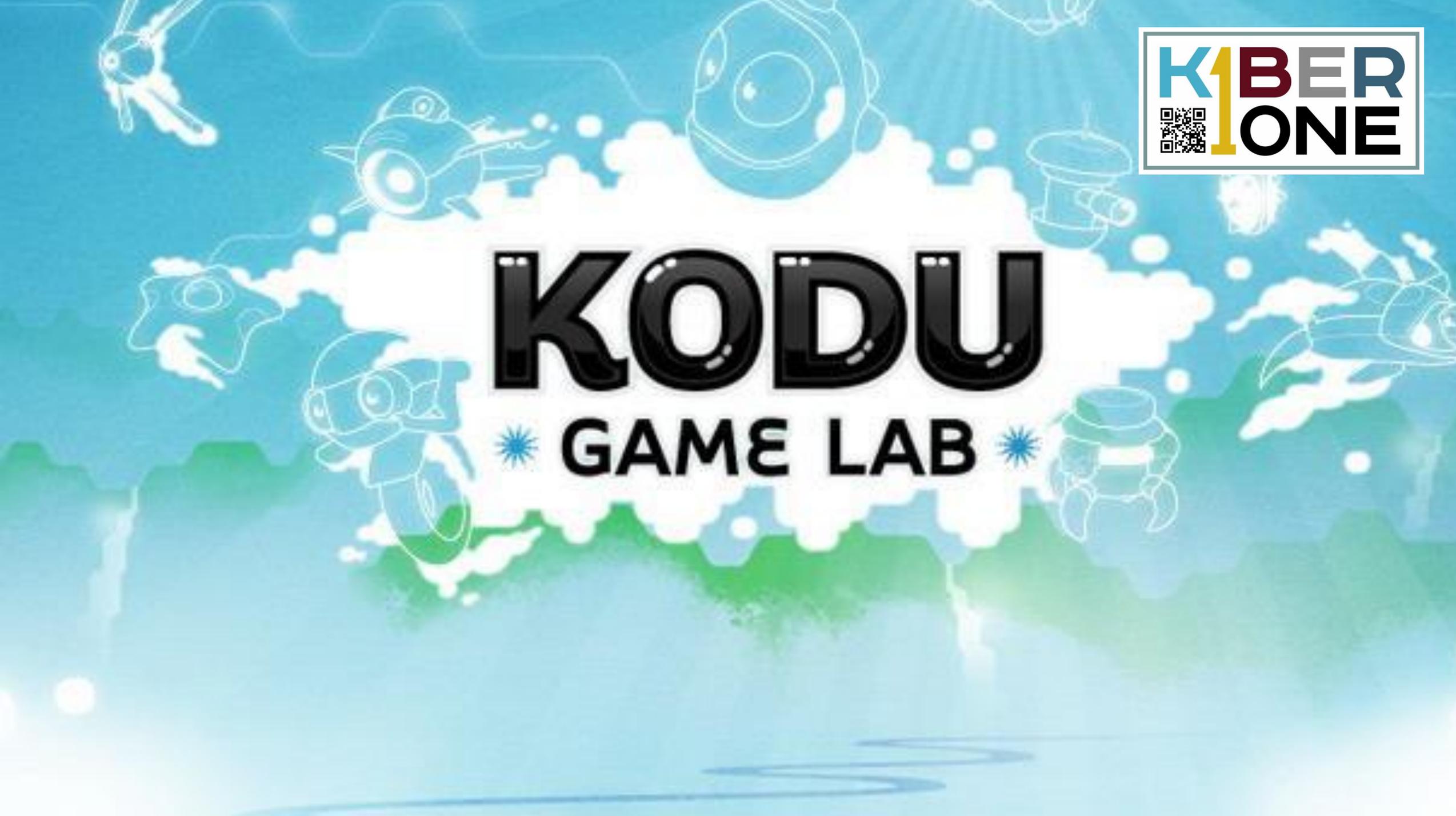




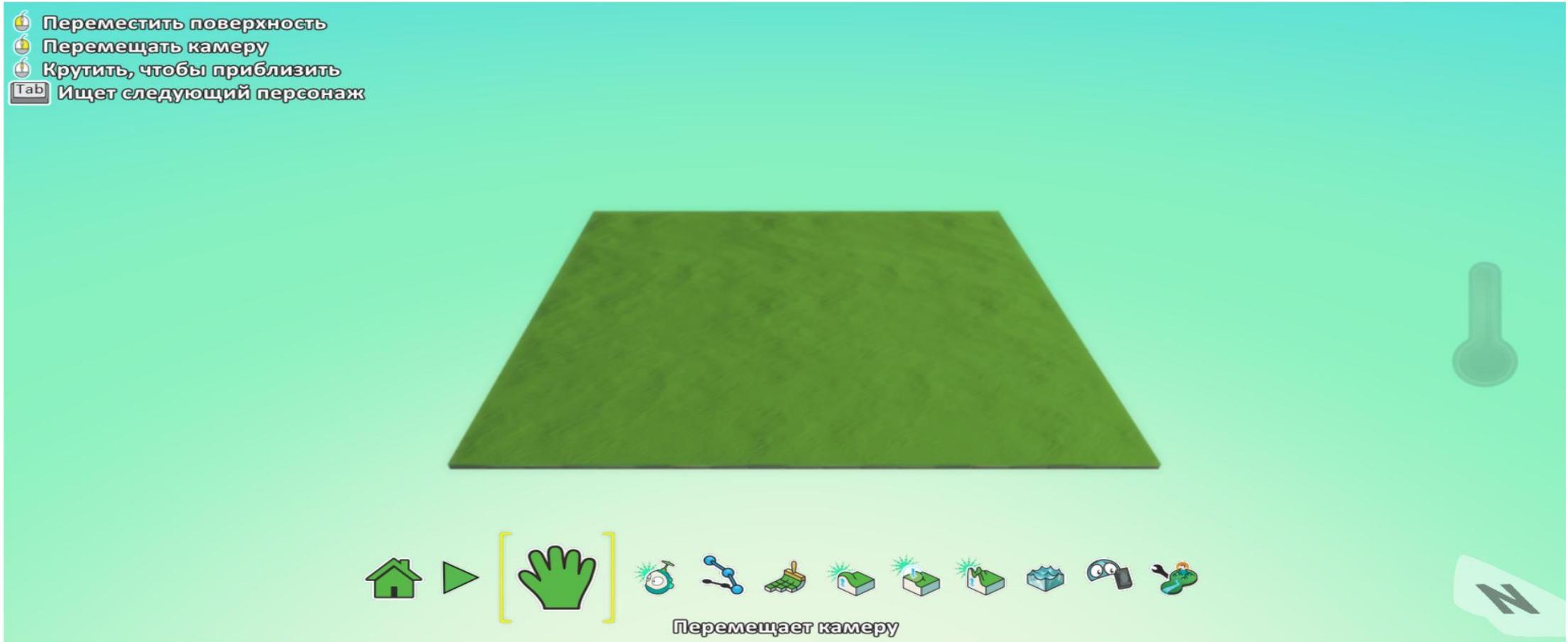


KODU

* GAME LAB *

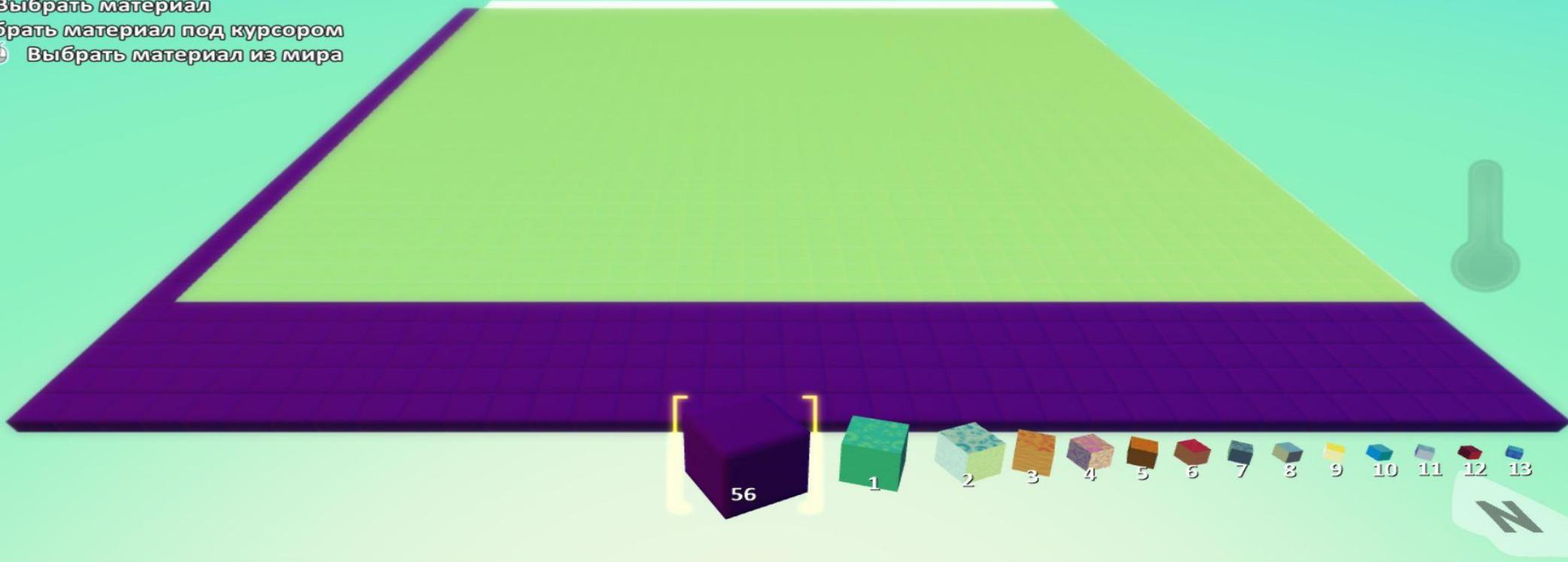


Знакомство с функционалом

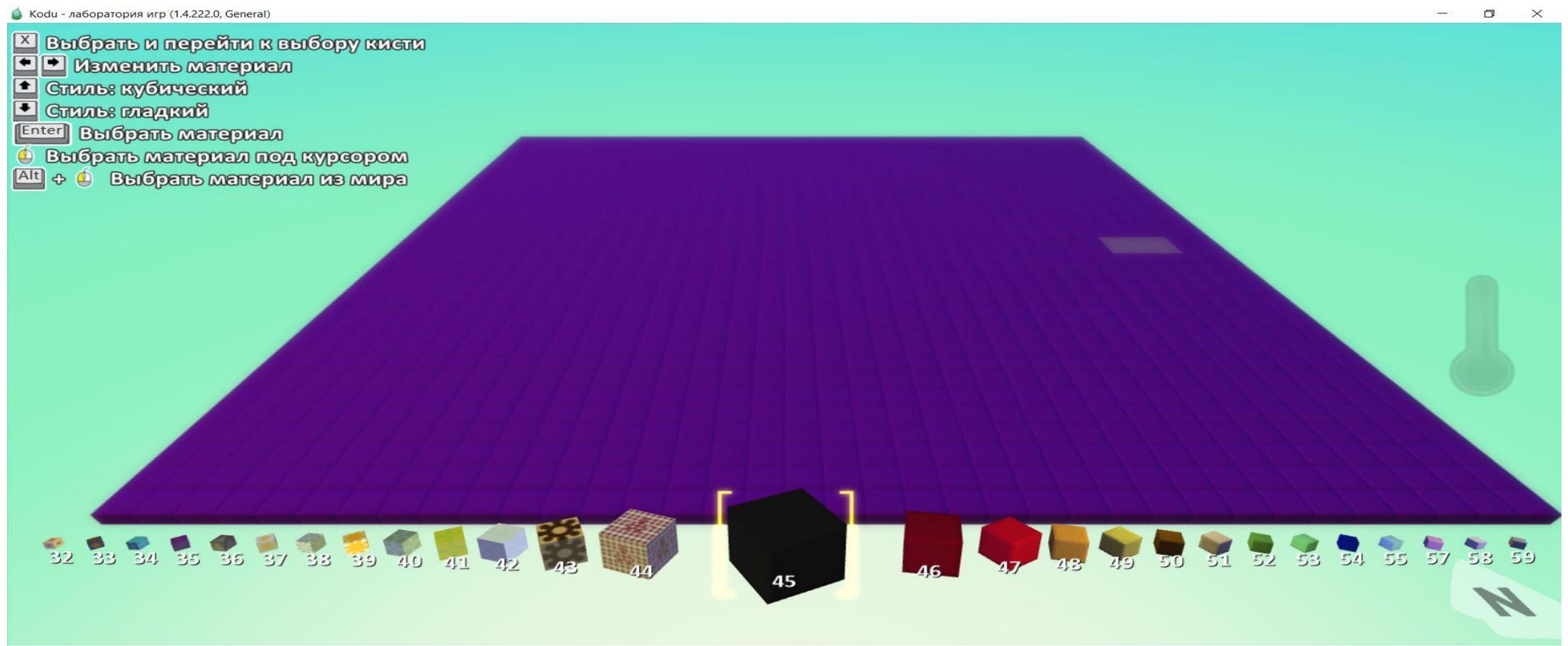


Создаем основу

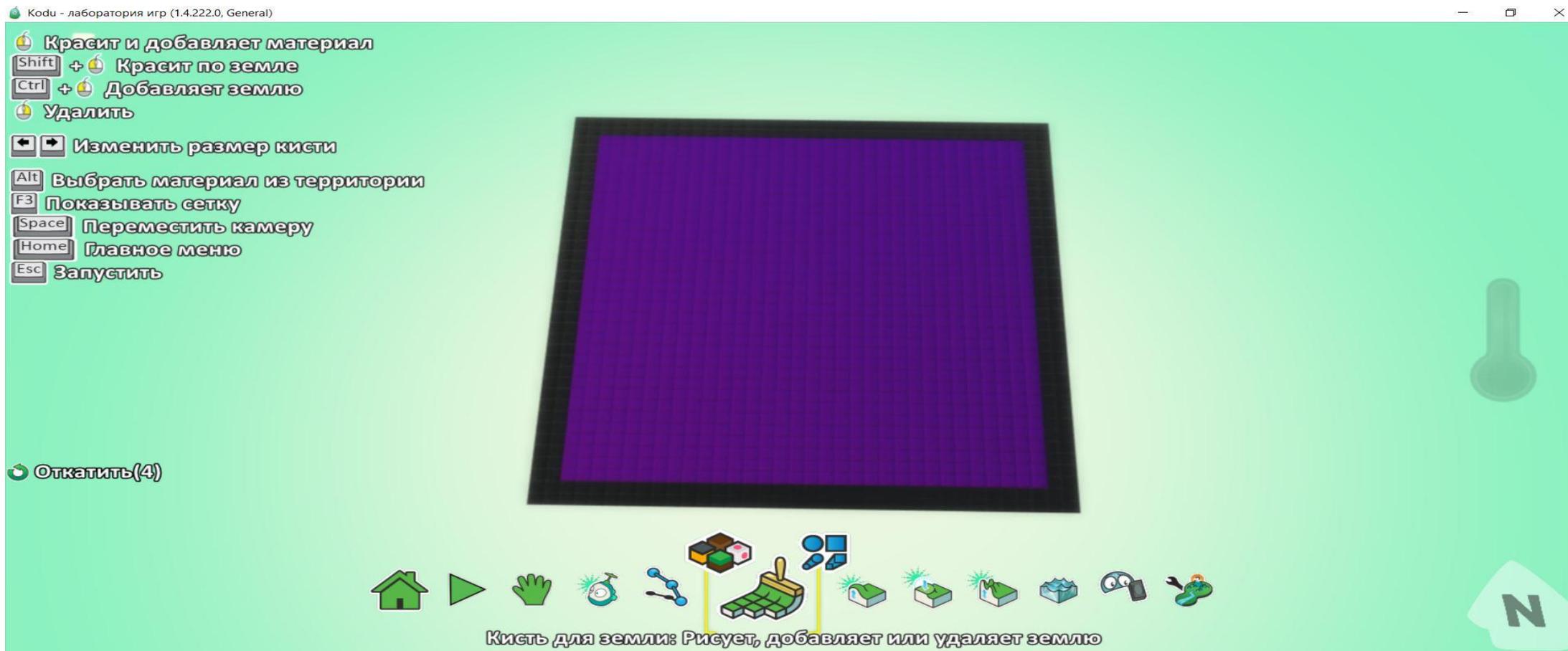
- X Выбрать и перейти к выбору кисти
- ← → Изменить материал
- ↑ Стиль: кубический
- ↓ Стиль: гладкий
- Enter Выбрать материал
- 👉 Выбрать материал под курсором
- Alt + 👉 Выбрать материал из мира



Создаем основу



Делаем окантовку

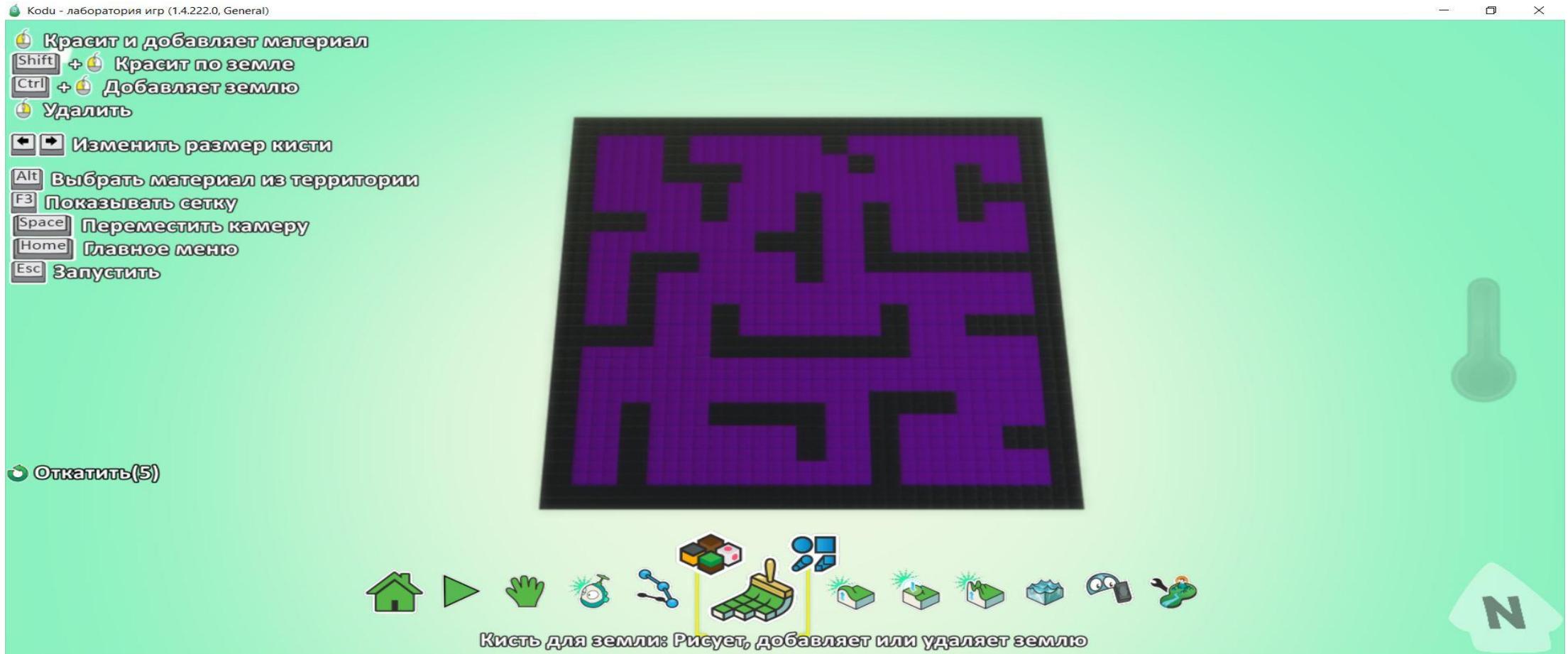


Рисуем лабиринт

Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

- Красит и добавляет материал
- Shift + Красит по земле
- Ctrl + Добавляет землю
- Удалить
- Изменить размер кисти
- Alt Выбрать материал из территории
- F3 Показывать сетку
- Space Переместить камеру
- Home Главное меню
- Esc Запустить

Откатить(5)



Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

Рисуем лабиринт и создаем стены



Добавляем героя

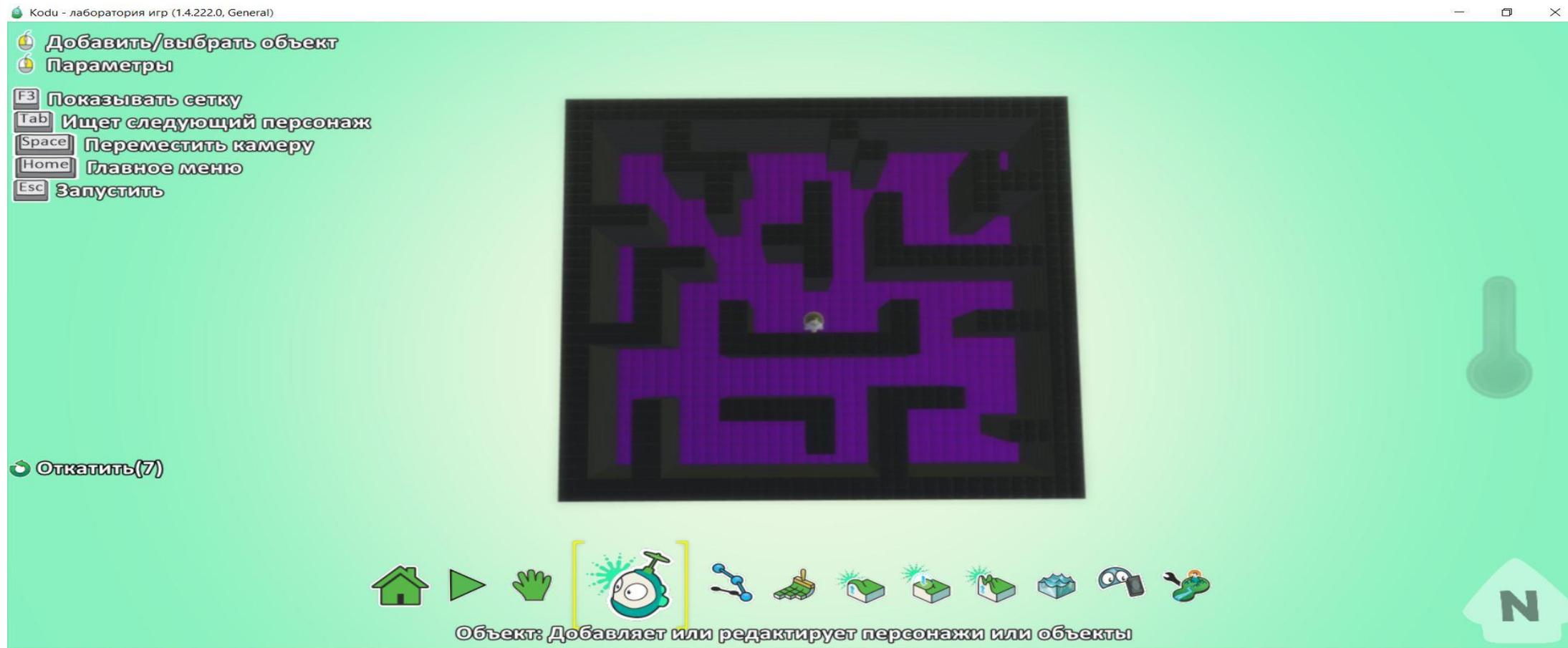


Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

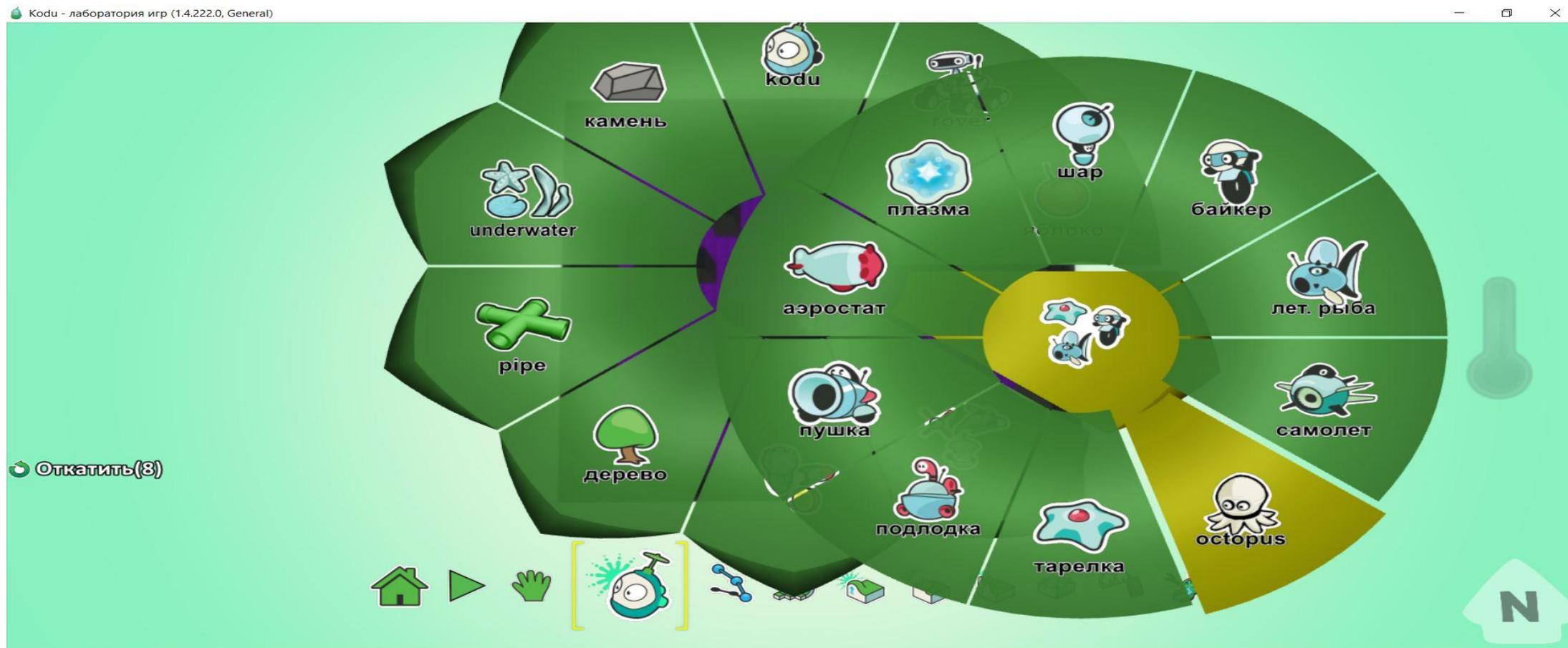
Добавить/выбрать объект
Параметры

F3 Показывать сетку
Tab Ищет следующий персонаж
Space Переместить камеру
Home Главное меню
Esc Запустить

Откатить(7)

The screenshot shows the Kodu game editor interface. At the top left, there is a title bar with the text 'Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)'. Below the title bar, there is a list of actions: 'Добавить/выбрать объект', 'Параметры', 'F3 Показывать сетку', 'Tab Ищет следующий персонаж', 'Space Переместить камеру', 'Home Главное меню', and 'Esc Запустить'. In the center of the screen, there is a black maze with a purple path. A small white character is visible in the maze. To the right of the maze, there is a large, semi-transparent green button with a white keyhole icon. At the bottom of the screen, there is a toolbar with various icons: a house, a play button, a hand, a character icon (highlighted with yellow brackets), a blue character icon, a green character icon, a green character icon, a green character icon, a blue character icon, a grey character icon, and a green character icon. Below the toolbar, there is a text label: 'Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты'. In the bottom right corner, there is a large, semi-transparent green button with a white 'N' icon.

Добавляем врагов



Добавляем врагов



Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

Добавить/выбрать объект
Параметры

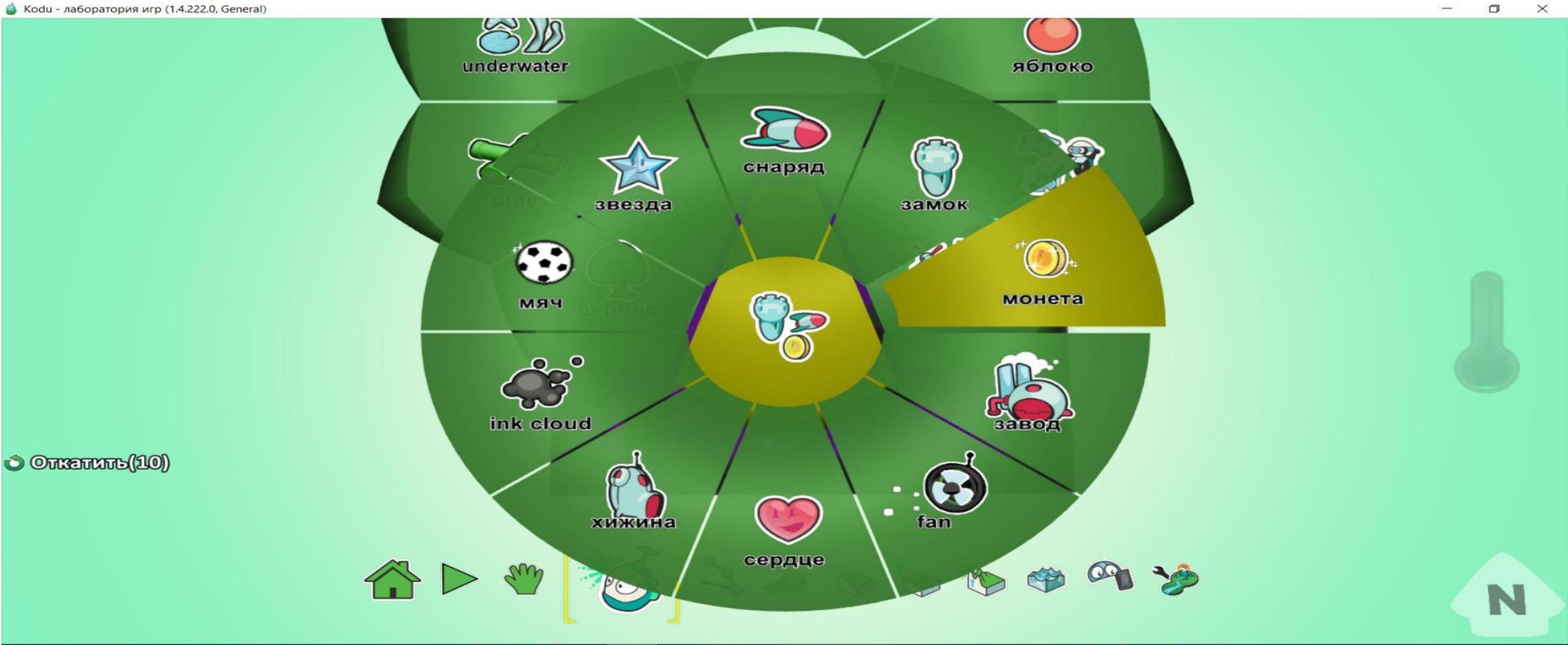
F3 Показывать сетку
Tab Ищет следующий персонаж
Space Переместить камеру
Home Главное меню
Esc Залустить

Откатить (10)

The screenshot shows the main interface of the Kodu game. It features a central maze with purple walls and a black background. A small white character is visible in the maze, along with several red and green enemies. The interface is set against a light green background with various icons and text elements.

Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

Расставляем монетки

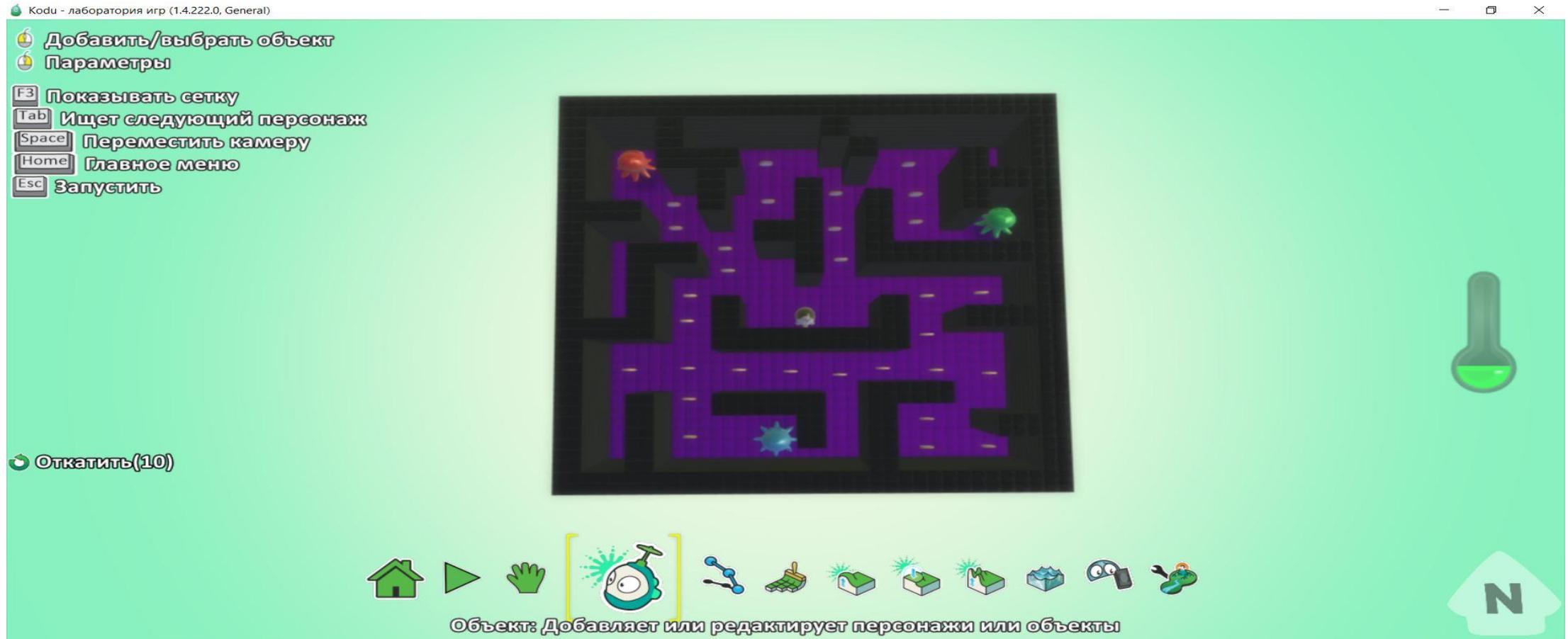


Расставляем монетки

Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

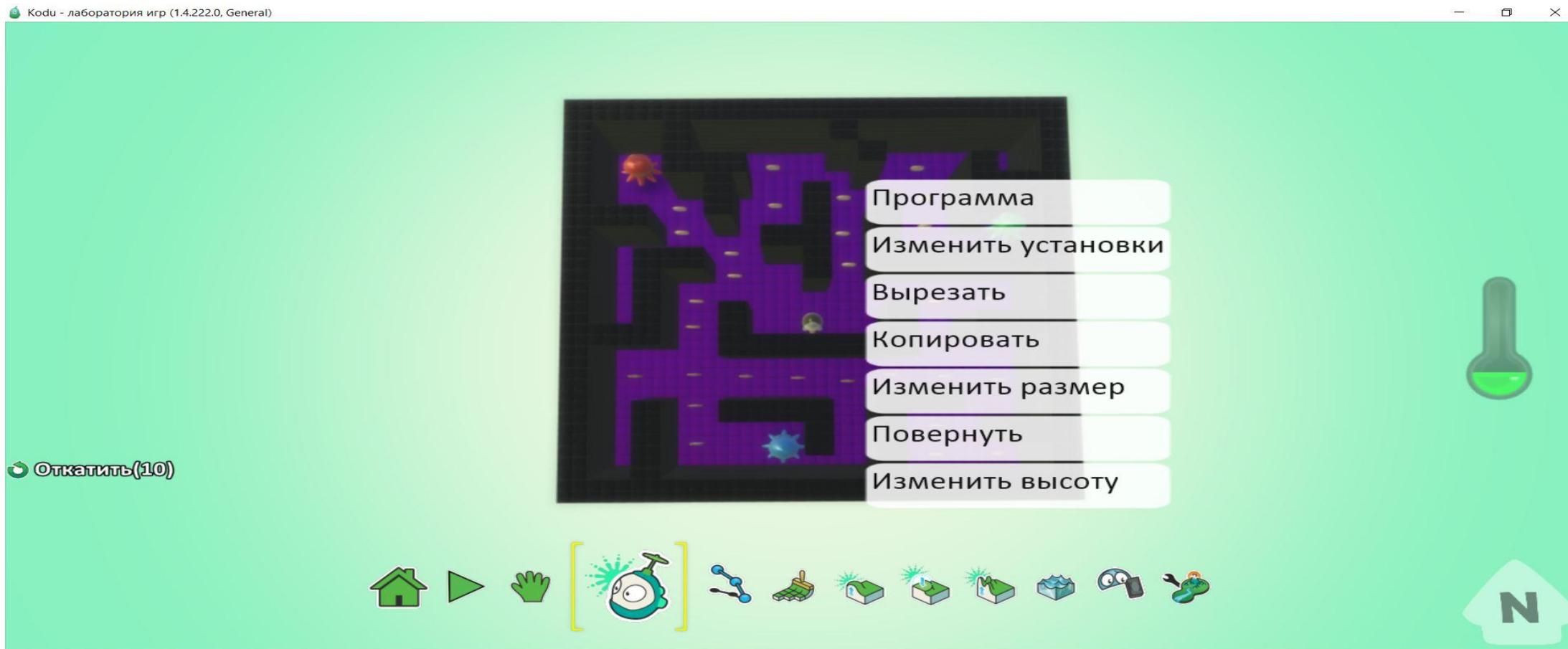
- Добавить/выбрать объект
- Параметры
- F3 Показывать сетку
- Tab Ищет следующий персонаж
- Space Переместить камеру
- Home Главное меню
- Esc Запустить

Откатить(10)



Объект: Добавляет или редактирует персонажи или объекты

Добавляем программу герою



Добавляем программу герою

Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

Добавить/изменить карточку
Удалить карточку
[Enter] Добавить/изменить карточку
[Tab] След. страница
[Shift] [Tab] Пред. страница
[Delete] Удалить карточку
[Esc] Возврат
[Ctrl-P] Печать кода



1 Когда клавиши стрелки + Делать двигаться быстро +

2 Когда касание монета + Делать съесть +

3 Когда + Делать +

Откатить(10)

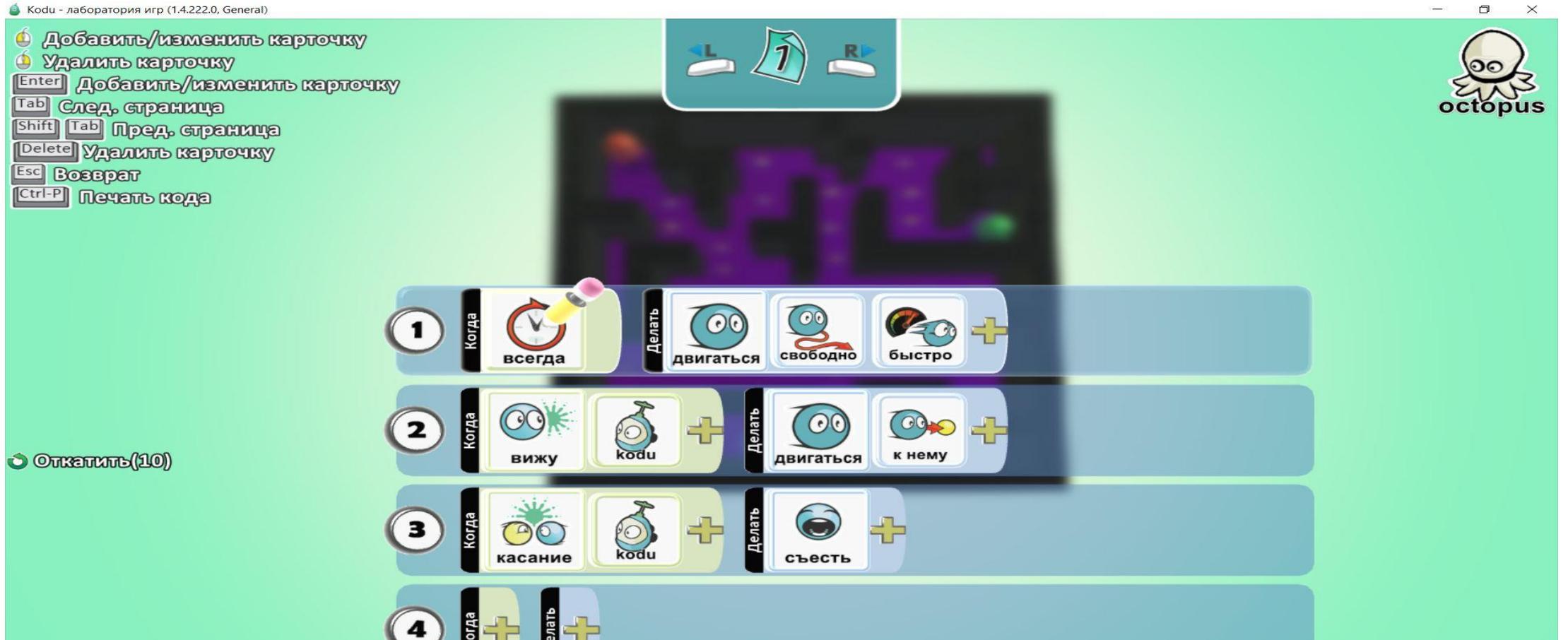
Добавляем программу врагам

Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

- Добавить/изменить карточку
- Удалить карточку
- Enter Добавить/изменить карточку
- Tab След. страница
- Shift Tab Пред. страница
- Delete Удалить карточку
- Esc Возврат
- Ctrl-P Печать кода

octopus

Откатить (10)



The screenshot shows the Kodu programming environment. At the top, there are navigation buttons (L, 1, R) and a QR code. The main area displays a dark scene with a purple enemy character. Below the scene, there are four code blocks (1-4) for programming the enemy's behavior:

- Block 1:** When **always** (всегда), then **move** (двигаться) **freely** (свободно) **fast** (быстро).
- Block 2:** When **see** (вижу) **Kodu**, then **move** (двигаться) **towards it** (к нему).
- Block 3:** When **touch** (касание) **Kodu**, then **eat** (съесть).
- Block 4:** When **+**, then **+**.

Добавляем условие касания с врагом

Kodu - лаборатория игр (1.4.222.0, General)

- Добавить/изменить карточку
- Удалить карточку
- Enter Добавить/изменить карточку
- Tab След. страница
- Shift Tab Пред. страница
- Delete Удалить карточку
- Esc Возврат
- Ctrl-P Печать кода



Откатить(10)

1 Когда клавиши стрелки + Делать двигаться быстро

2 Когда касание монета + Делать съесть

3 Когда касание бот + Делать конец

4 Когда + Делать +