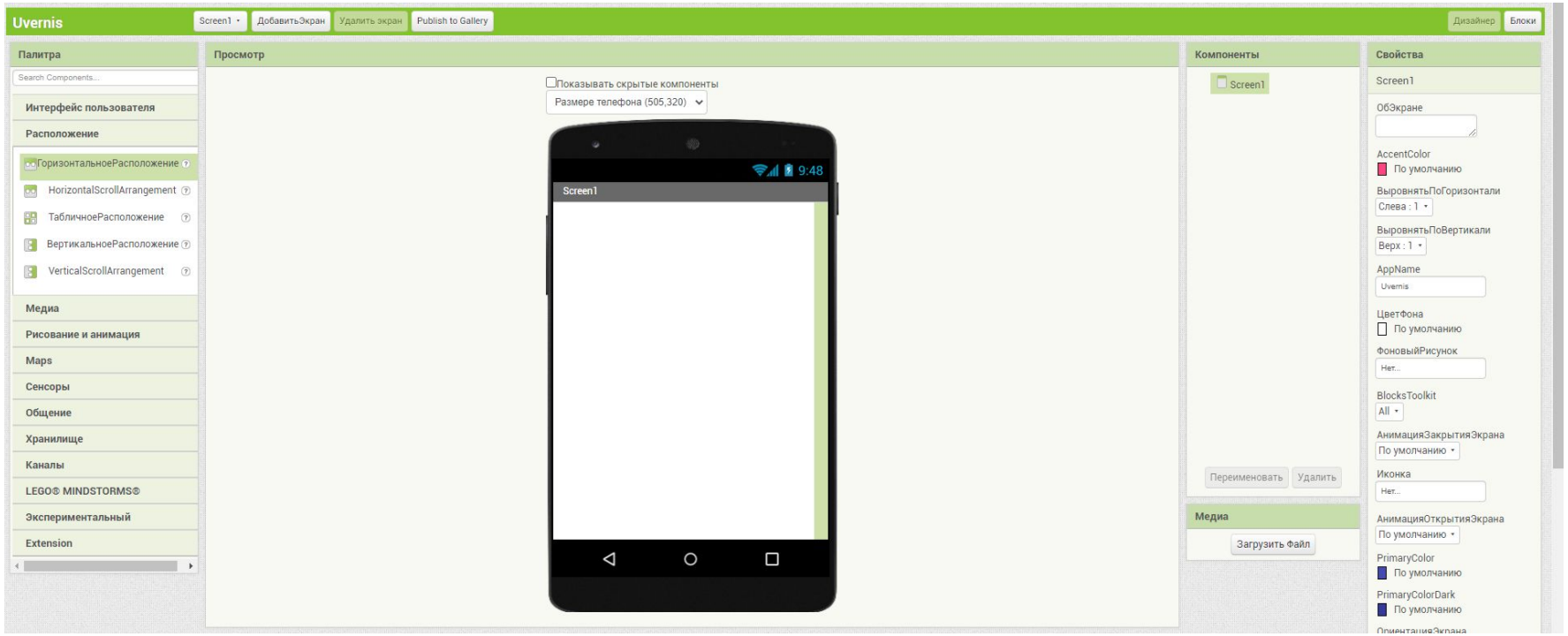
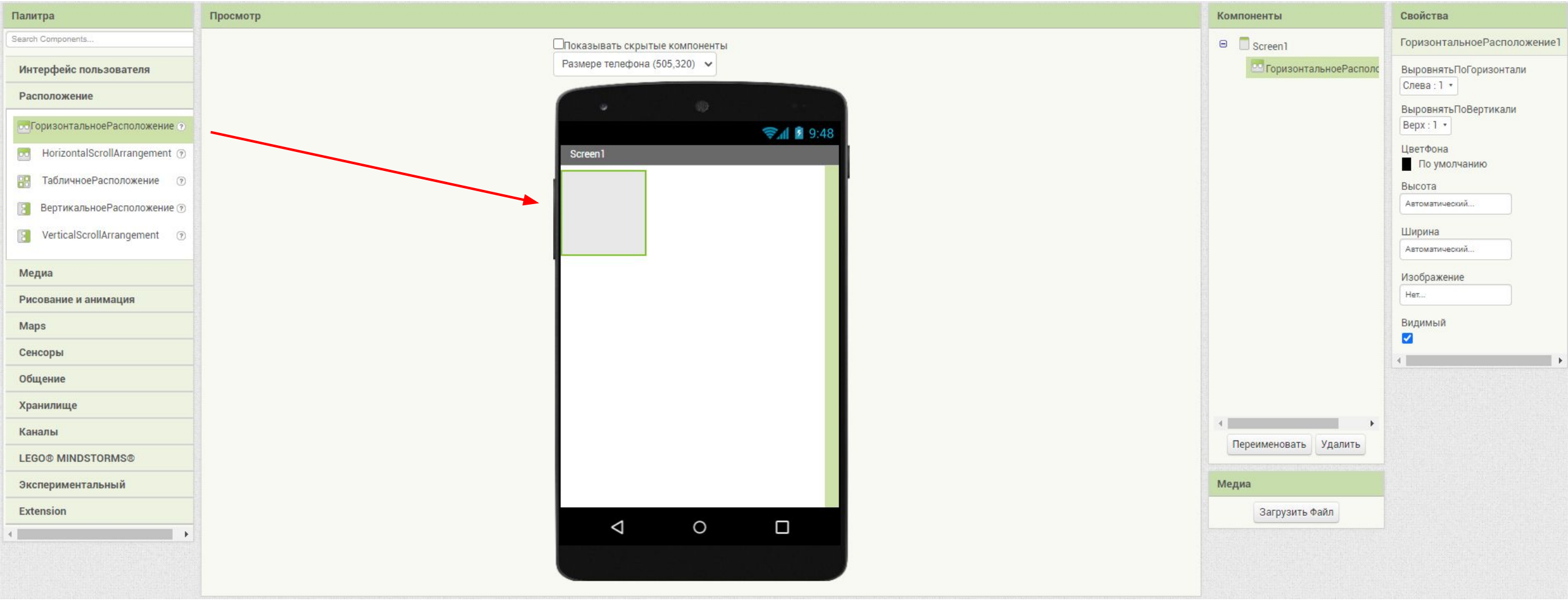
Игра на реакцию с использованием акселерометра смартфона

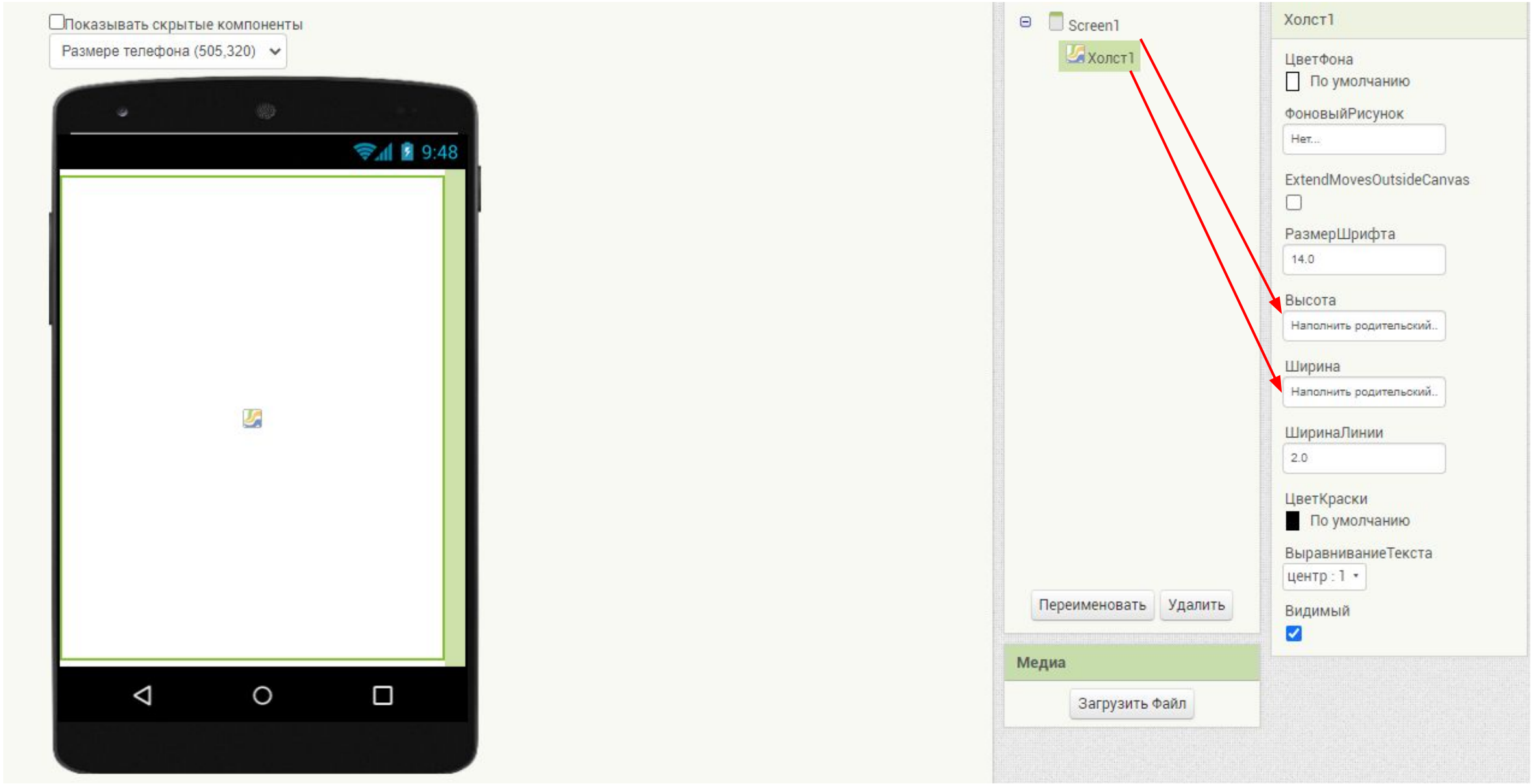
Для создания игры заходим в приложение:
http://ai2.appinventor.mit.edu
Для входа используем аккаунт Google
Вся ваша работа сохраняется автоматически в вашем кабинете в appinventor!



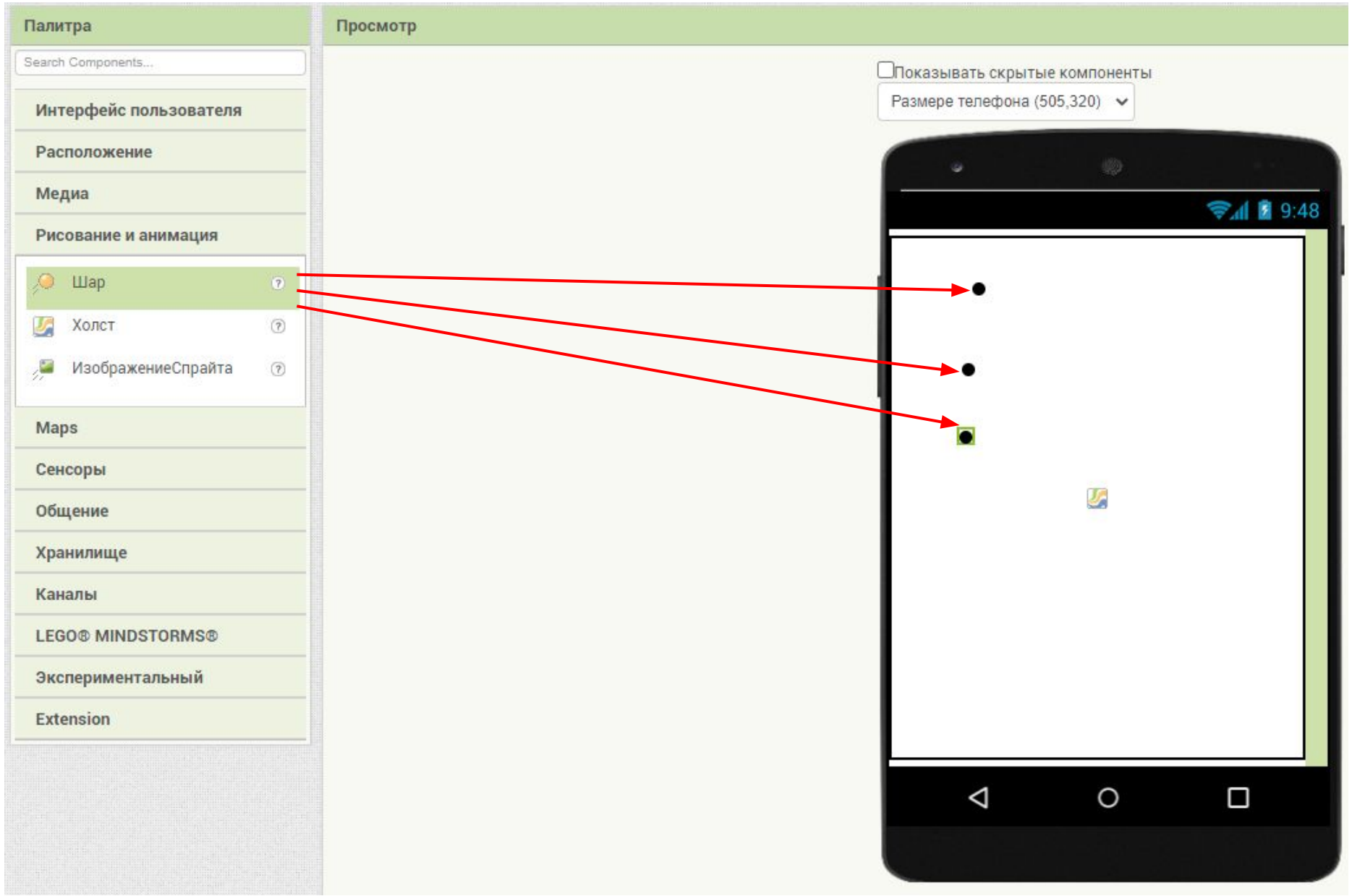
Добавляем «Горизонтальное расположение»



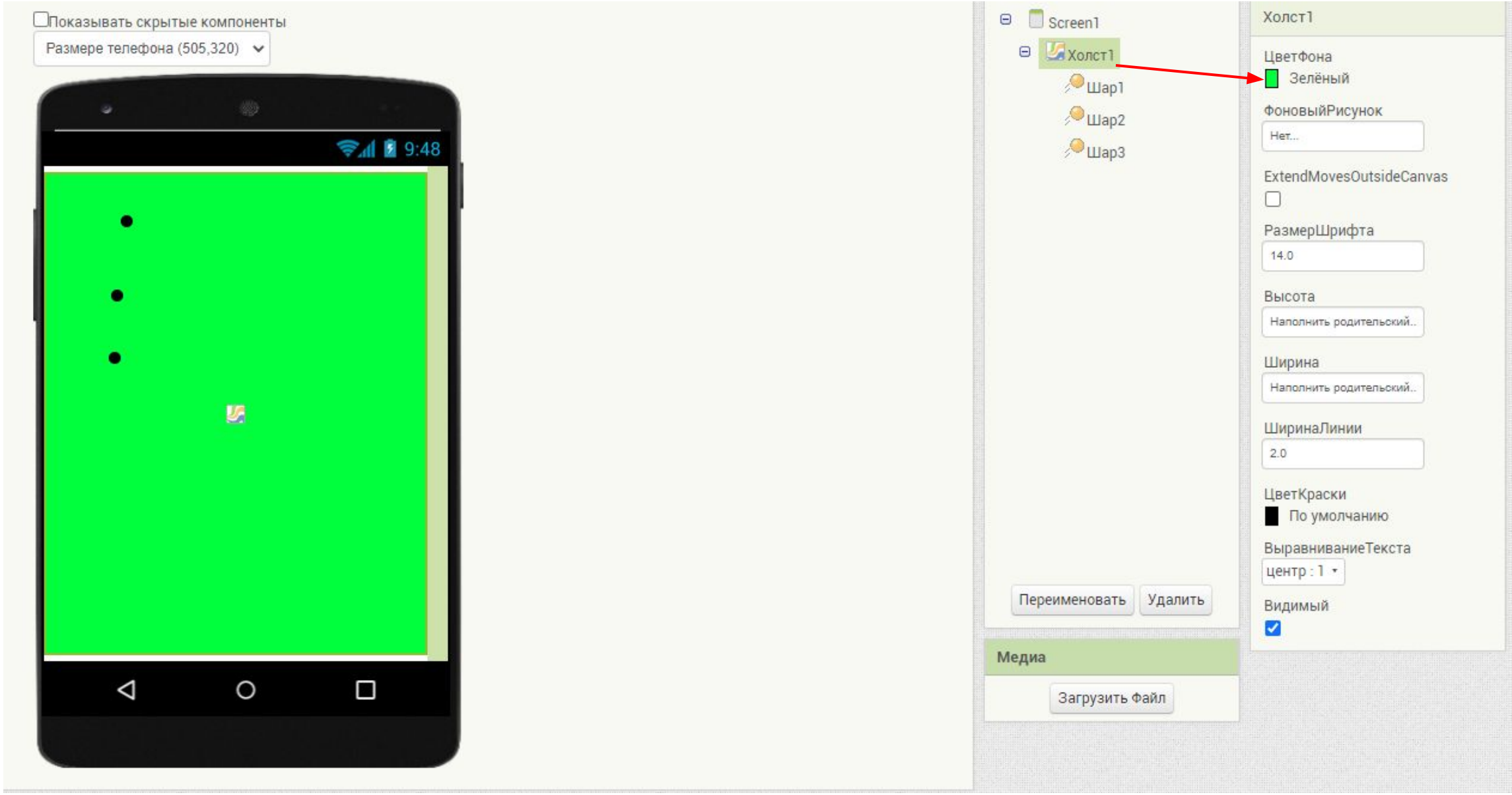
Устанавливаем размер холста



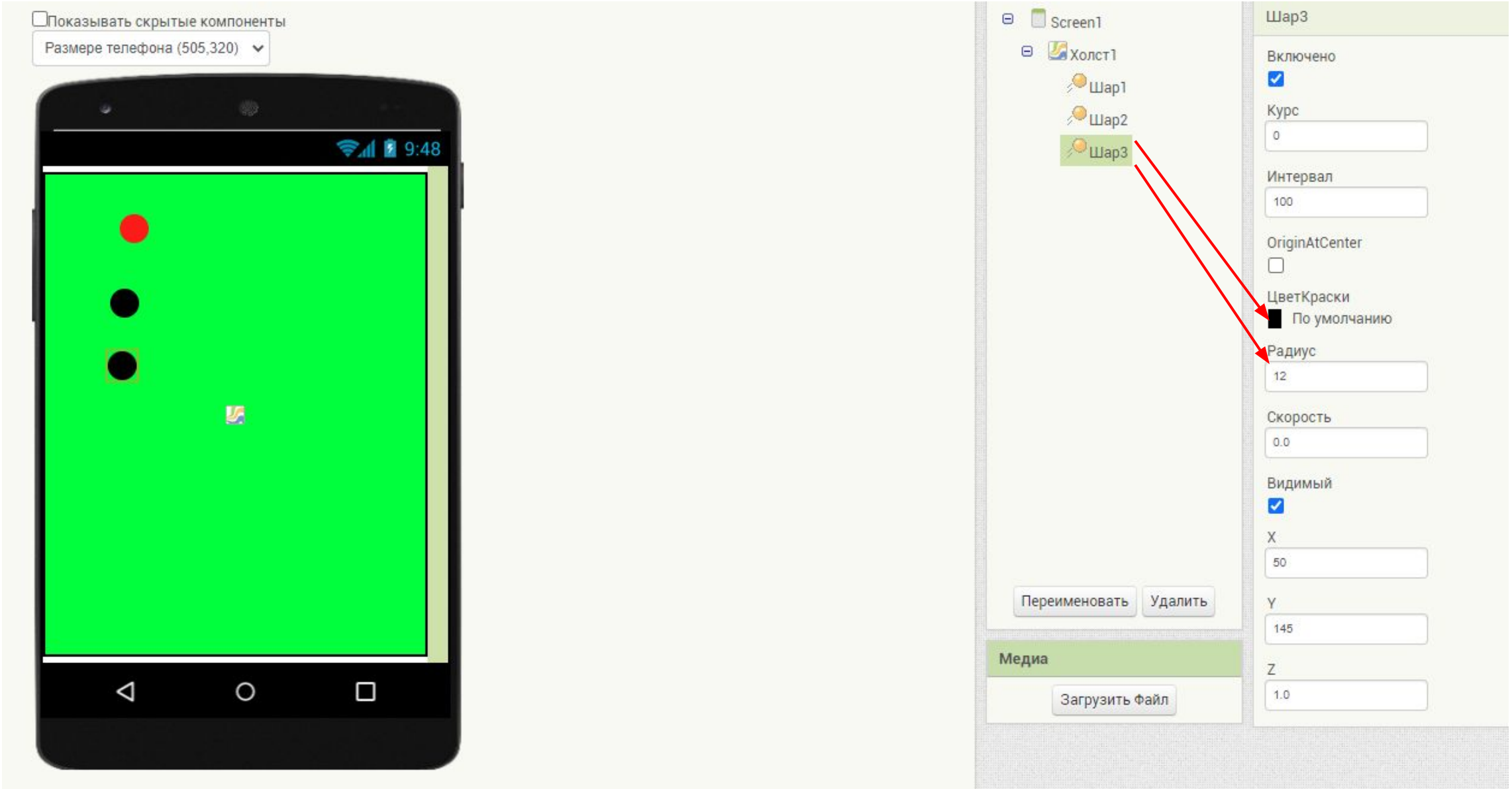
Добавляем 3 «Шара»



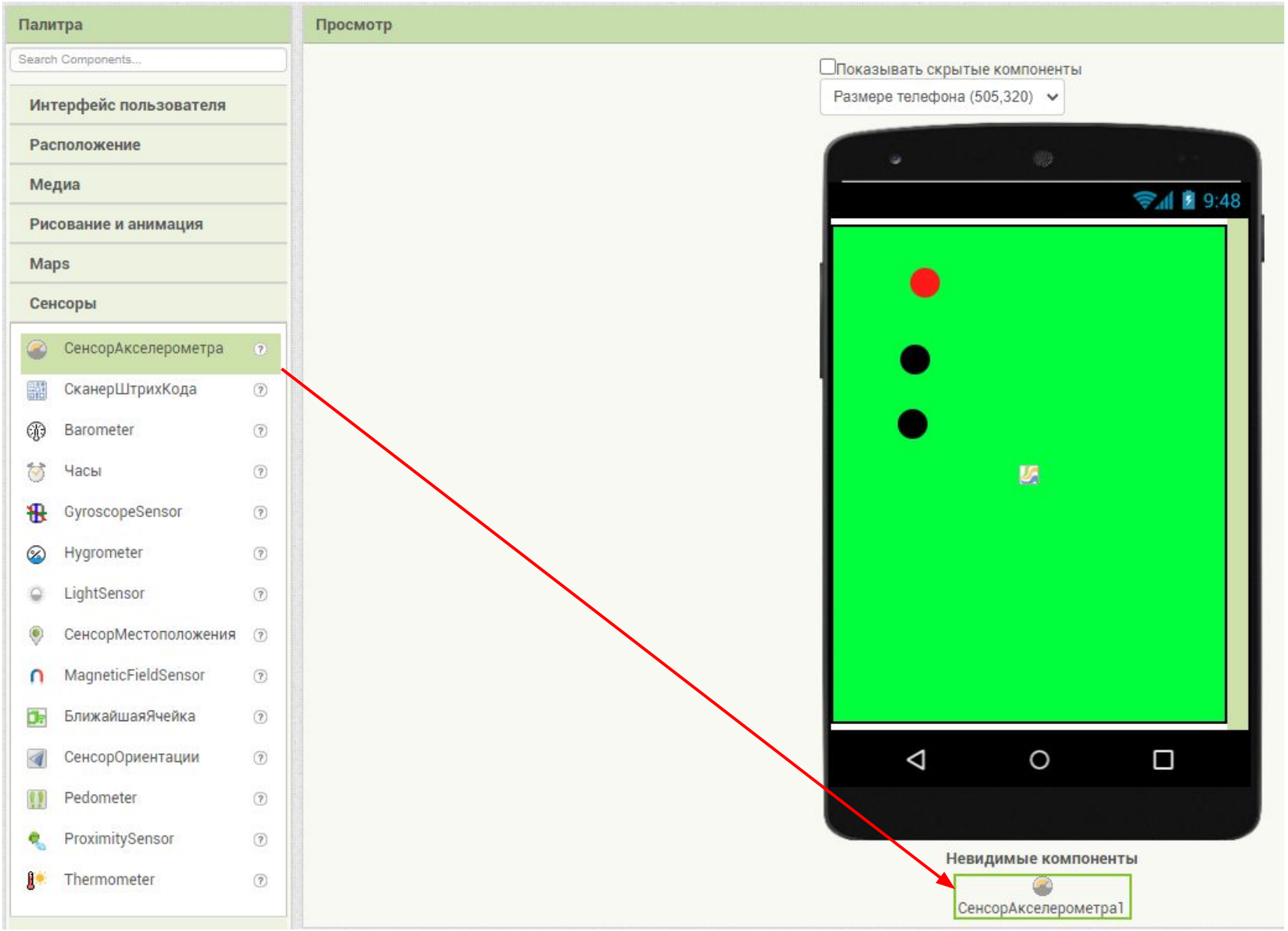
Меняем цвет сцены



Устанавливаем цвет и размер шаров



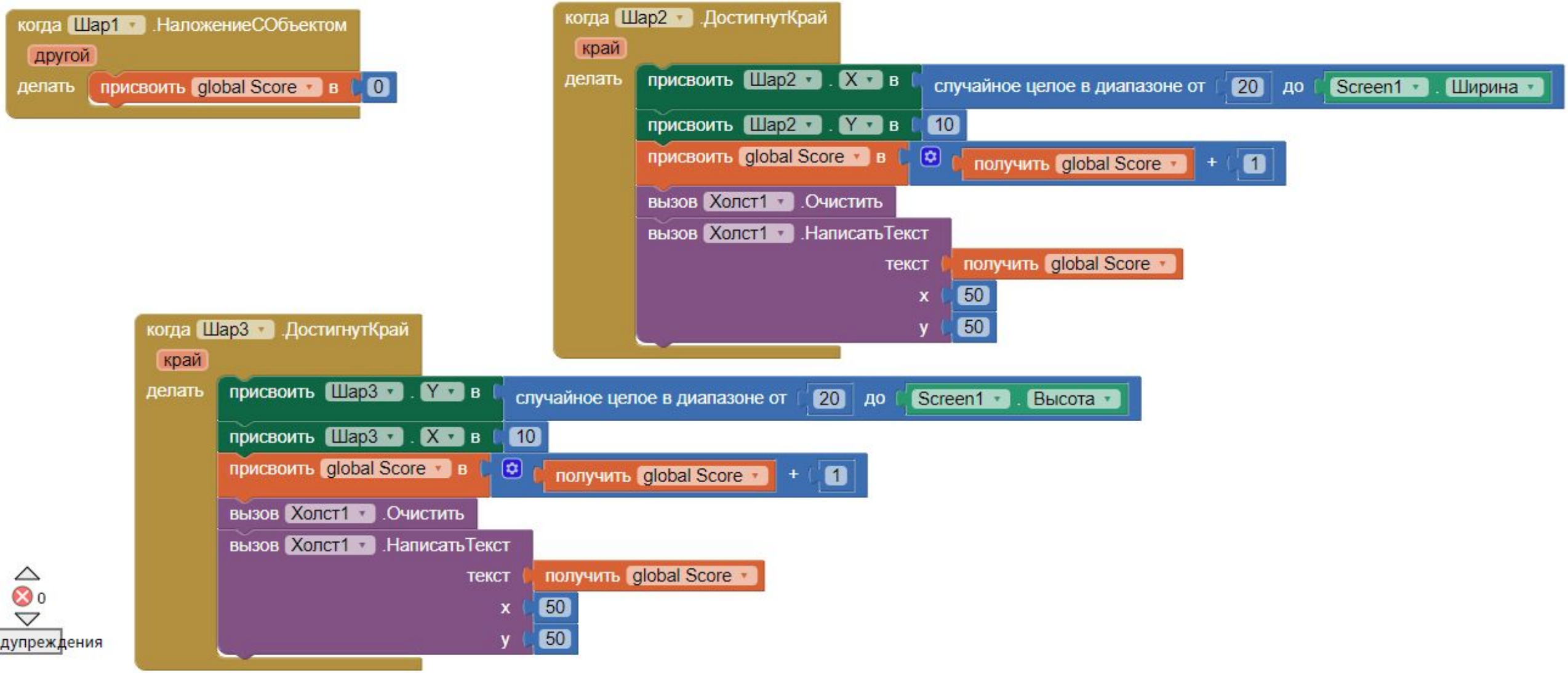
Добавляем акселерометр



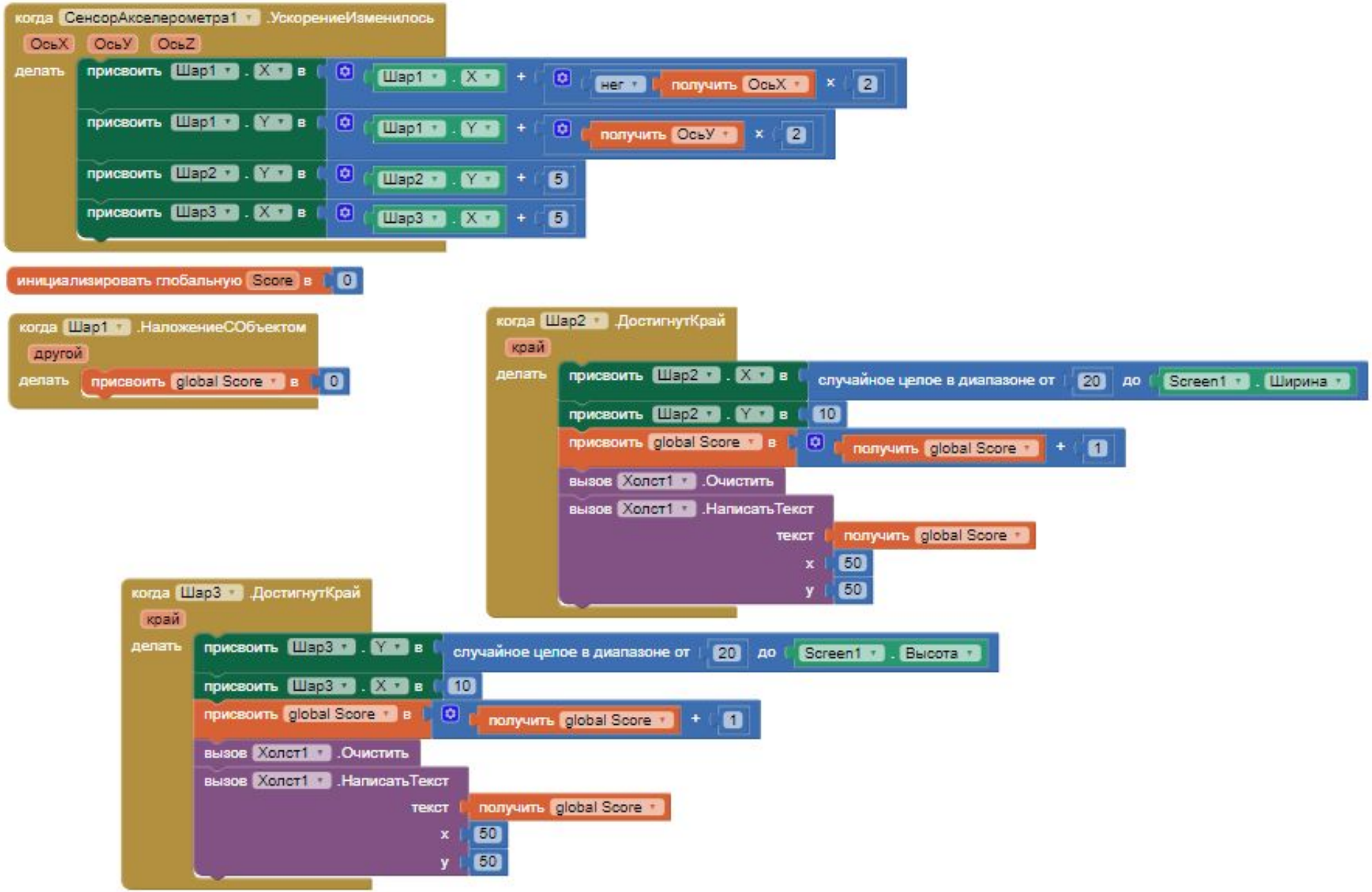
Блоки для движения шаров

Создаем переменную

Блоки для шаров



Создание кода закончено!


когда СенсорАкселерометра1 .УскорениеИзменилось
ОсьX ОсьУ ОсьZ
делать
присвоить Шар1 . X в Шар1 . X + нег получить ОсьX × 2
присвоить Шар1 . Y в Шар1 . Y + получить ОсьУ × 2
присвоить Шар2 . Y в Шар2 . Y + 5
присвоить Шар3 . X в Шар3 . X + 5
инициализировать глобальную Score в 0
когда Шар1 .НаложениеСОбъектом
другой
делать
присвоить global Score в 0
когда Шар2 .ДостигнутКрай
край
делать
присвоить Шар2 . X в случайное целое в диапазоне от 20 до Screen1 . Ширина
присвоить Шар2 . Y в 10
присвоить global Score в получить global Score + 1
вызов Холст1 .Очистить
вызов Холст1 .НаписатьТекст
текст получить global Score
x 50
y 50
когда Шар3 .ДостигнутКрай
край
делать
присвоить Шар3 . Y в случайное целое в диапазоне от 20 до Screen1 . Высота
присвоить Шар3 . X в 10
присвоить global Score в получить global Score + 1
вызов Холст1 .Очистить
вызов Холст1 .НаписатьТекст
текст получить global Score
x 50
y 50