

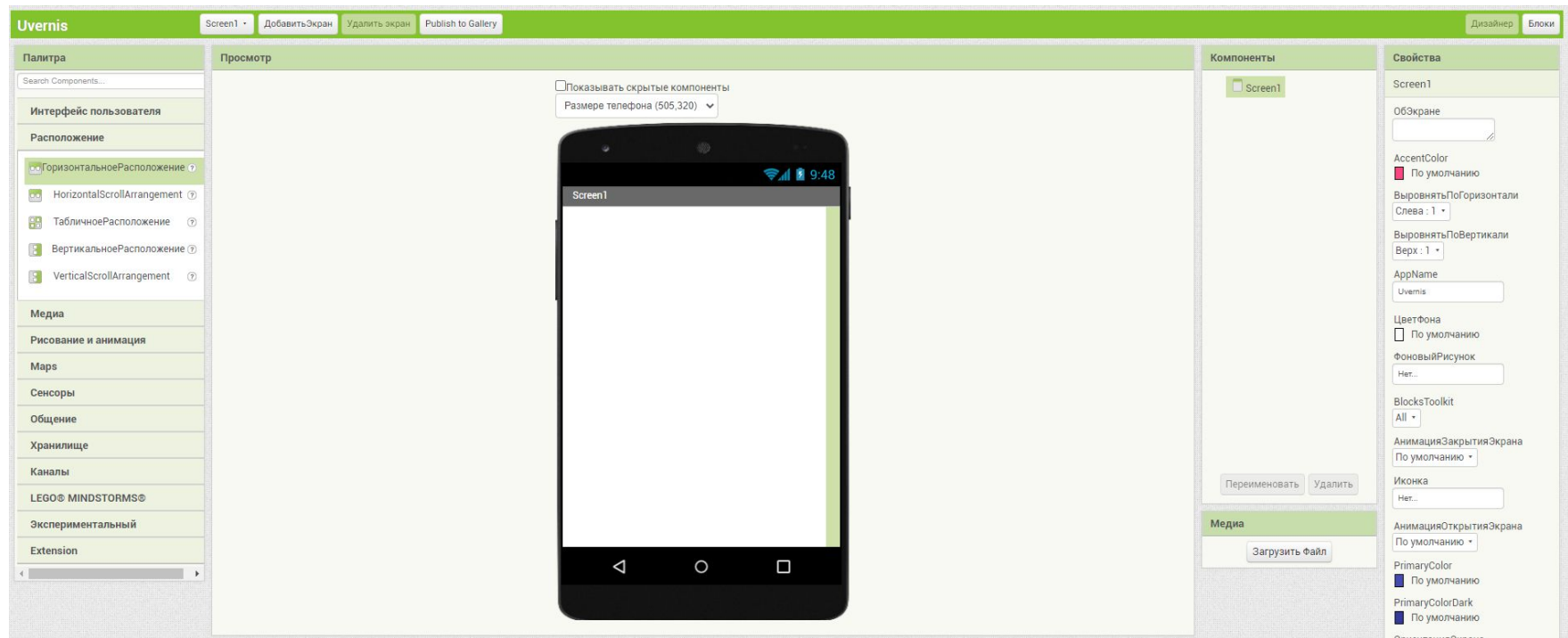
Игра на реакцию «Уклонись от предмета»

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»

The screenshot displays a software development environment with the following components:

- Палитра (Palette):** A sidebar on the left containing a search bar and a list of components under the category "Интерфейс пользователя" (User Interface). The "Расположение" (Layout) section is expanded, showing "ГоризонтальноеРасположение" (Horizontal Arrangement) selected with a red arrow pointing to the mobile screen.
- Просмотр (Preview):** The central workspace shows a mobile phone simulation. A small grey rectangle is placed on the screen, representing the added component. Above the phone, there are checkboxes for "Показывать скрытые компоненты" (Show hidden components) and a dropdown menu for "Размере телефона (505,320)" (Phone size).
- Компоненты (Components):** A panel on the right showing a tree view with "Screen1" and a sub-item "ГоризонтальноеРасположение".
- Свойства (Properties):** A panel on the far right showing the properties for the selected "ГоризонтальноеРасположение" component. The "ГоризонтальноеРасположение" (Horizontal Arrangement) property is set to "Слева : 1" (Left : 1). Other visible properties include "Высота" (Height), "Ширина" (Width), "Изображение" (Image), and "Видимый" (Visible).

Добавляем кнопки и устанавливаем размер

The screenshot displays the Uvernis mobile design tool interface. At the top, there is a navigation bar with the text "Uvernis" on the left and "Дизайнер" and "Блоки" on the right. Below this, a secondary bar contains "Screen1", "ДобавитьЭкран", "Удалить экран", and "Publish to Gallery".

The main workspace is divided into several panels:

- Палитра (Palette):** Located on the left, it contains a search bar and a list of UI components under the heading "Интерфейс пользователя". The "Кнопка" (Button) component is highlighted in green. Other components include Флажок, ВыборДаты, Изображение, Надпись, ВыборИзСписка, Список, Уведомитель, Пароль, Бегунок, ИндикаторОжидания, Switch, Текст, выборВремени, and WebПросмотрщик.
- Просмотр (Preview):** The central area shows a mobile phone mockup. At the top of the screen, two buttons are visible with the text "Текст для Кнопка1" and "Текст для Кнопка2". A red arrow points from the "Кнопка" component in the palette to these buttons on the phone.
- Компоненты (Components):** A tree view on the right shows the hierarchy of the design: "Screen1" containing "ГоризонтальноеРасполо" (Horizontal Layout), which contains "Кнопка1" and "Кнопка2".
- Свойства (Properties):** The rightmost panel shows the configuration options for the selected component. Under the "Ширина" (Width) section, the "Наполнить родительский" (Fill parent) option is selected with a radio button. Other options include "Автоматический", "pixels", and "percent".

At the bottom of the interface, there are sections for "Расположение", "Медиа", "Рисование и анимация", and "Maps".

Добавляем кнопкам название

Показывать скрытые компоненты

Размере телефона (505,320)

Screen1

START STOP

Screen1

- ГоризонтальноеРасполс
 - Кнопка1
 - Кнопка2

Кнопка2

ЦветФона

- По умолчанию

Включено

-

ЖирныйШрифт

-

КурсивныйШрифт

-

РазмерШрифта

14.0

ТипШрифта

по умолчанию

Высота

Автоматический...

Ширина

Наполнить родительский..

Изображение

Нет..

Форма

по умолчанию

ПоказатьОбратнуюСвязь

-

Текст

STOP

ВыравниваниеТекста

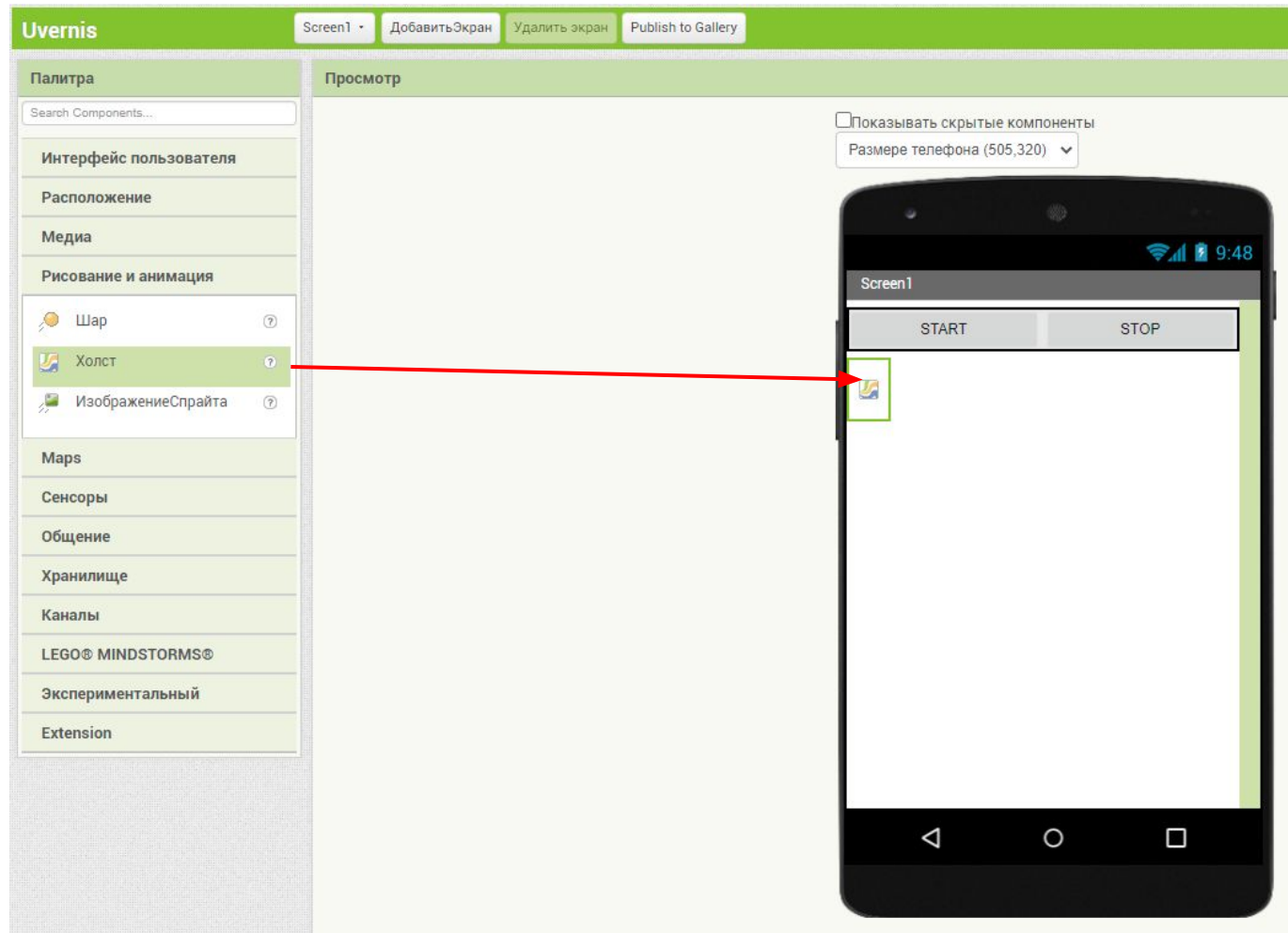
центр : 1

Переименовать Удалить

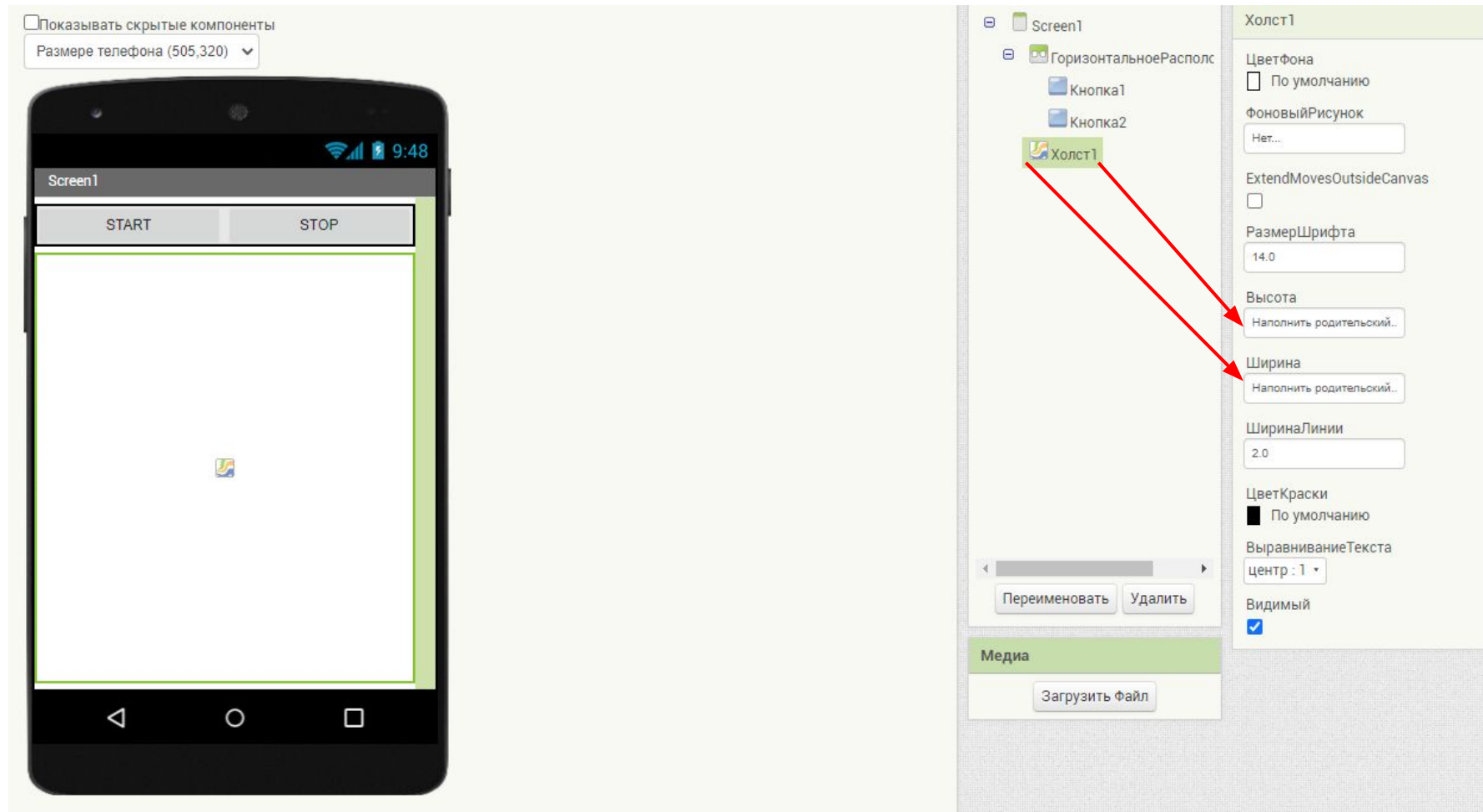
Медиа

Загрузить файл

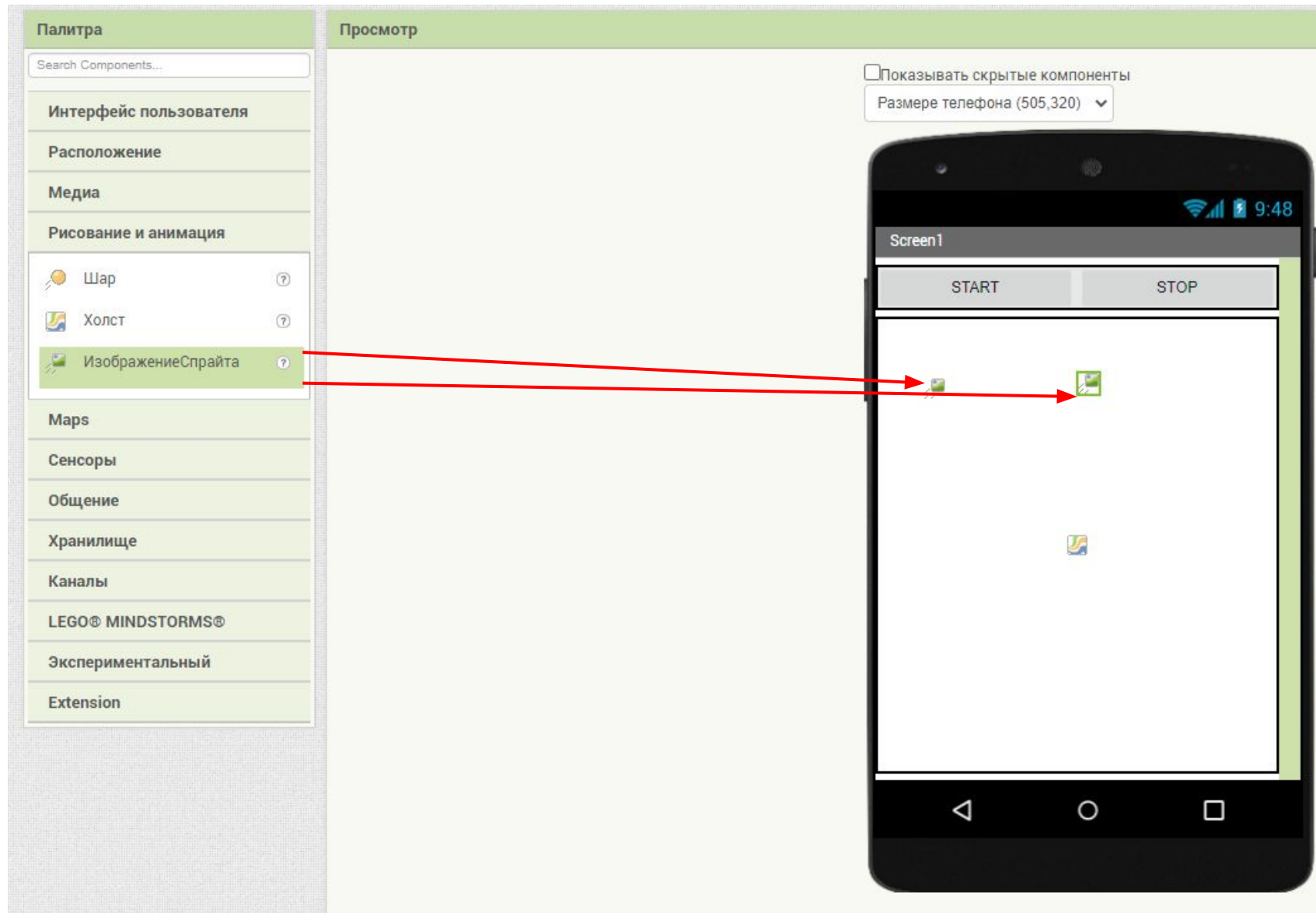
Добавляем «Холст»



Добавляем размер «Холста»




Добавляем два «Спрайта»



Добавляем для двух спрайтов изображения

Показывать скрытые компоненты
Размере телефона (505,320) ▾



Screen1

START STOP

ИзображениеСпрайта2

Включено

Курс 0

Высота 100 pixels...

Ширина 100 pixels...

Интервал 100

Изображение chelovek.png...

Вращать

Скорость 0.0

Видимый

X 43

Y 205

Z 1.0

Screen1

- ГоризонтальноеРасполс
 - Кнопка1
 - Кнопка2
- Холст1
 - ИзображениеСпрайта
 - ИзображениеСпрайта

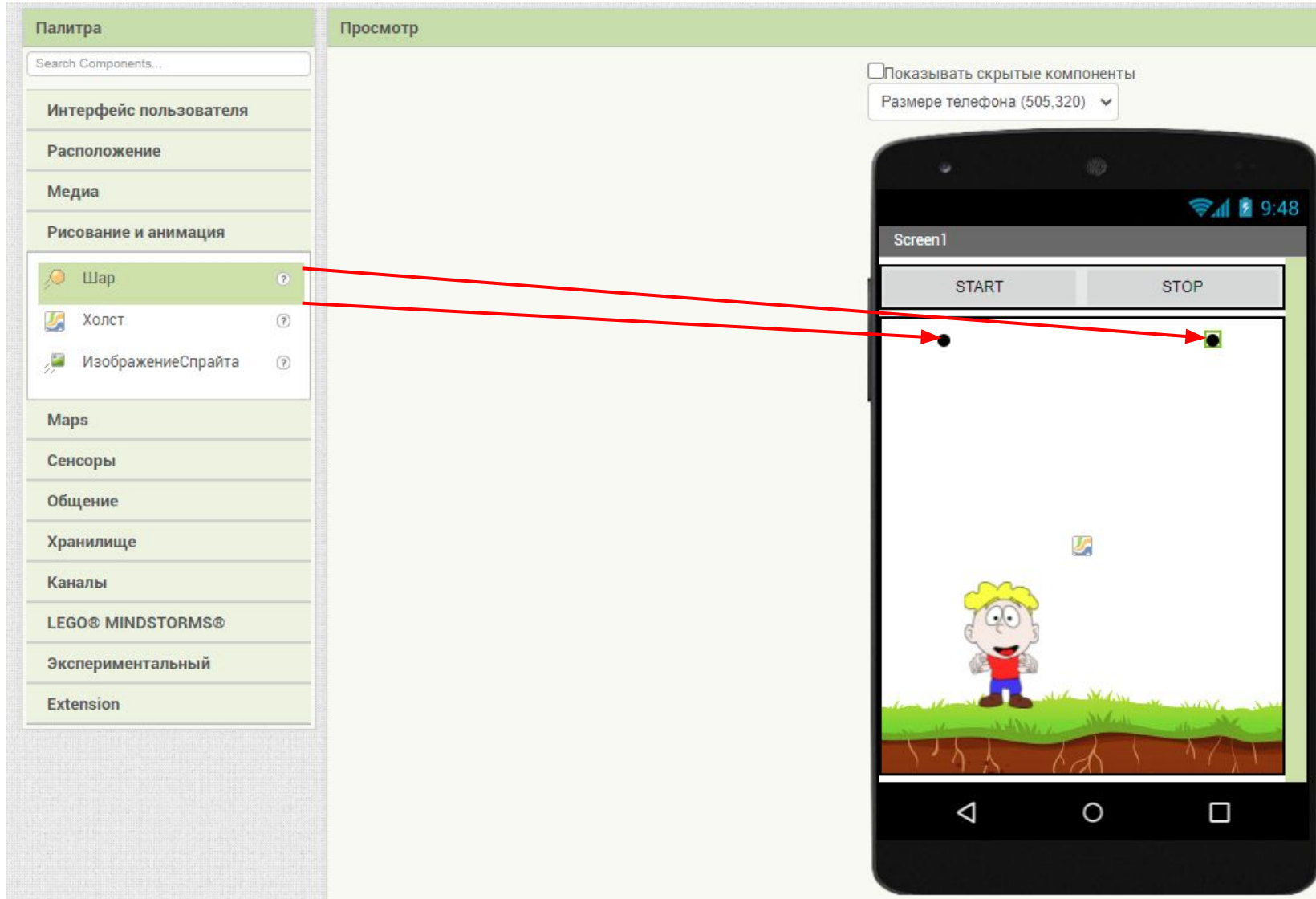
Переименовать Удалить

Медиа

- zemlja.png
- chelovek.png

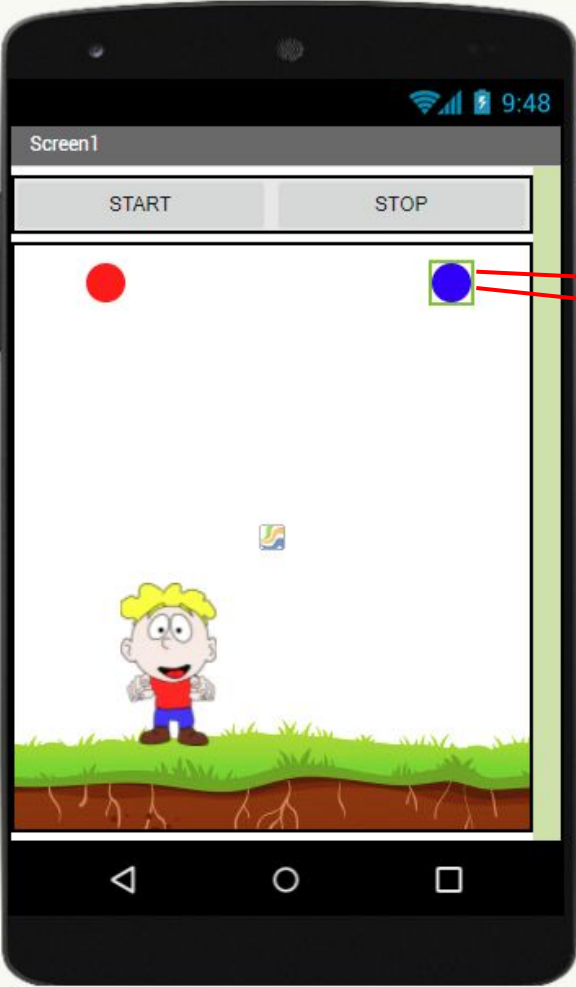
Загрузить Файл

Добавляем два «Шара»



Добавляем для шаров размер и цвет

Показывать скрытые компоненты
Размере телефона (505,320) ▾



Screen1

START STOP

Шар1 Шар2

ГоризонтальноеРасположение

- Кнопка1
- Кнопка2

Холст1

- ИзображениеСпрайт
- ИзображениеСпрайт
- Шар1
- Шар2

Шар2

Включено

Курс 0

Интервал 100

OriginAtCenter

ЦветКраски Синий

Радиус 12

Скорость 0.0

Видимый

X 254

Y 9

Z 1.0

Переименовать Удалить

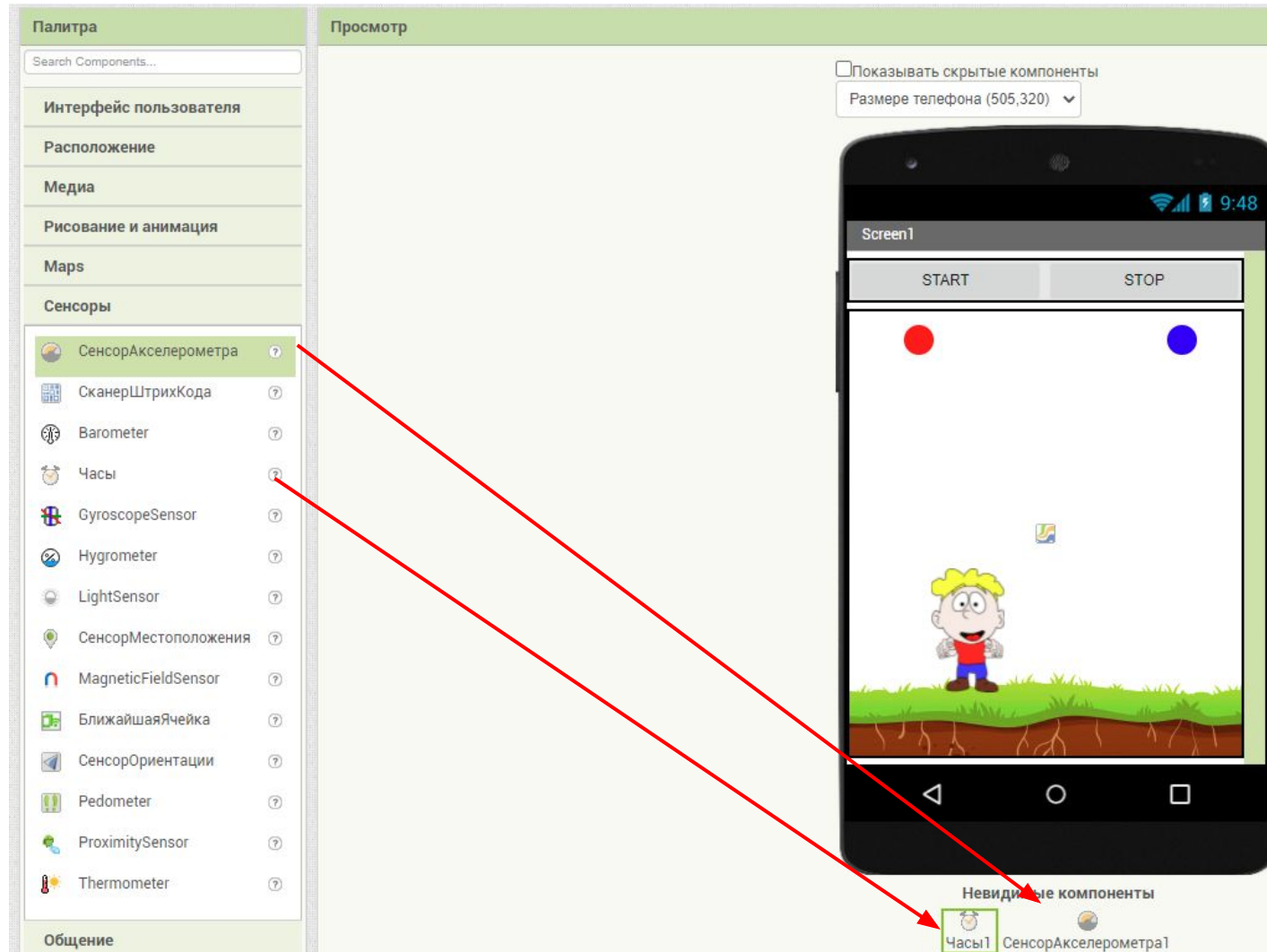
Медиа

- zemlja.png
- chelovek.png

Загрузить Файл

The image shows a mobile application development interface. On the left, a smartphone screen displays a game scene with a character on a grassy field and two spheres (one red, one blue). The blue sphere is selected. On the right, a properties panel for the selected sphere (Шар2) shows various settings: 'Включено' (checked), 'Курс' (0), 'Интервал' (100), 'OriginAtCenter' (unchecked), 'ЦветКраски' (checked, Синий), 'Радиус' (12), 'Скорость' (0.0), 'Видимый' (checked), 'X' (254), 'Y' (9), and 'Z' (1.0). Below the properties panel is a media section with 'zemlja.png' and 'chelovek.png' and a 'Загрузить Файл' button. Red arrows point from the blue sphere on the screen to the 'Синий' color and '12' radius settings in the properties panel.

Добавляем два сенсора: акселерометр и часы



Настраиваем интервал таймера, ставим «5»

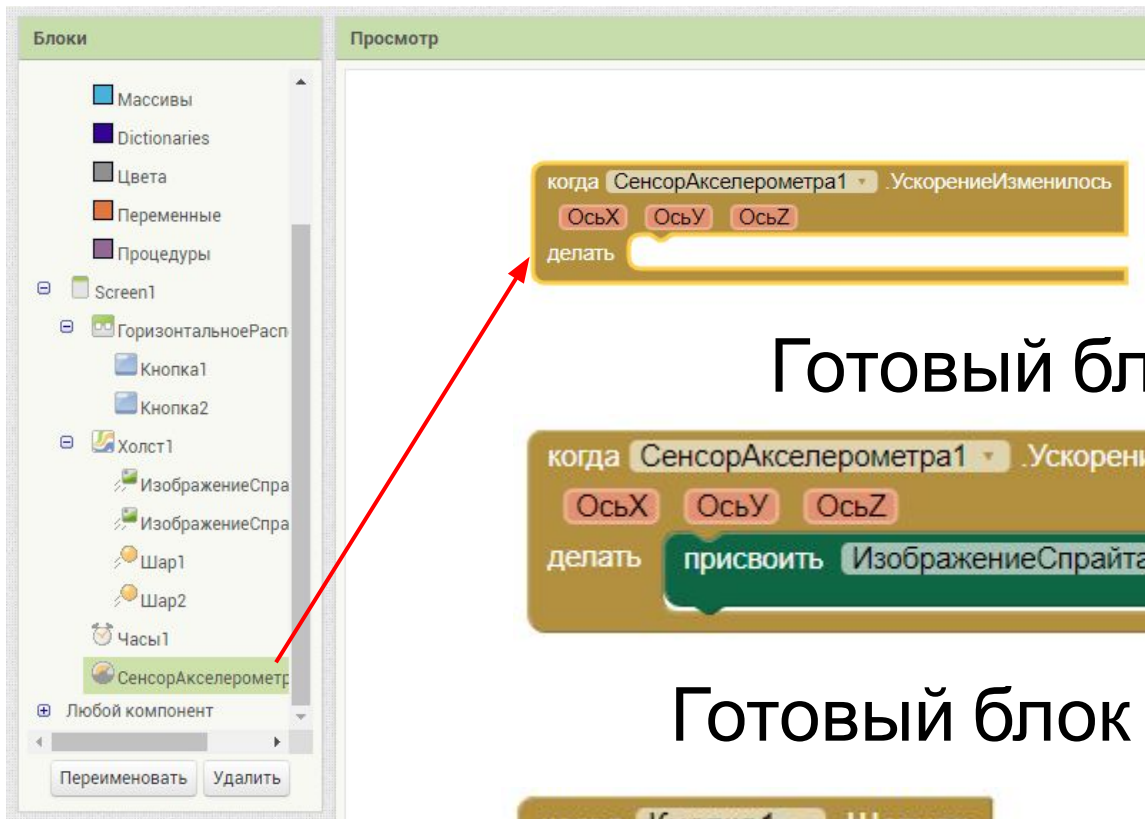
The image displays the Android Studio development environment. On the left, a virtual Android phone is shown with a screen titled "Screen1". The screen contains two buttons, "START" and "STOP", and a game area with a red ball, a blue ball, a character, and a small square. The phone's status bar shows the time as 9:48. Below the phone, the "Невидимые компоненты" (Invisible components) section shows a clock icon for "Часы1" and a sensor icon for "СенсорАкселерометра1".

On the right, the "Screen1" component tree is visible, listing various UI elements and sensors. The "Часы1" (Timer) component is selected, and its properties are shown in the right-hand panel. The "ИнтервалТаймера" (Timer Interval) property is set to "5".

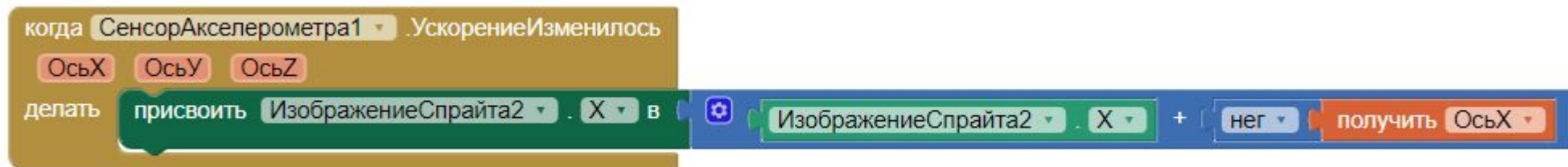
Below the component tree, there are buttons for "Переименовать" (Rename) and "Удалить" (Delete). A "Медиа" (Media) section is also visible, showing image assets like "zemlja.png" and "chelovek.png", along with a "Загрузить Файл" (Load File) button.

A red arrow points from the "Часы1" component in the component tree to the "ИнтервалТаймера" property in the right-hand panel.

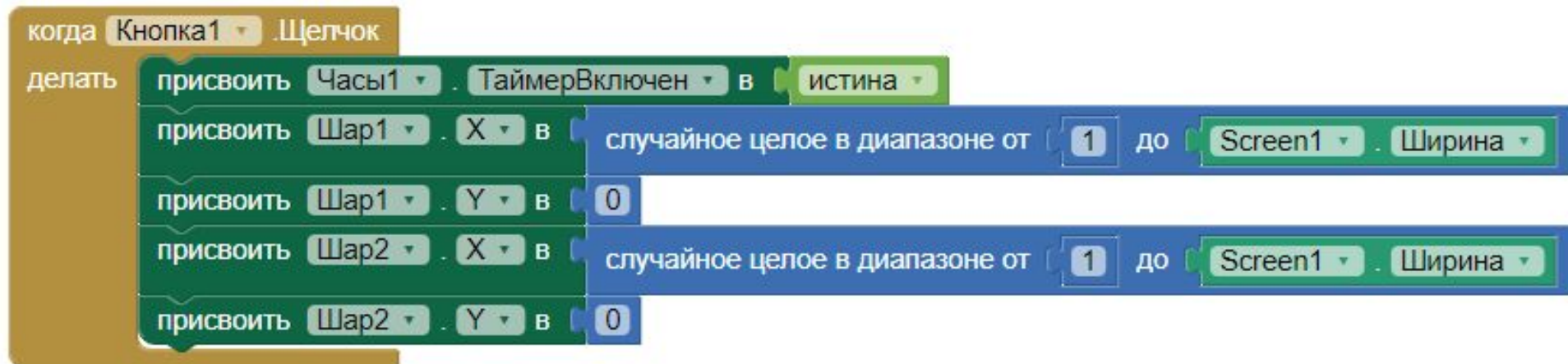
Добавляем блок акселерометра



Готовый блок команд для акселерометра



Готовый блок команд для кнопки 1



Создаем переменную и присваиваем ей значение

инициализировать глобальную `Score` в `0`


Добавляем переменную к блоку кнопки 1

```
когда Кнопка1 Щелчок
  делать
    присвоить Часы1 ТаймерВключен в истина
    присвоить Шар1 X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 Ширина
    присвоить Шар1 Y в 0
    присвоить Шар2 X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 Ширина
    присвоить Шар2 Y в 0
    присвоить global Score в 0
```

Блок кнопки 2

```
когда Кнопка2 Щелчок
  делать
    присвоить Часы1 ТаймерВключен в ложь
    присвоить global Score в 0
```

Блок для таймера 1



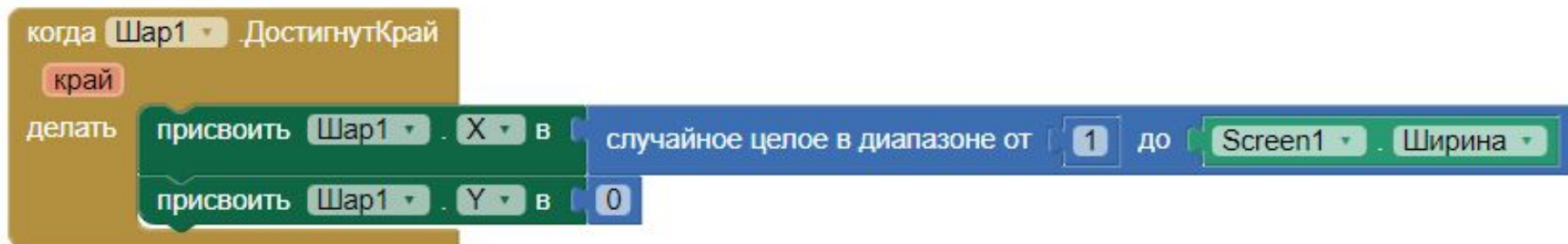
когда Часы1 .Таймер

делать

- присвоить Шар1 . Y в Шар1 . Y + 5
- присвоить Шар2 . Y в Шар1 . Y + 5
- присвоить global Score в получить global Score + 1
- вызов Холст1 .Очистить
- вызов Холст1 .НаписатьТекст
 - текст получить global Score
 - x 40
 - y 20



Блок для респавна шаров

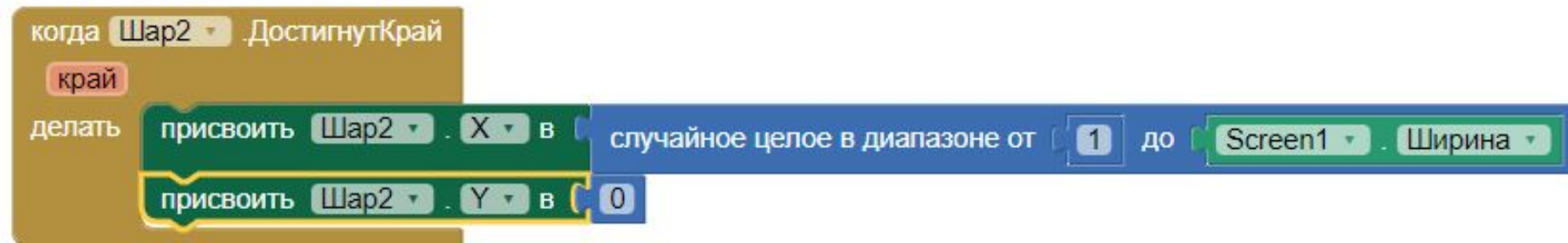


когда Шар1 .ДостигнутКрай

край

делать

- присвоить Шар1 . X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 . Ширина
- присвоить Шар1 . Y в 0



когда Шар2 .ДостигнутКрай

край

делать

- присвоить Шар2 . X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 . Ширина
- присвоить Шар2 . Y в 0

Блок для игрока при касании с шарами



```
когда ИзображениеСпрайта2 .НаложениеСОбъектом  
  другой  
    делать присвоить Часы1 . ТаймерВключен в (ложь
```

Создание кода закончено!

когда СенсорАкселерометра1 .УскорениеИзменилось

ОсьX ОсьY ОсьZ

делать присвоить ИзображениеСпрайта2 . X в $\text{ИзображениеСпрайта2} . X + \text{нег} \cdot \text{получить} \text{ОсьX}$

когда Кнопка1 .Щелчок

делать присвоить Часы1 . ТаймерВключен в истина
присвоить Шар1 . X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 . Ширина
присвоить Шар1 . Y в 0
присвоить Шар2 . X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 . Ширина
присвоить Шар2 . Y в 0
присвоить global Score в 0

инициализировать глобальную Score в 0

когда Кнопка2 .Щелчок

делать присвоить Часы1 . ТаймерВключен в ложь
присвоить global Score в 0

когда Шар1 .ДостигнутКрай

край
делать присвоить Шар1 . X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 . Ширина
присвоить Шар1 . Y в 0

когда Шар2 .ДостигнутКрай

край
делать присвоить Шар2 . X в случайное целое в диапазоне от 1 до Screen1 . Ширина
присвоить Шар2 . Y в 0

когда Часы1 .Таймер

делать присвоить Шар1 . Y в $\text{Шар1} . Y + 5$
присвоить Шар2 . Y в $\text{Шар1} . Y + 5$
присвоить global Score в $\text{получить} \text{global Score} + 1$
вызов Холст1 .Очистить
вызов Холст1 .НаписатьТекст
текст $\text{получить} \text{global Score}$
x 40
y 20

когда ИзображениеСпрайта2 .НаложениеСОбъектом

другой
делать присвоить Часы1 . ТаймерВключен в ложь