



Kodu

Создаем игру Mario Kart
Урок 2

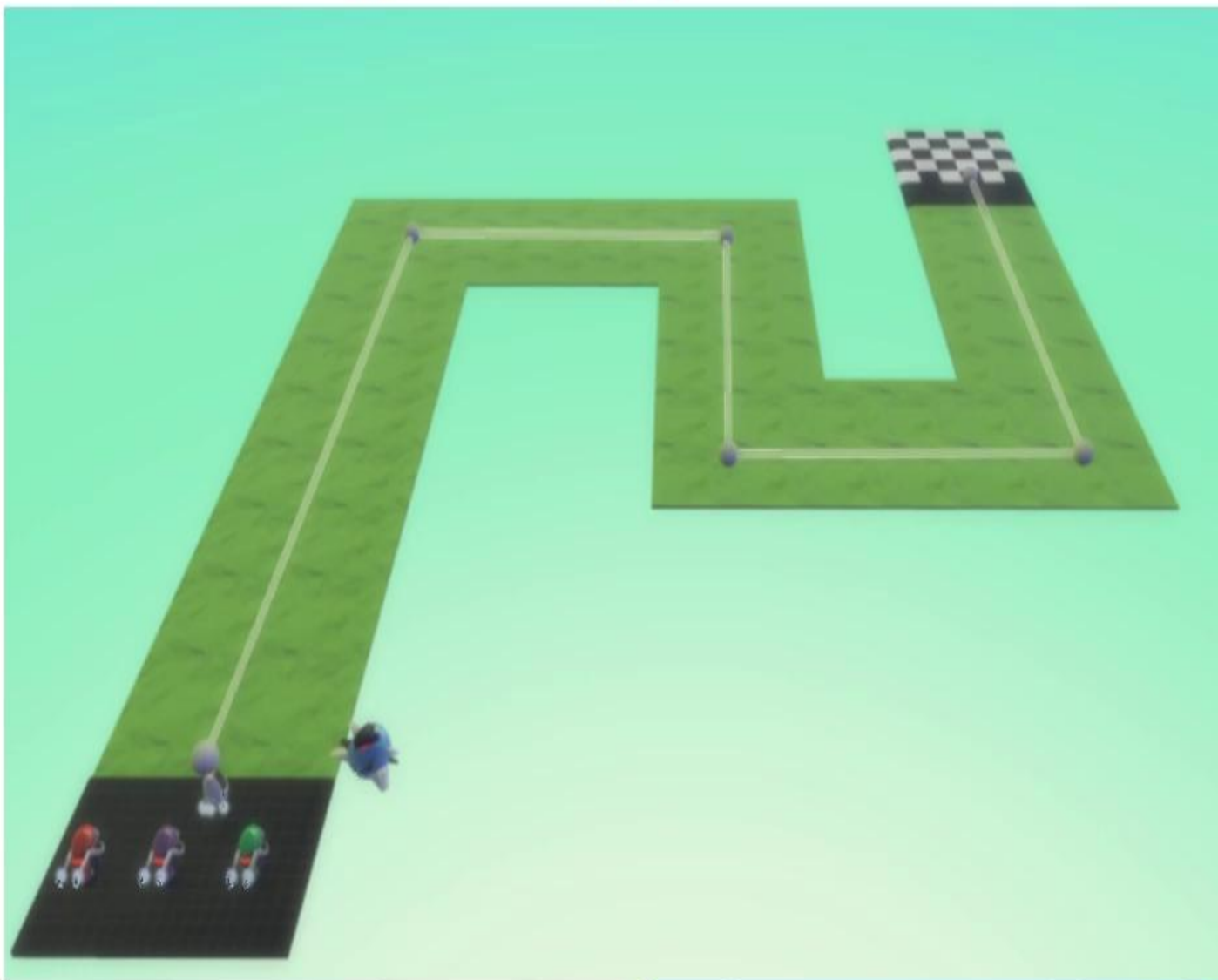
Проверка домашнего задания



Mario Kart

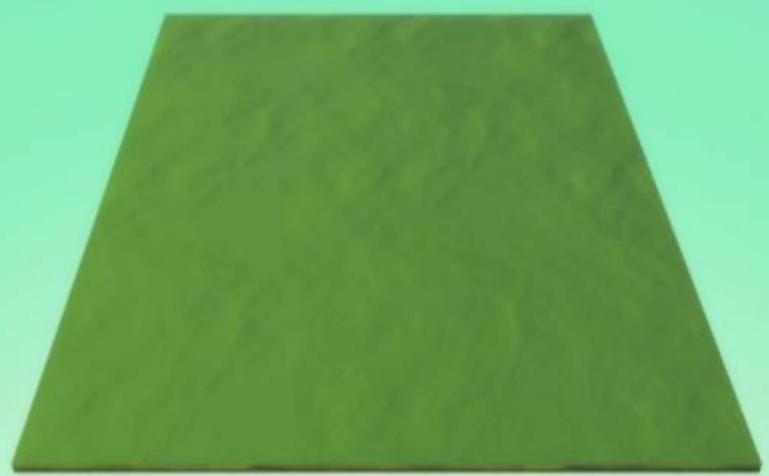


Создаем игру Mario Kart



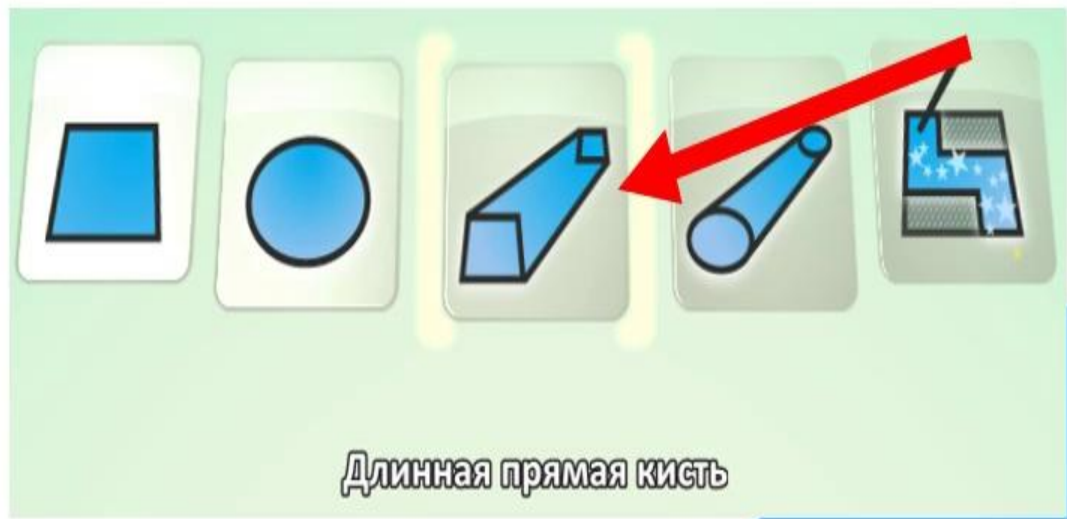
Старт

- 🕒 Переместить поверхность
- 🕒 Перемещать камеру
- 🕒 Крутить, чтобы приблизить
- Tab Ищет следующий персонаж


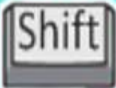








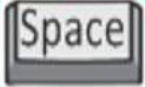
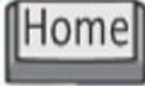



Перемещает камеру

Выбираем кисть



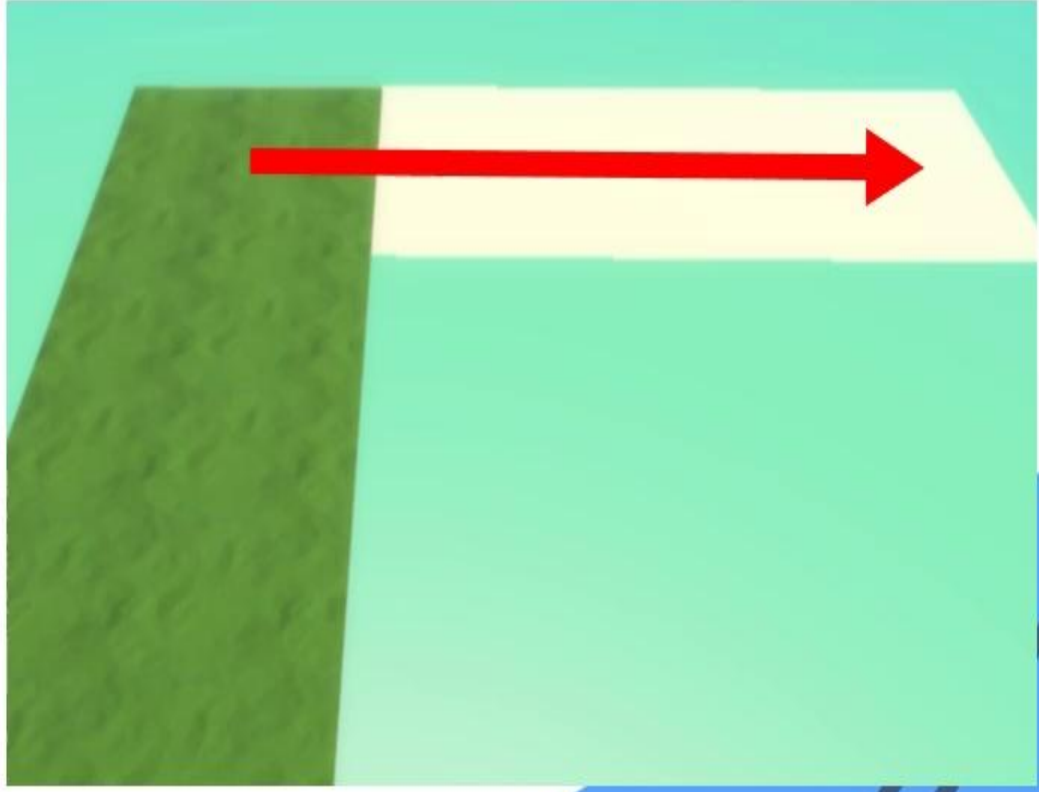
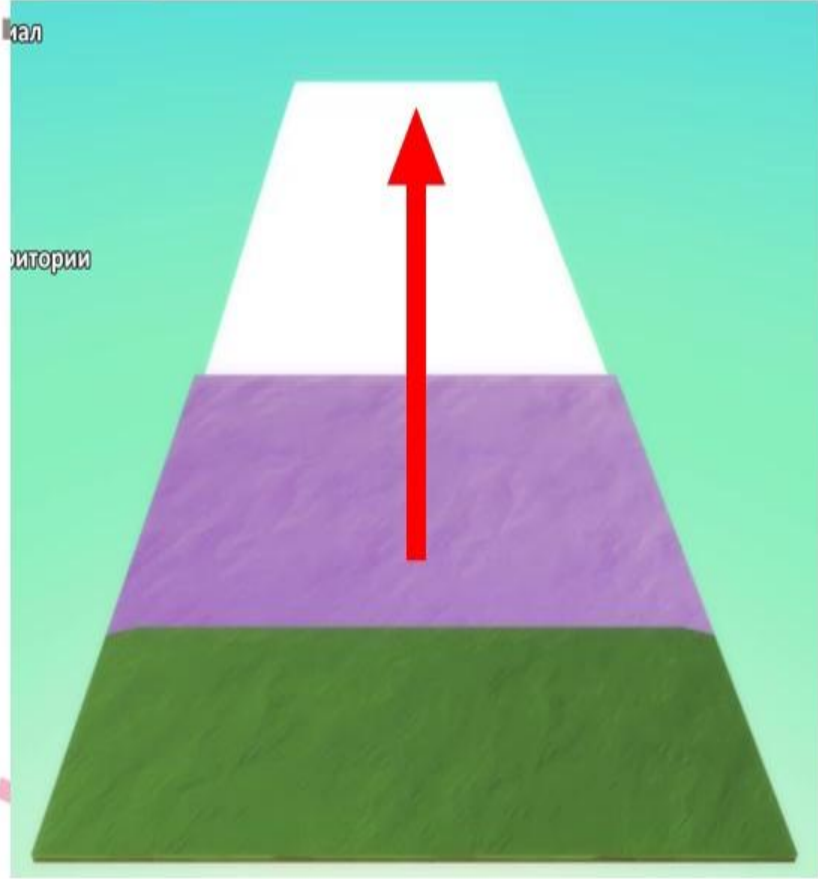
Выбираем кисть

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

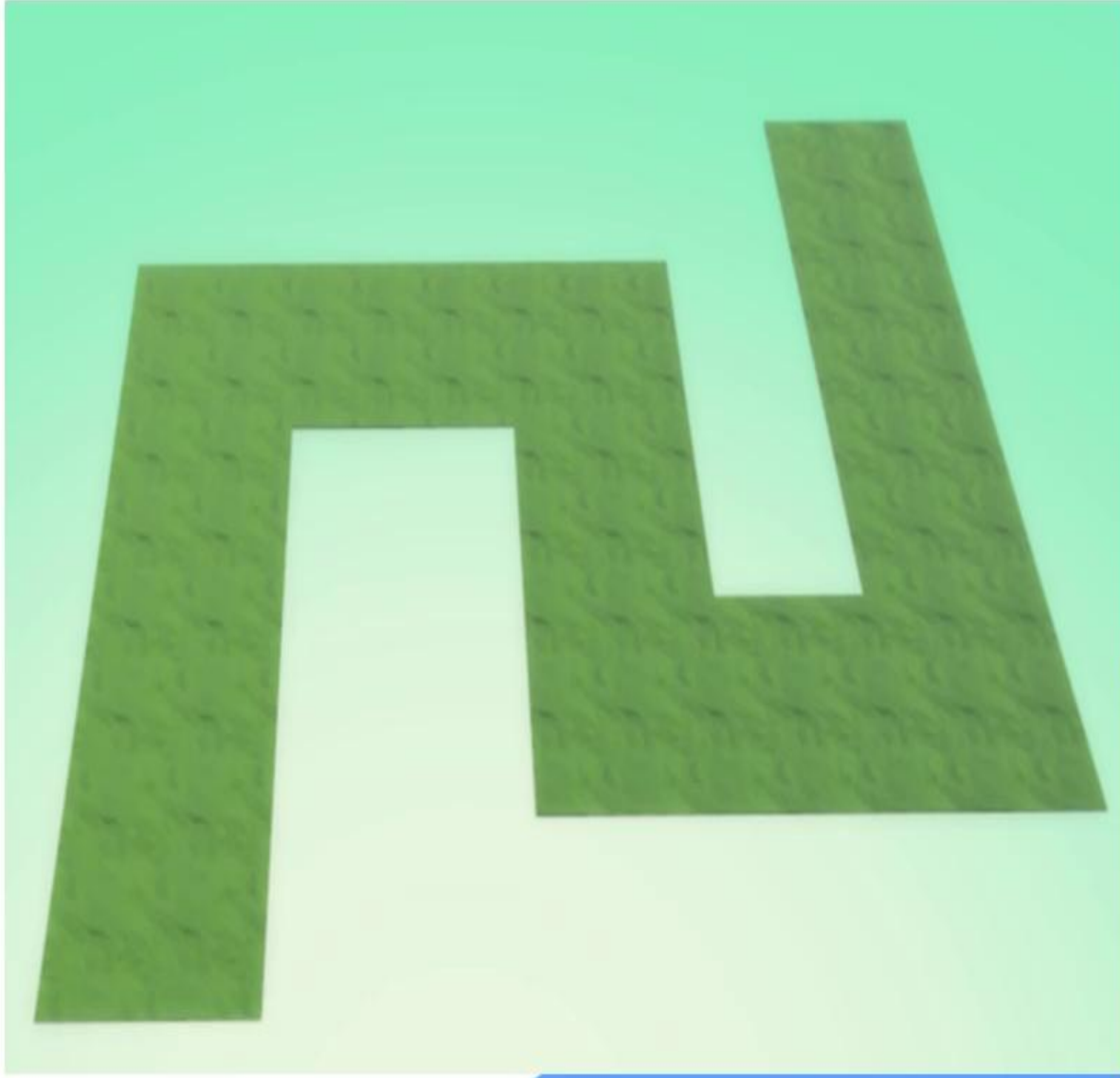
Создаем трассу



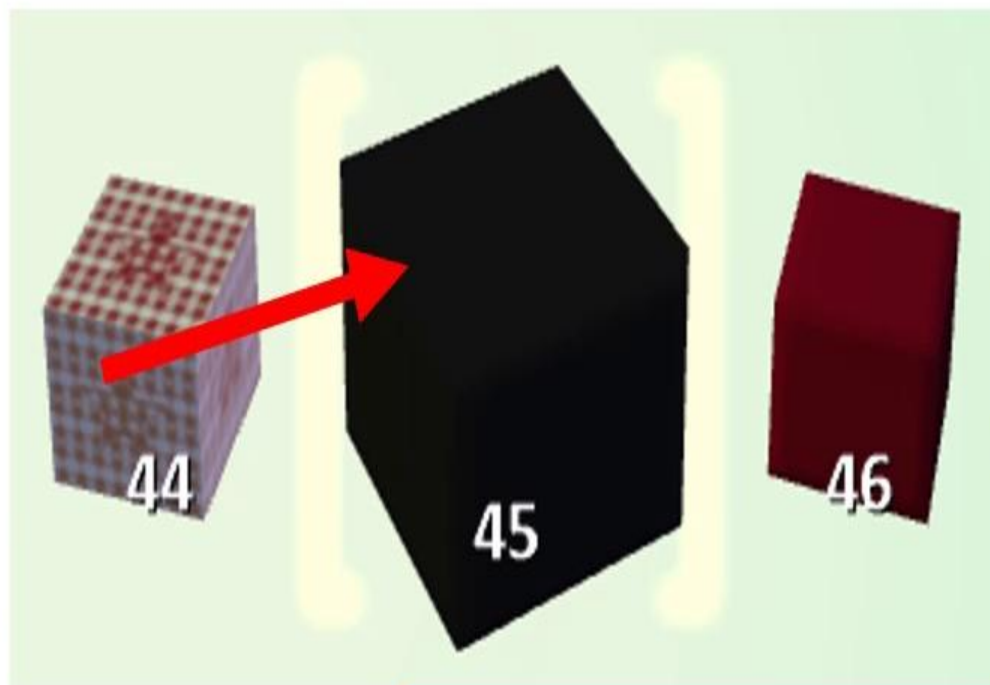
Создаем трассу



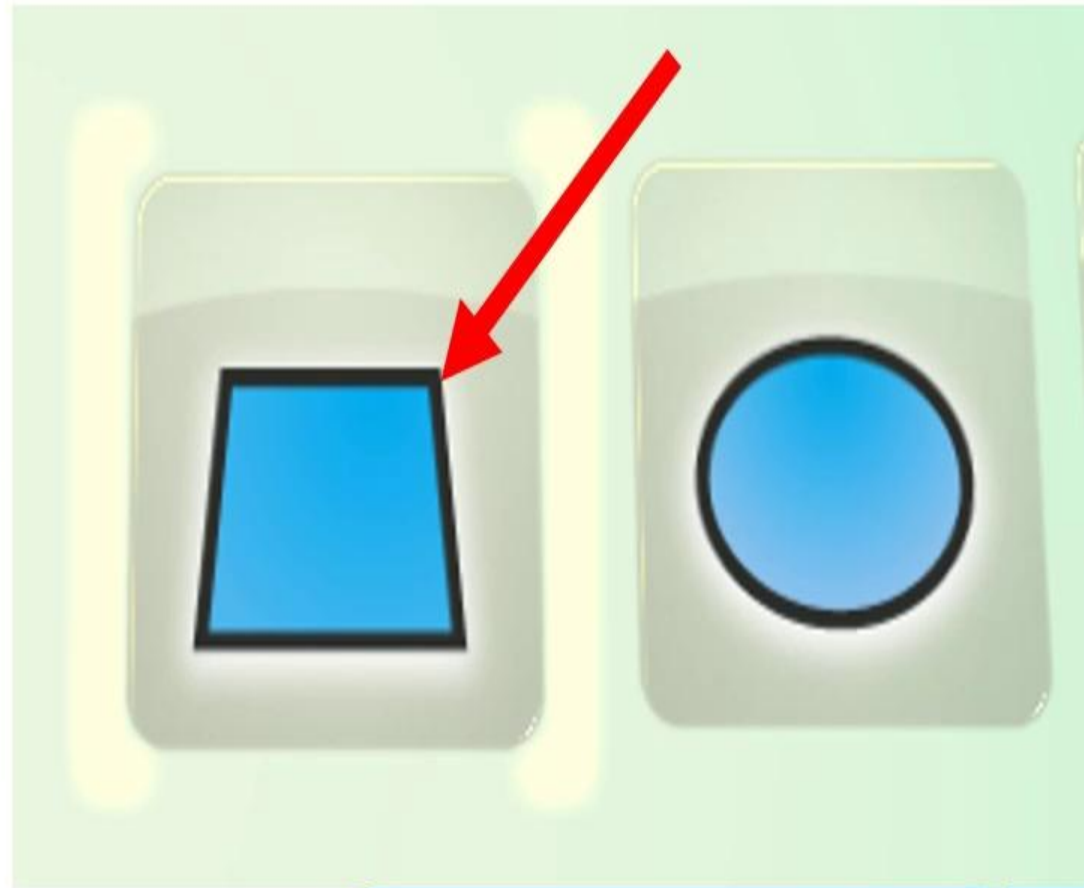
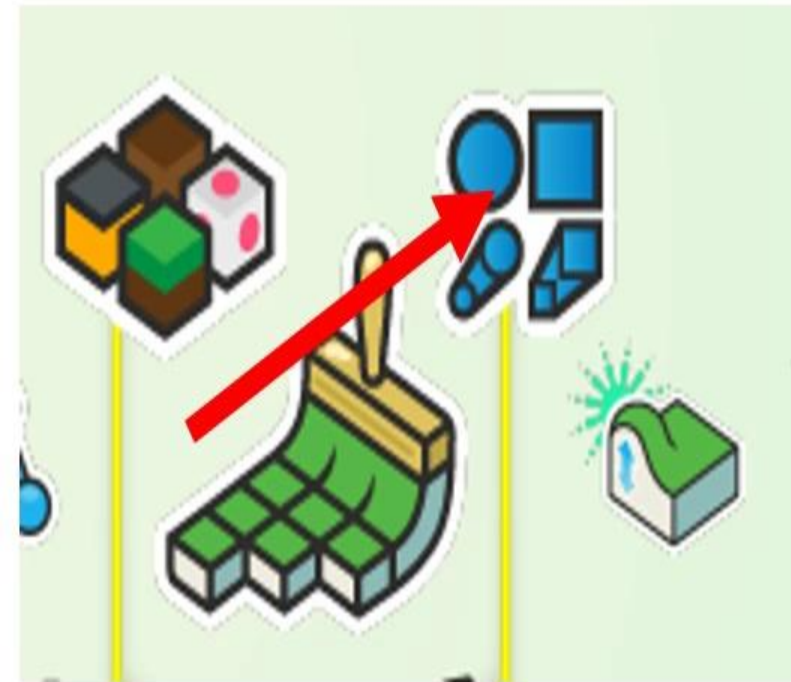
Создаем трассу



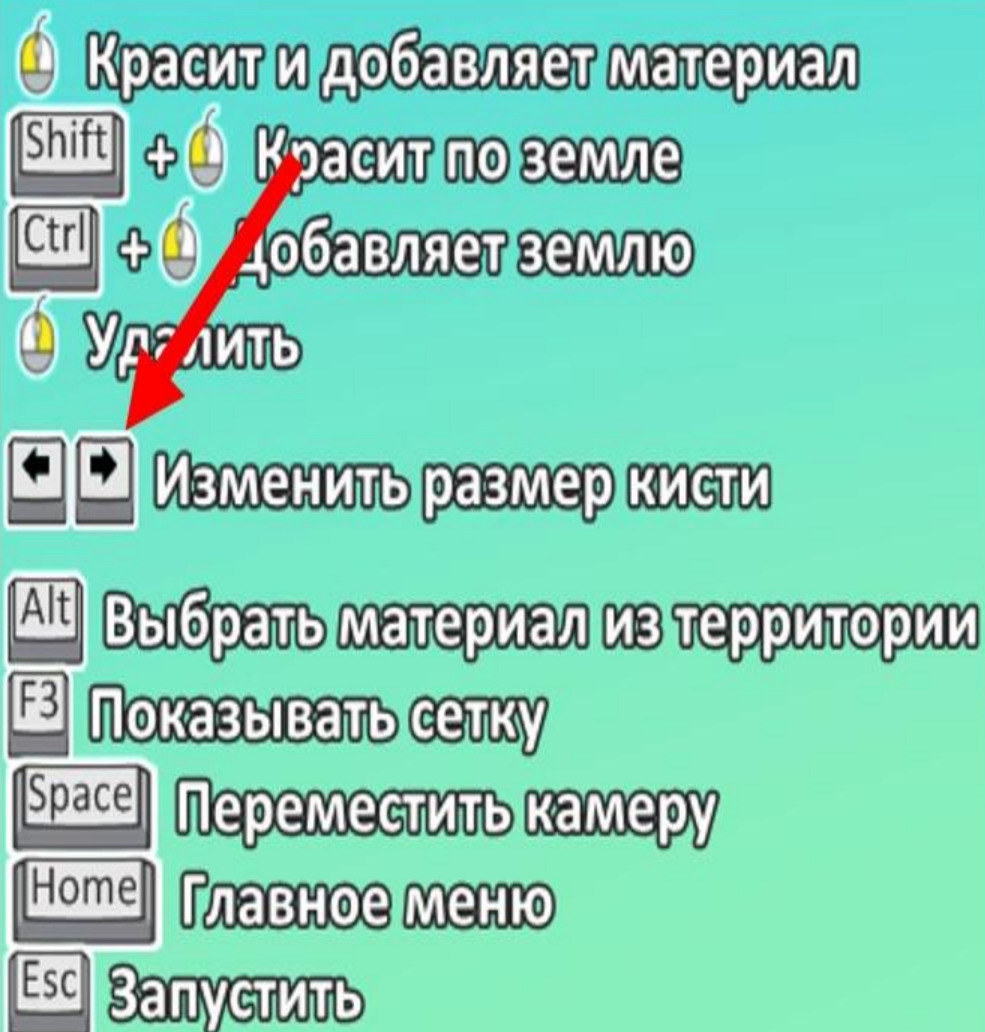
Создаем старт и финиш



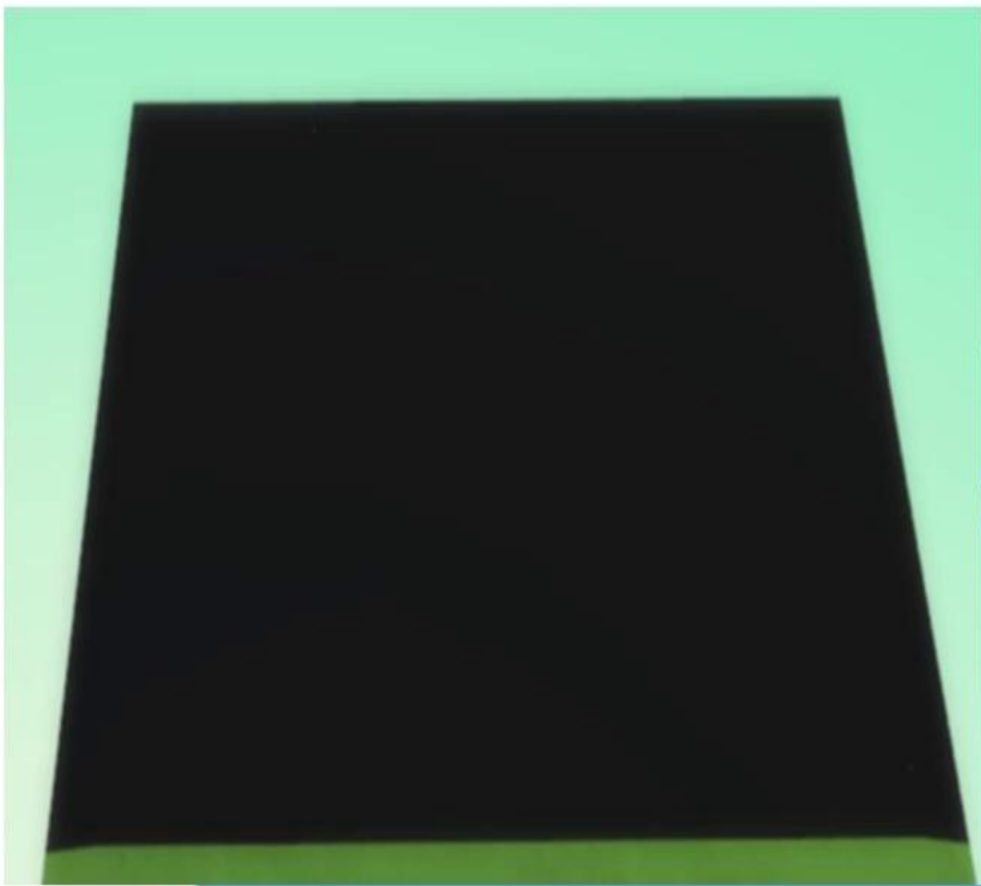
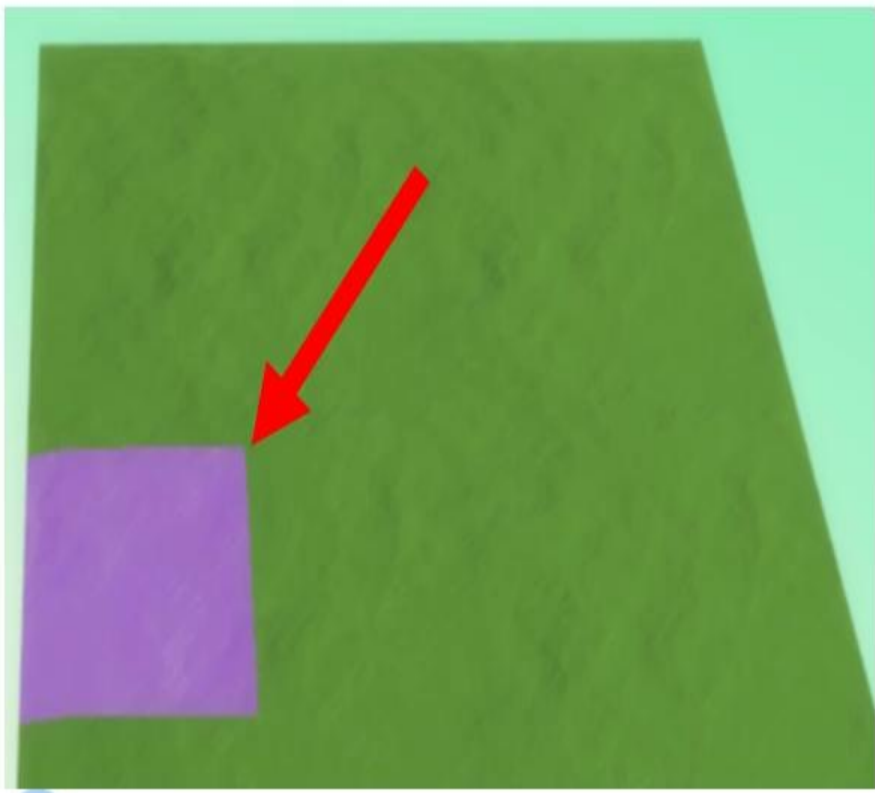
Создаем старт и финиш



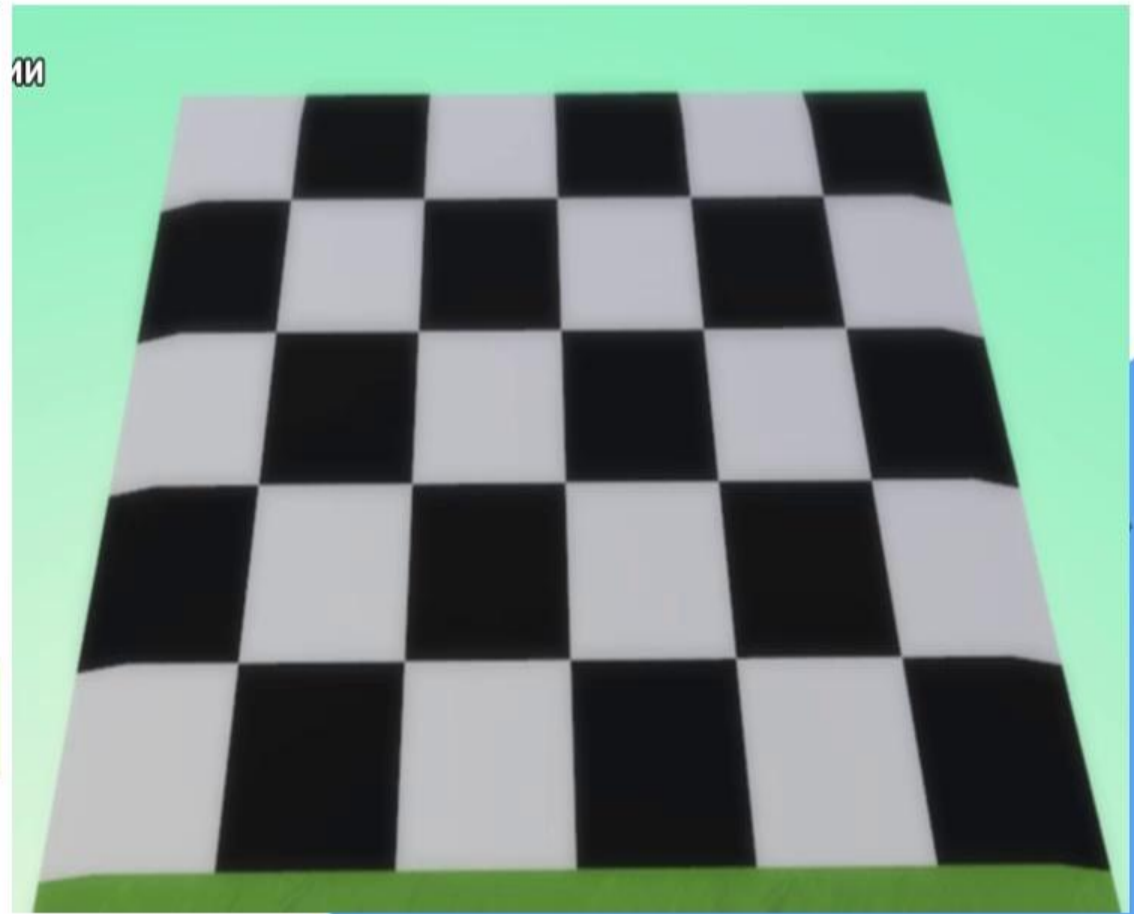
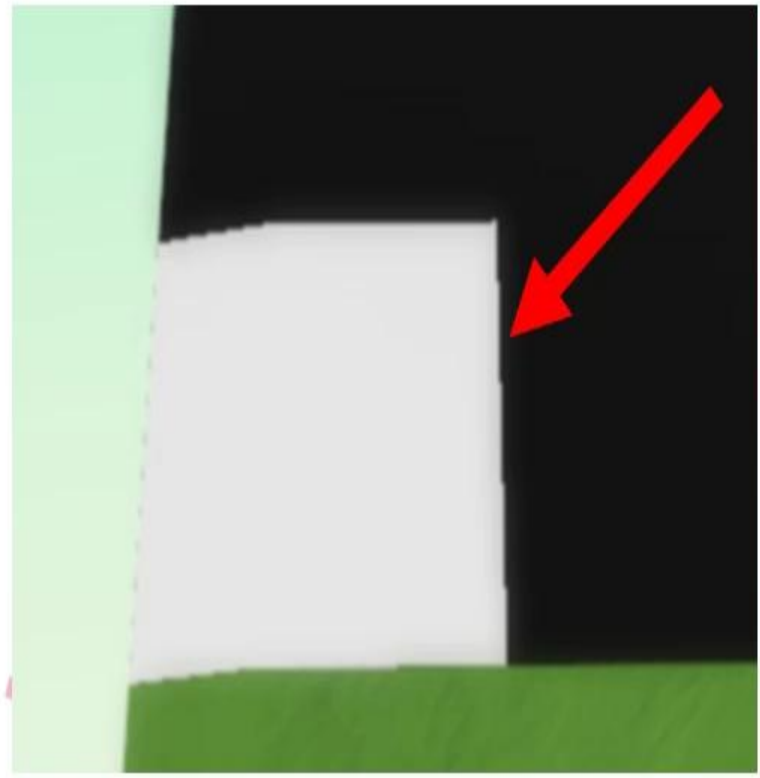
Создаем старт и финиш



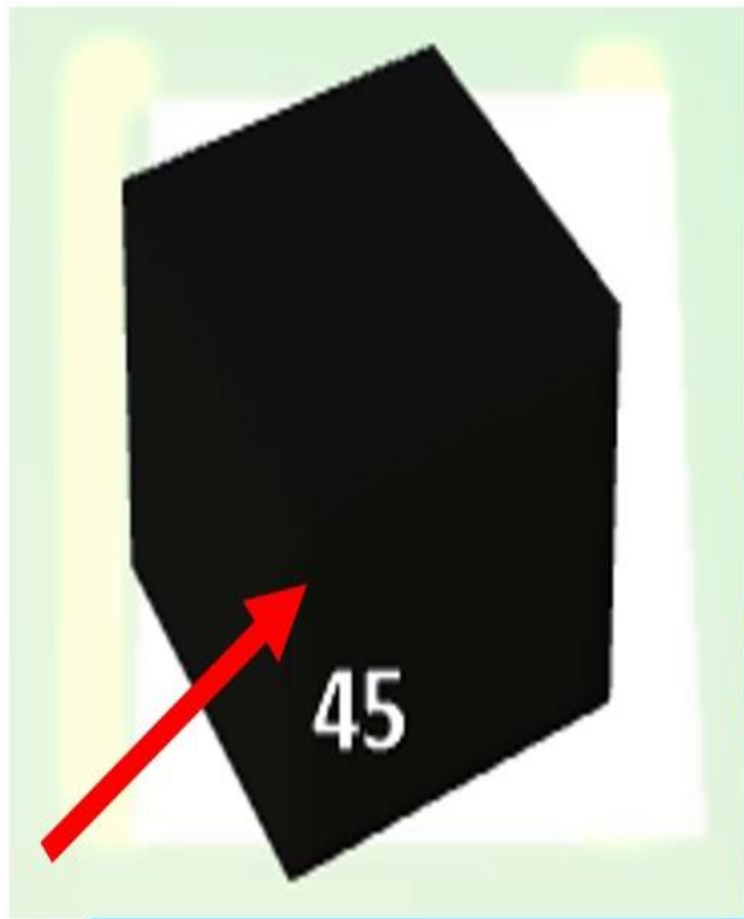
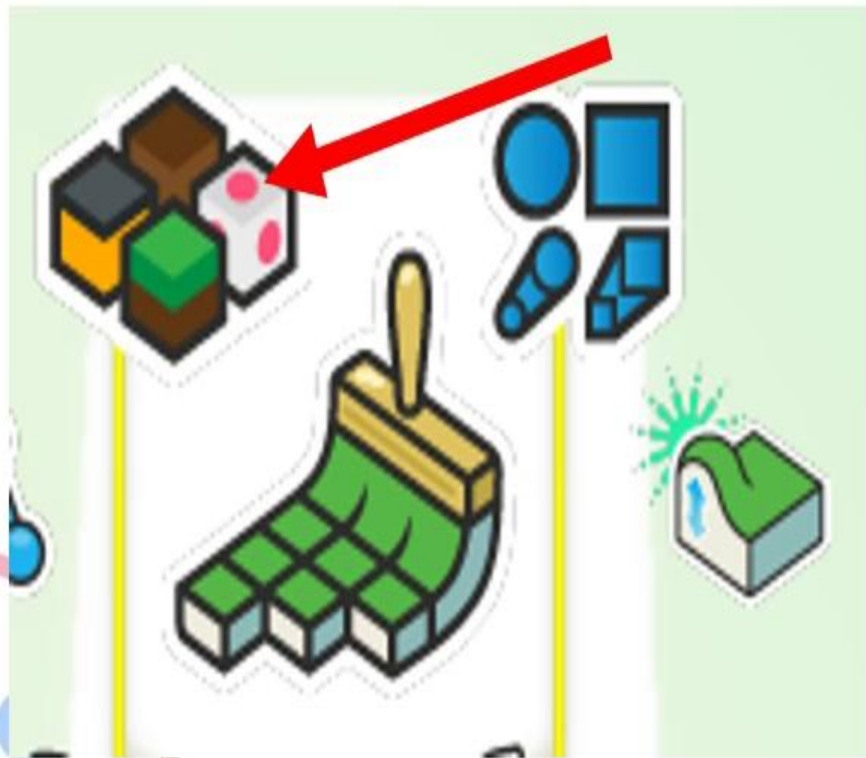
Создаем старт и финиш



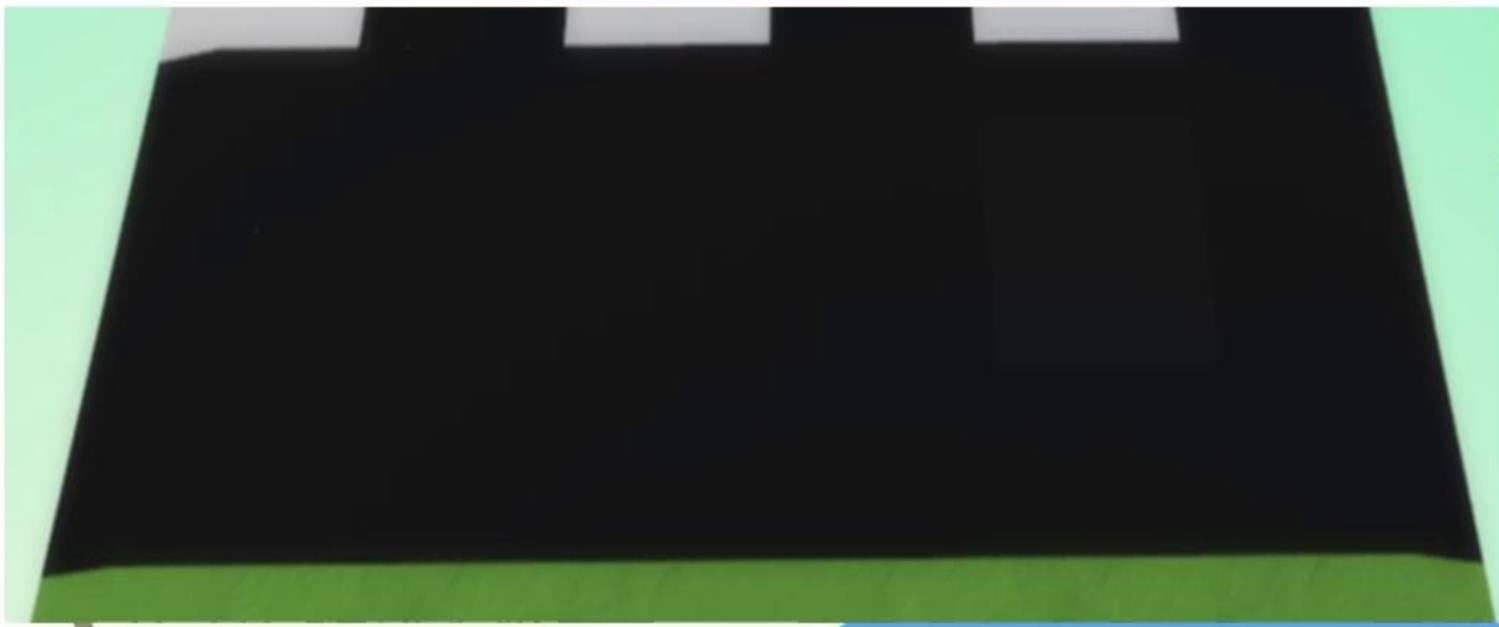
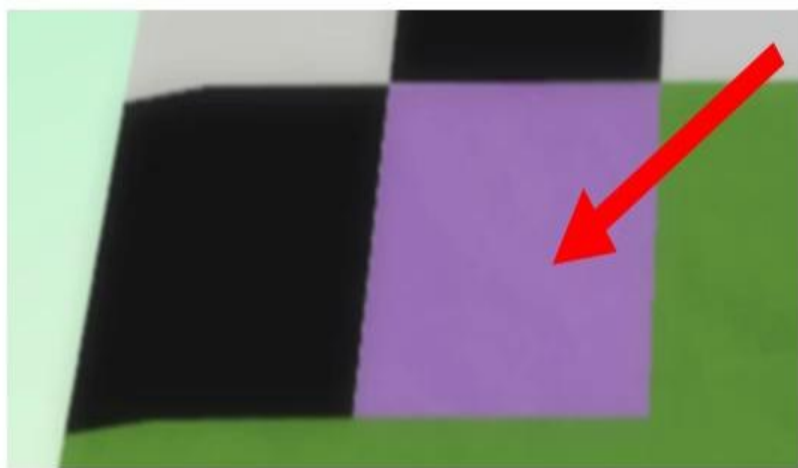
Создаем старт и финиш



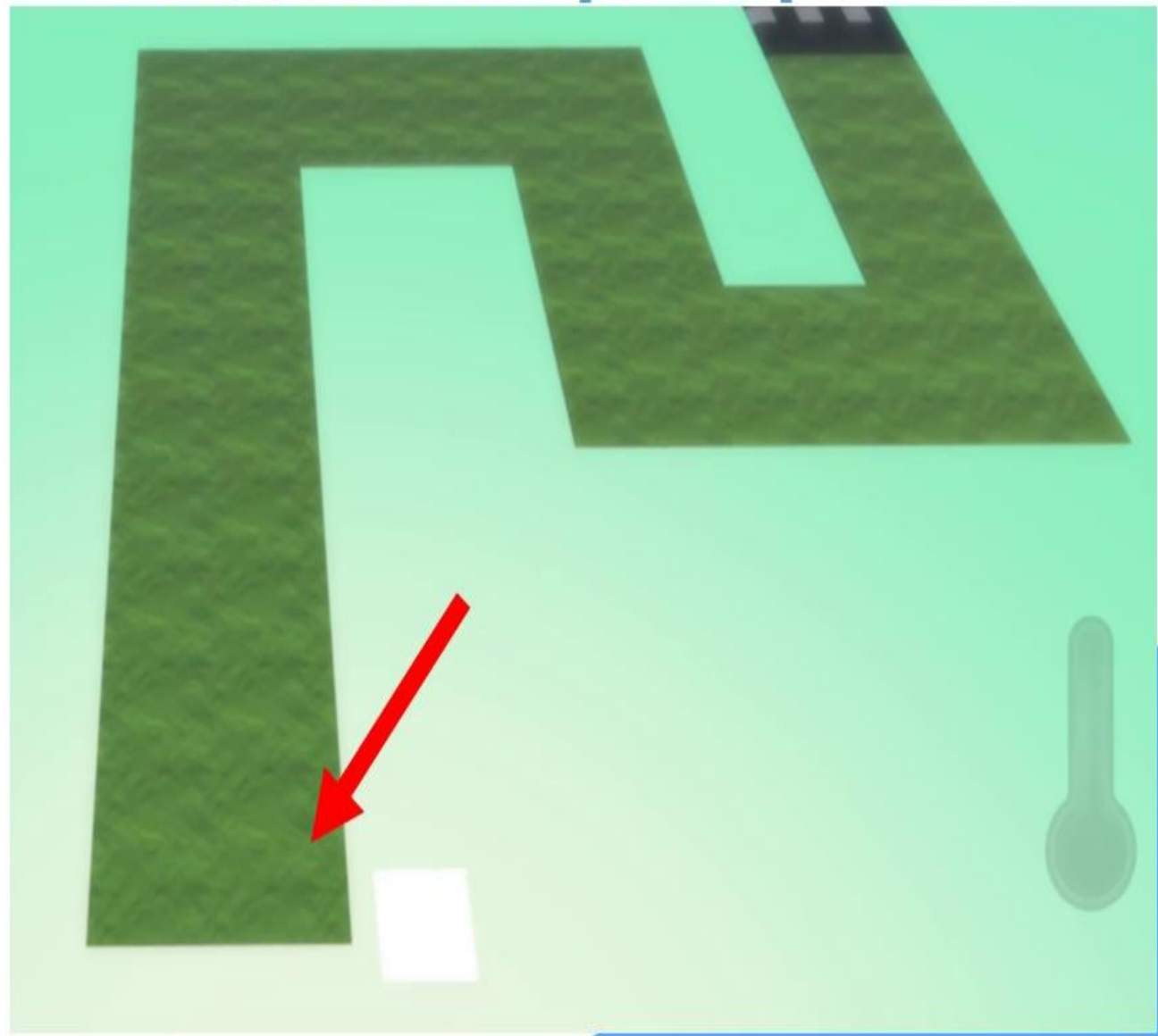
Создаем старт и финиш



Создаем старт и финиш



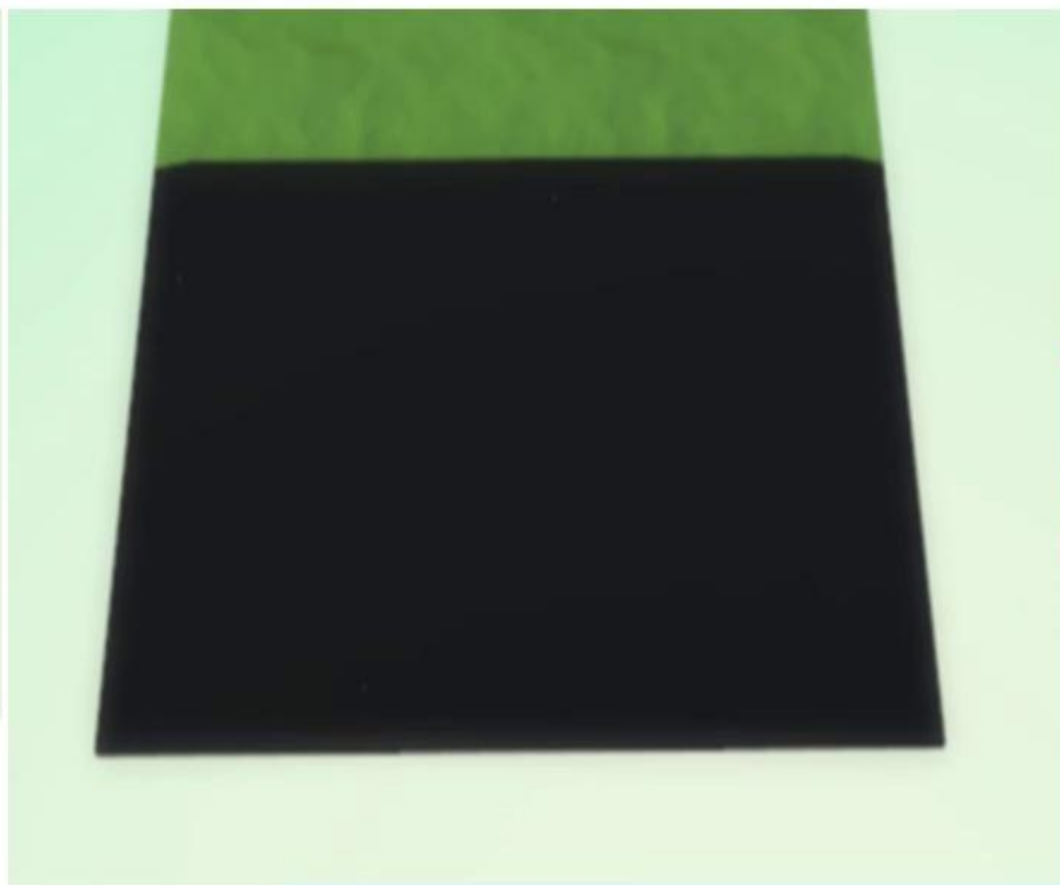
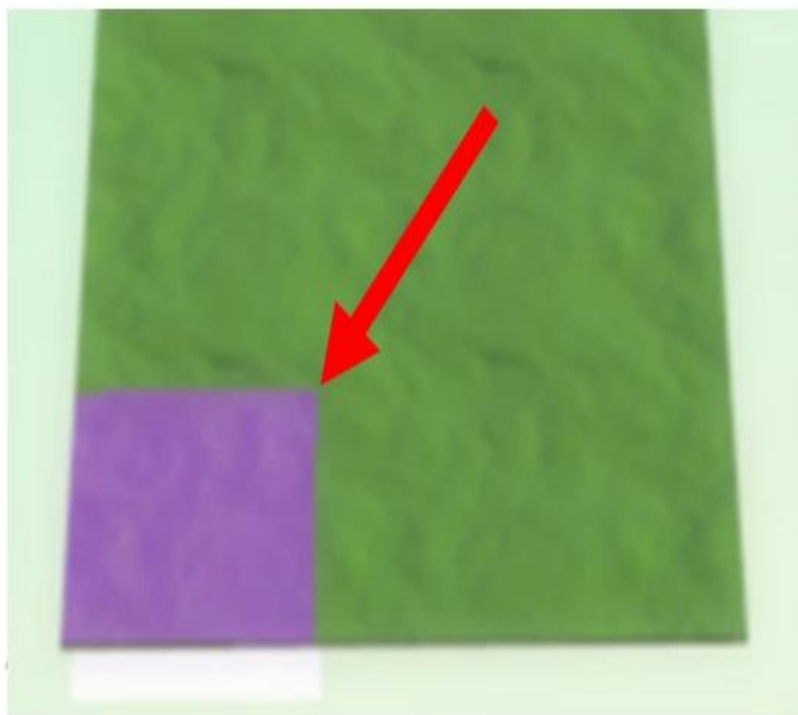
Создаем старт и финиш



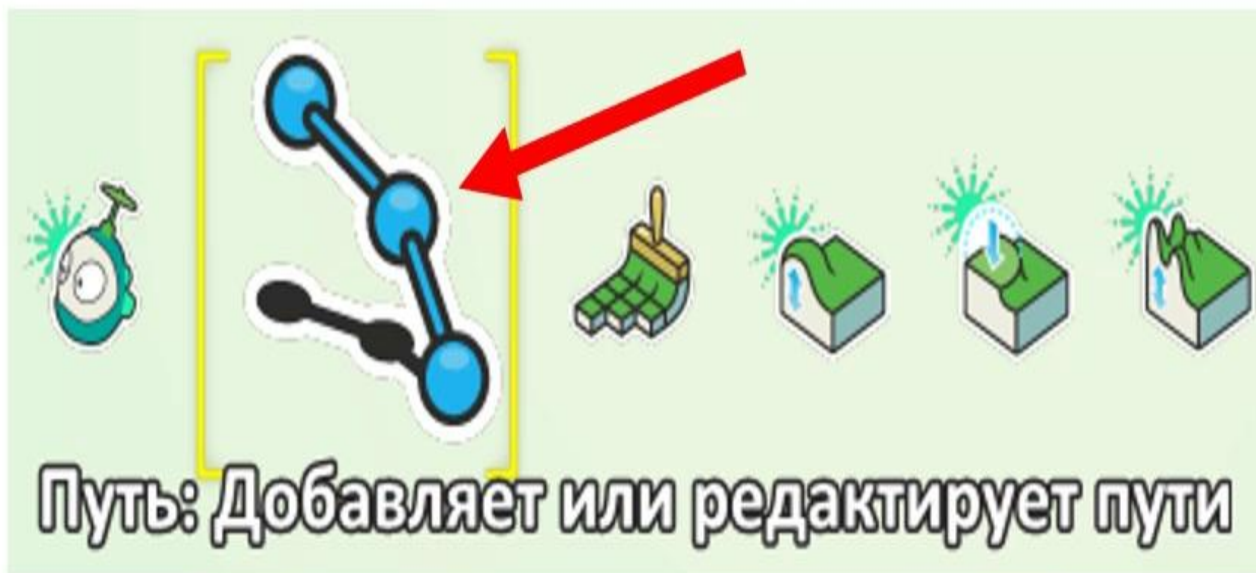
Создаем старт и финиш



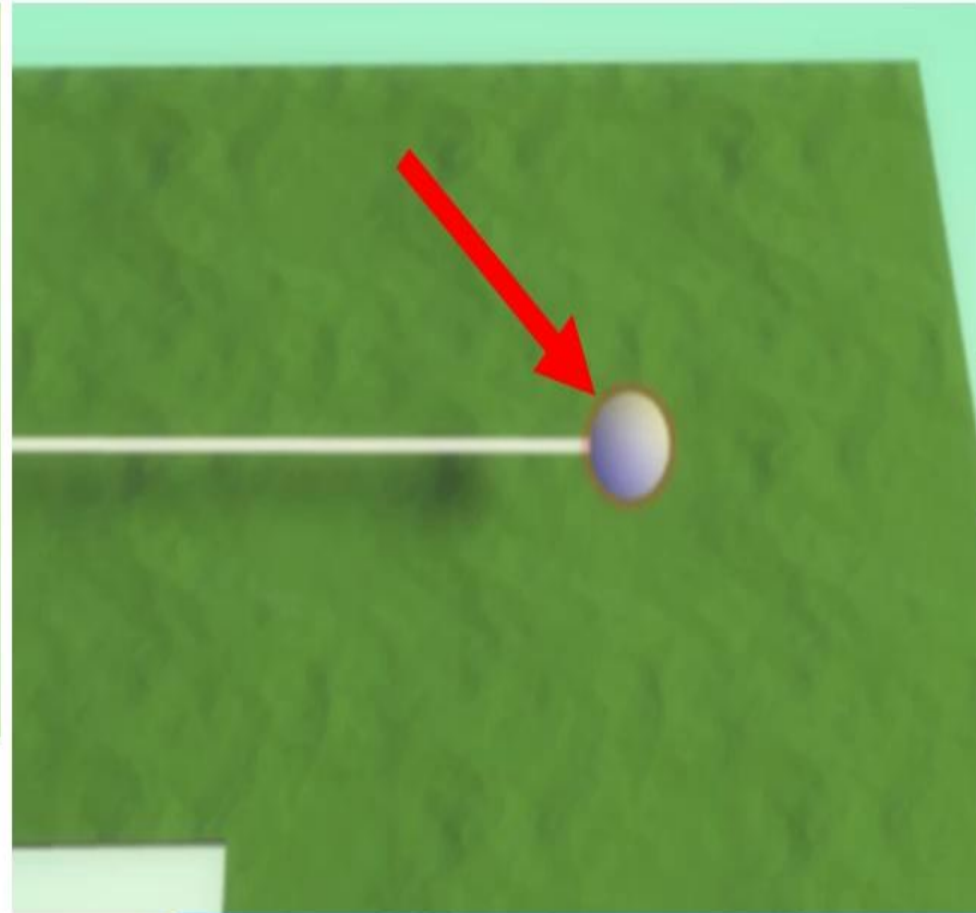
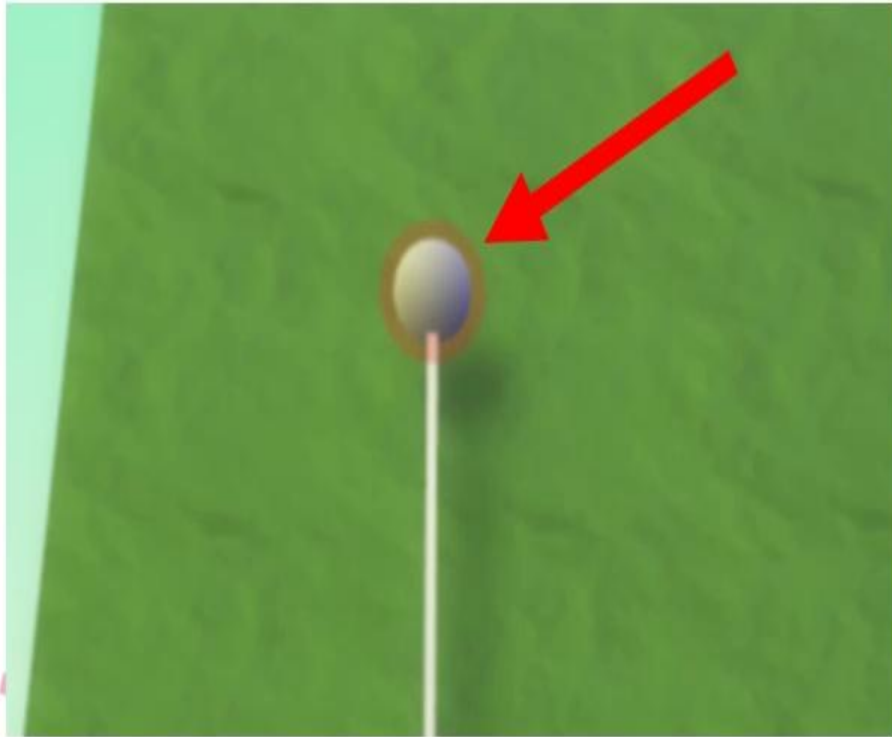
Создаем старт и финиш



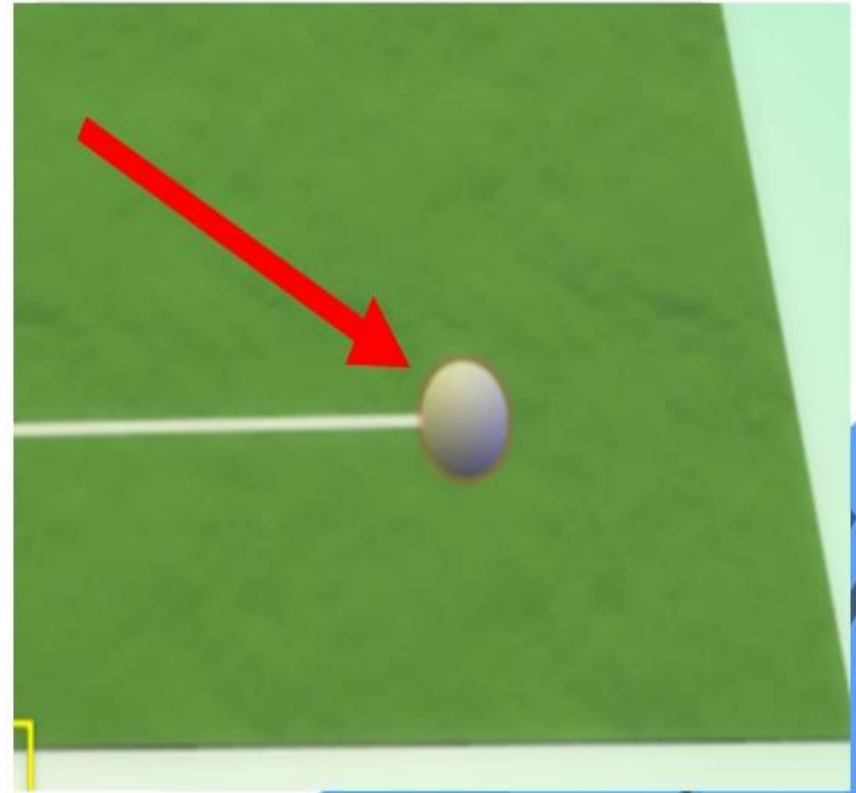
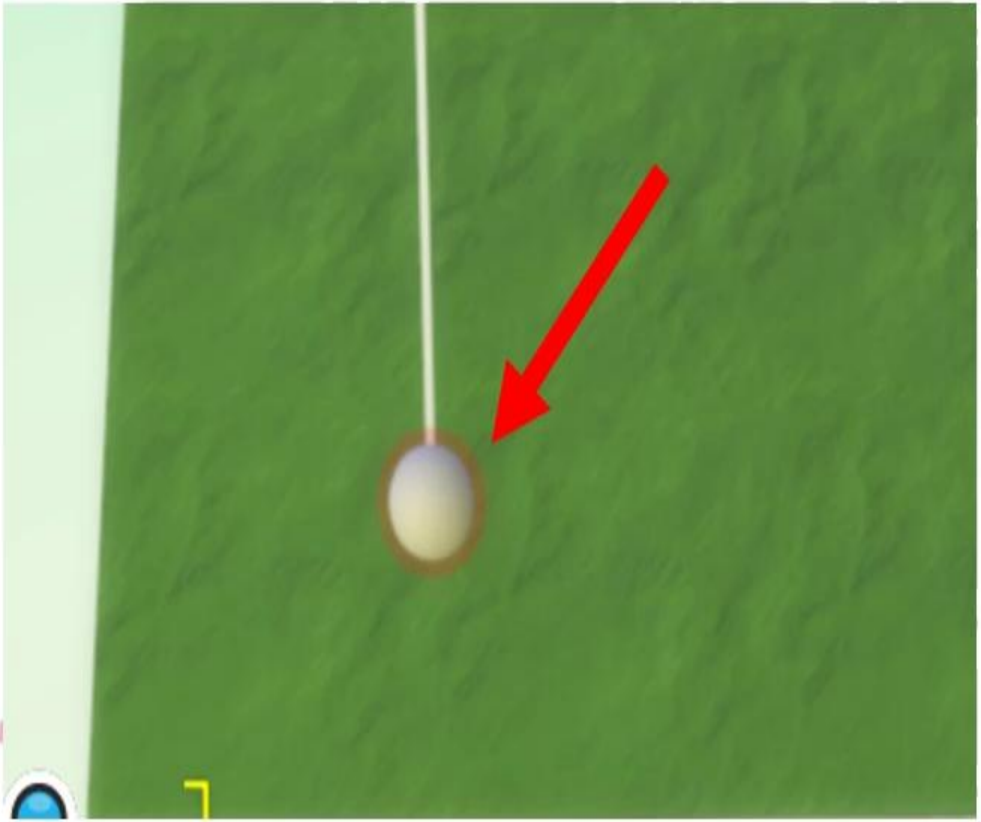
Создаем путь



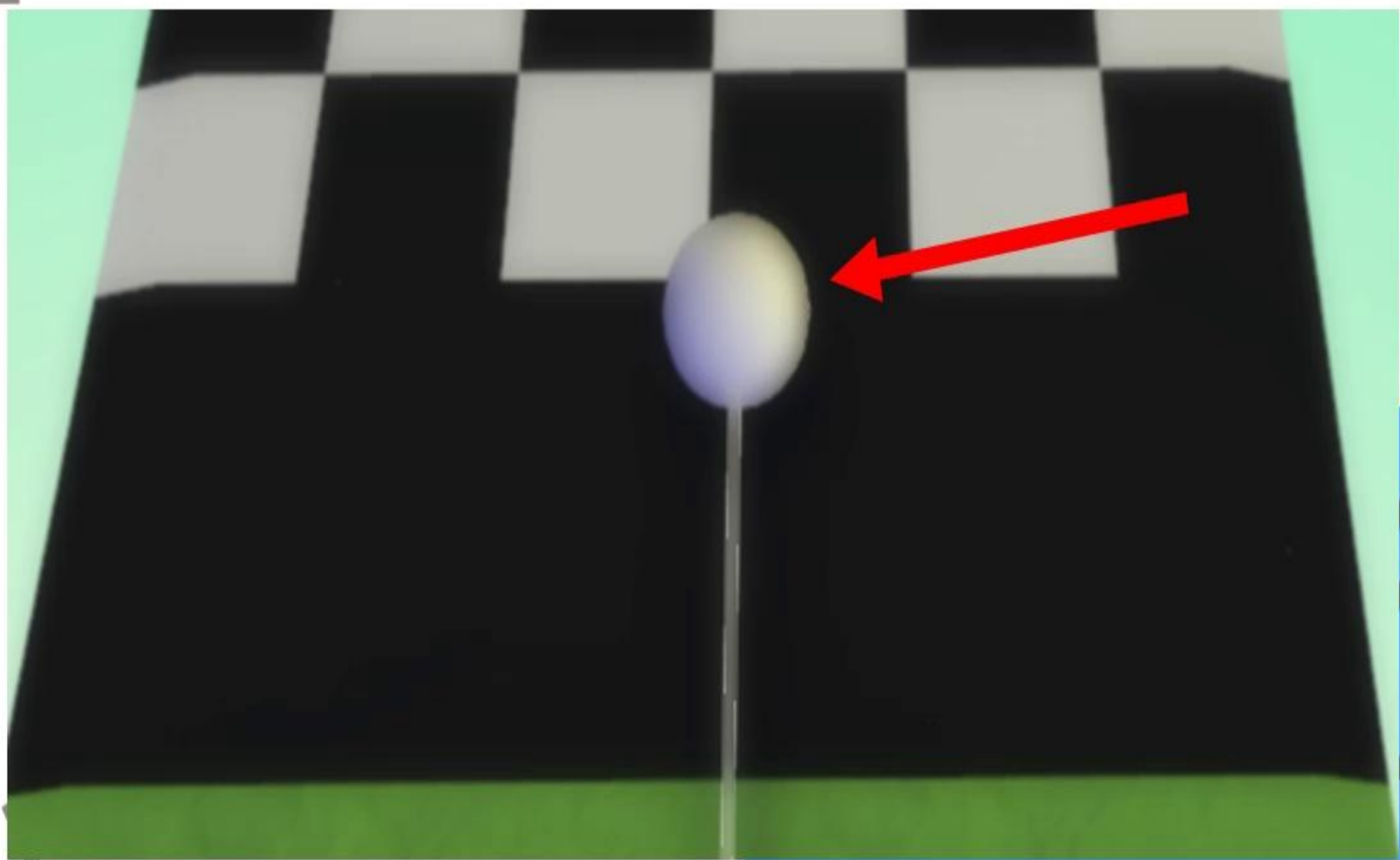
Создаем путь



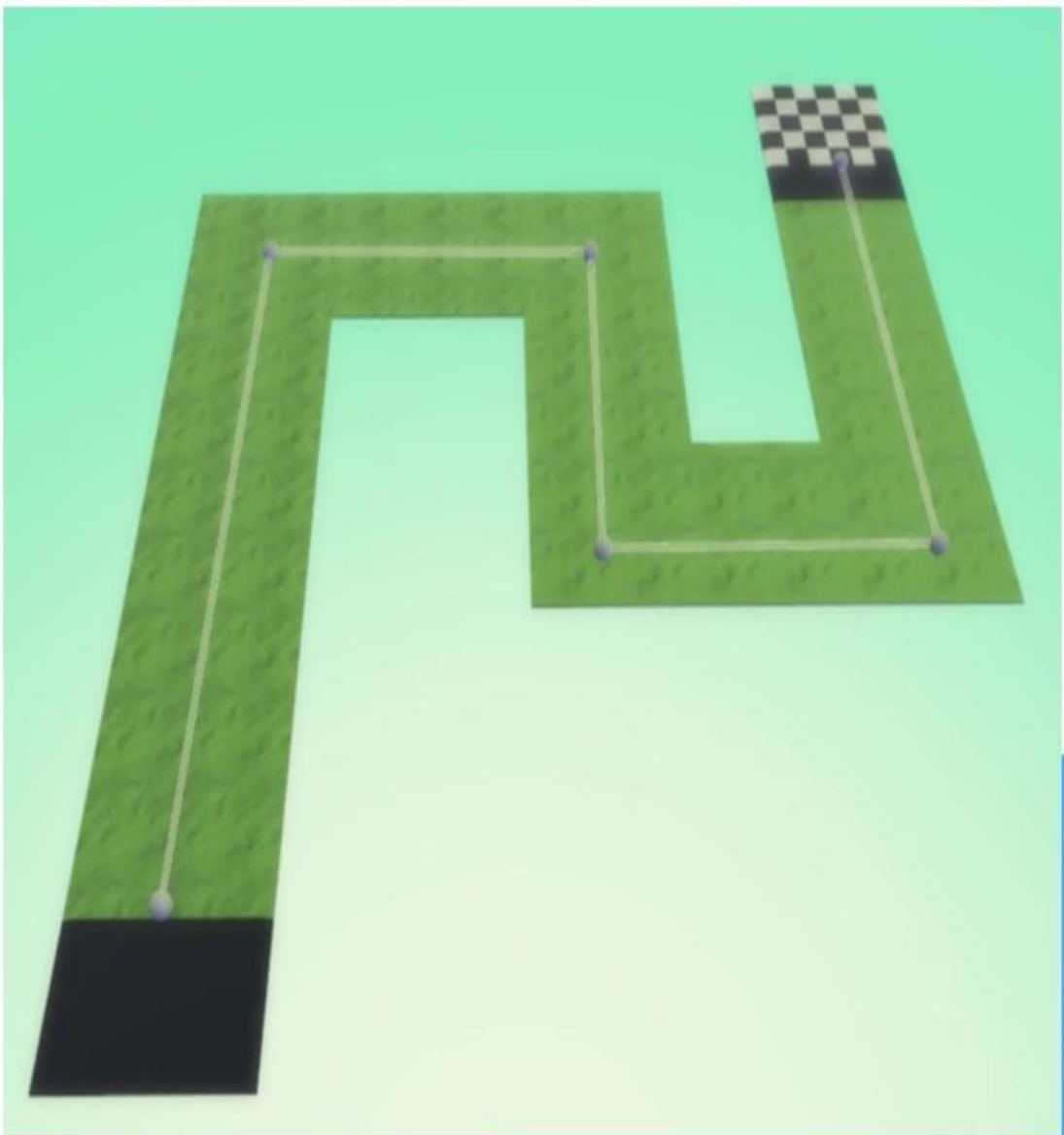
Создаем путь



Создаем путь



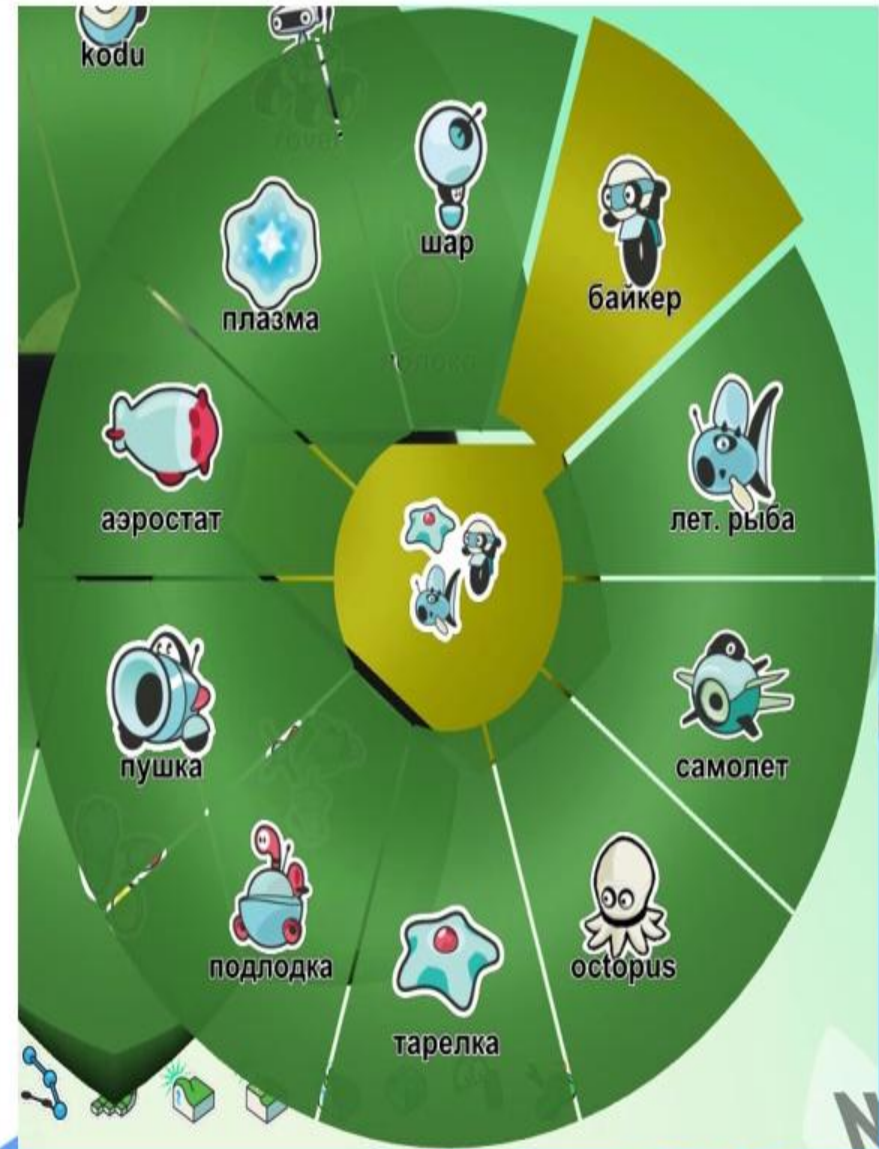
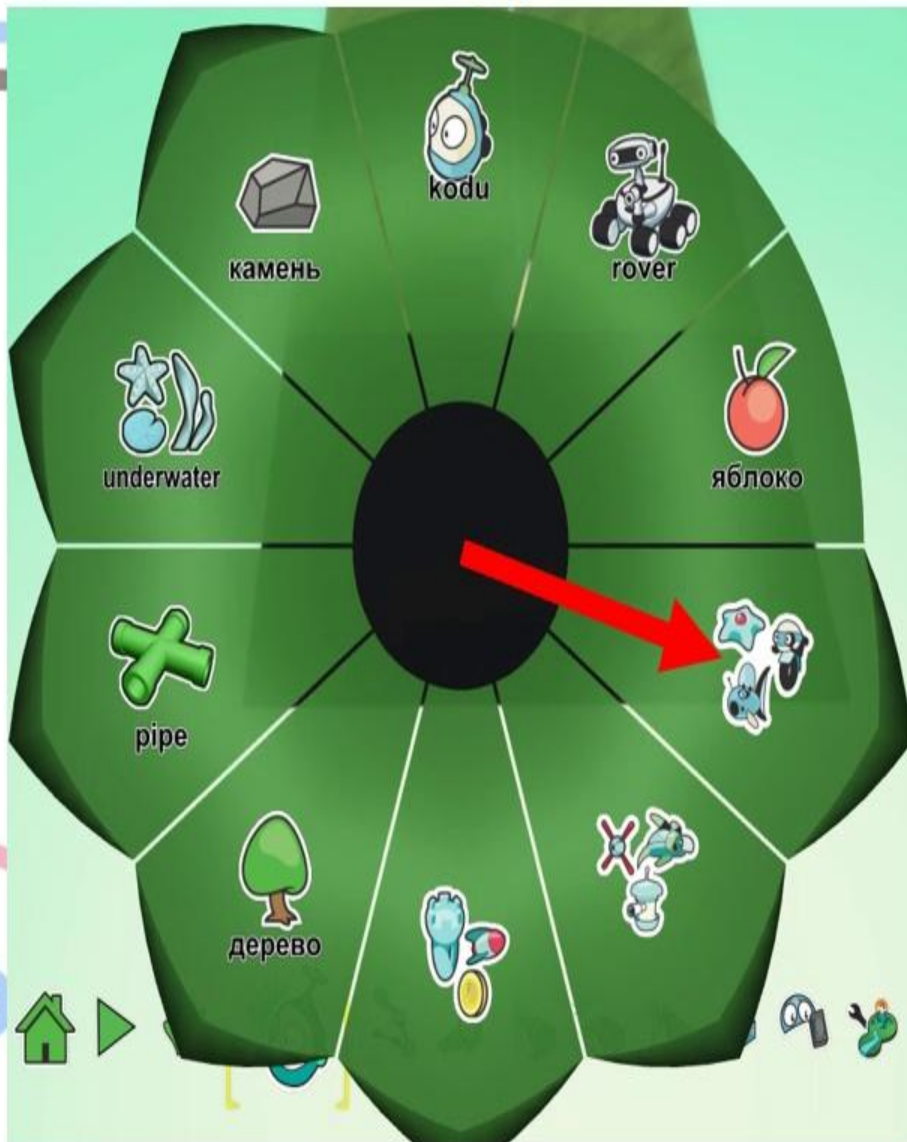
Создаем путь



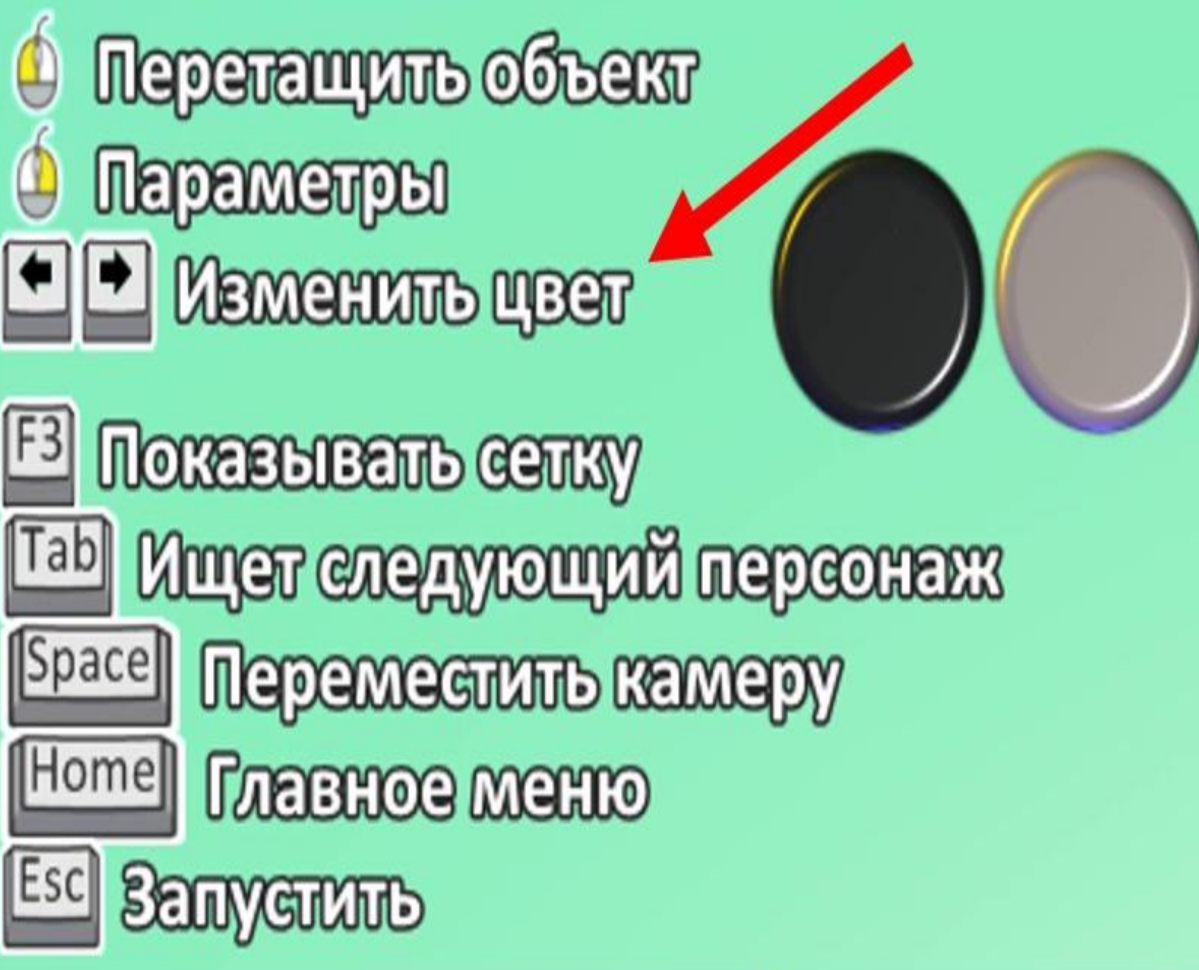
Добавляем объекты



Добавляем объекты



Добавляем объекты



Перетащить объект

Параметры

← → Изменить цвет

F3 Показывать сетку

Tab Ищет следующий персонаж

Space Переместить камеру

Home Главное меню

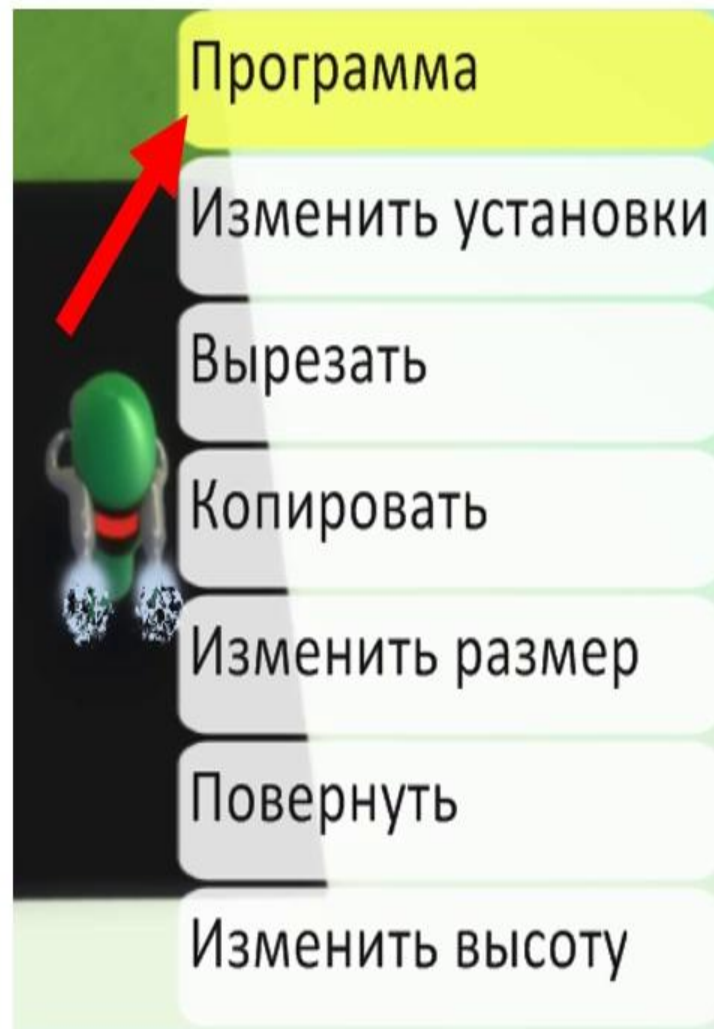
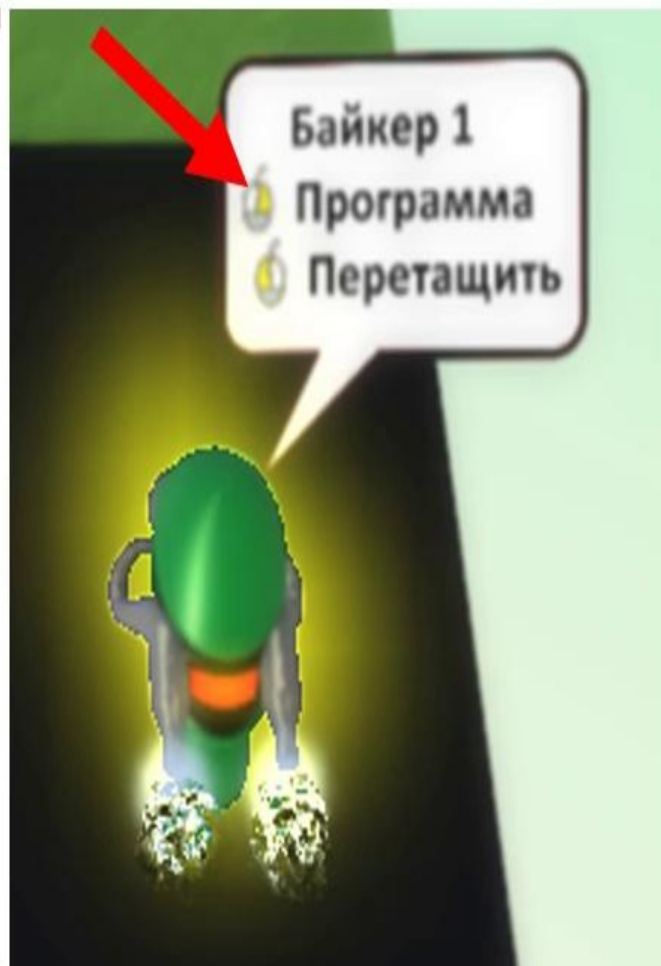
Esc Запустить

The image shows a control menu with a light green background. On the right side, there are two circular buttons: a black one and a grey one. A red arrow points from the 'Изменить цвет' (Change color) option to the black button.

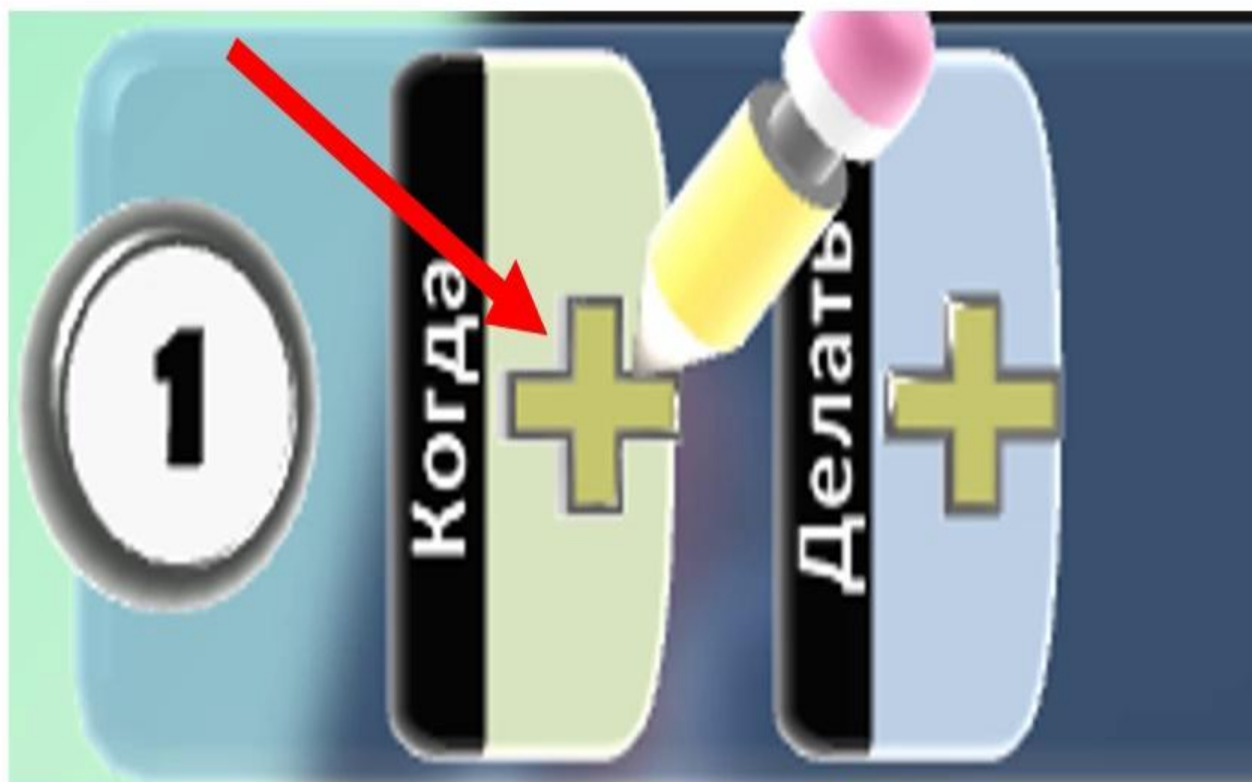
Добавляем объекты



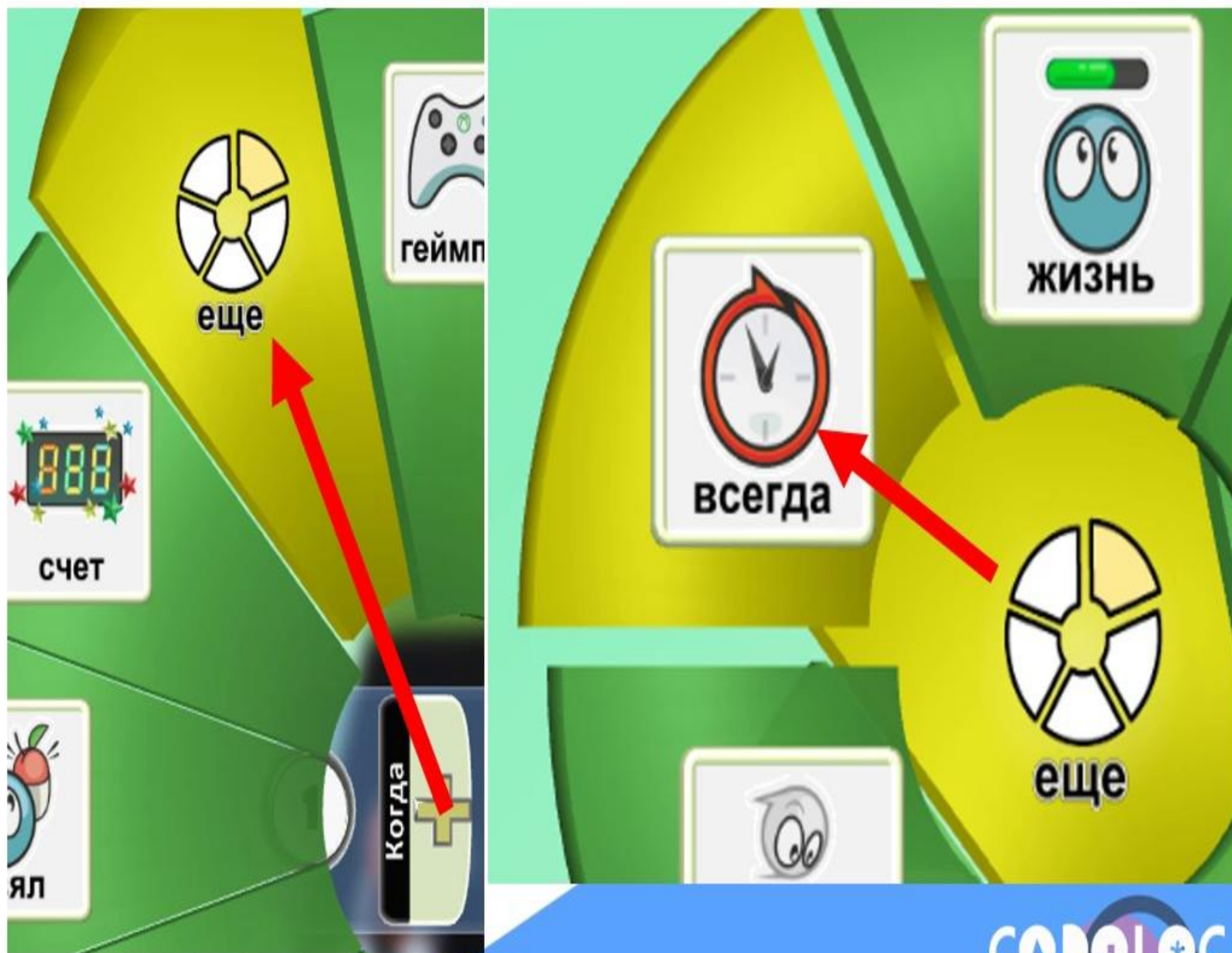
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



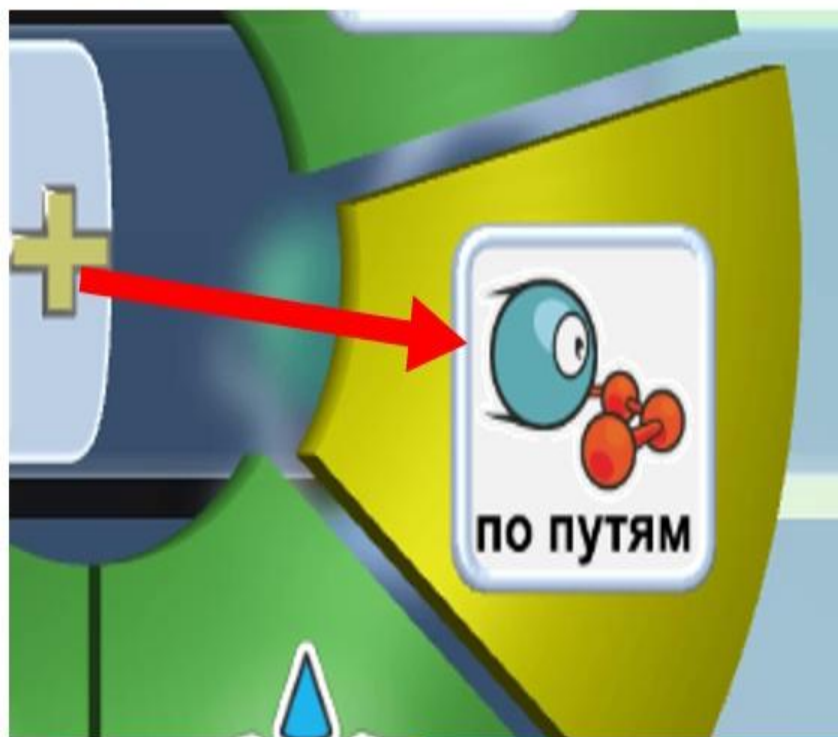
Создаем программы



Создаем программы



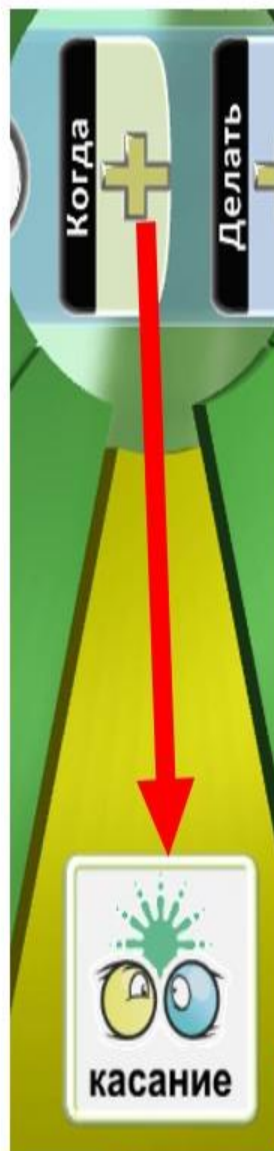
Создаем программы



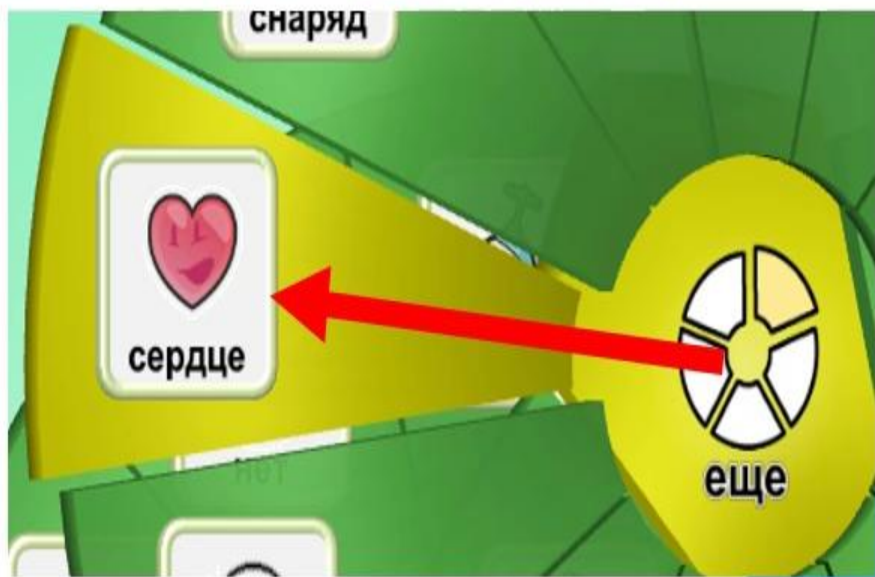
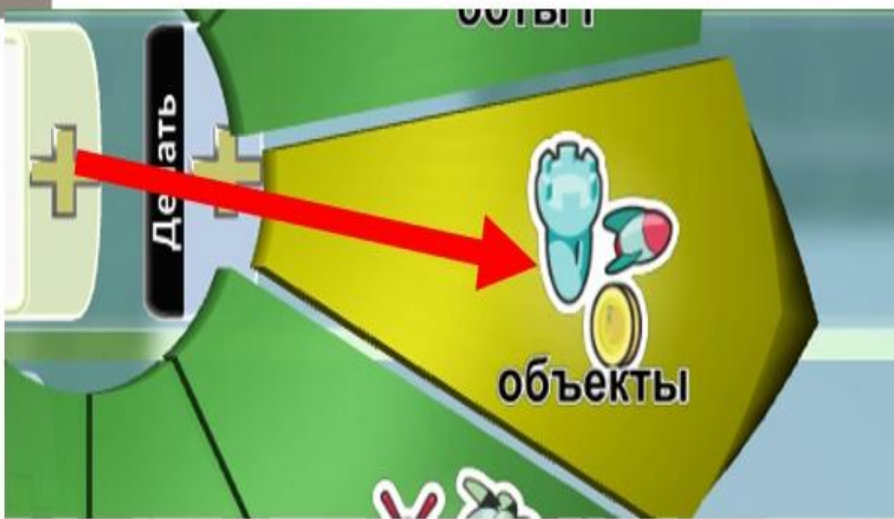
Создаем программы

A horizontal programming block with a light blue background. On the left, there is a circular icon containing the number '2'. To its right are two sections: 'Когда' (When) on a light green background and 'Делать' (Do) on a light blue background. Each section contains a yellow plus sign. A red arrow points from the right towards the plus sign in the 'Когда' section.

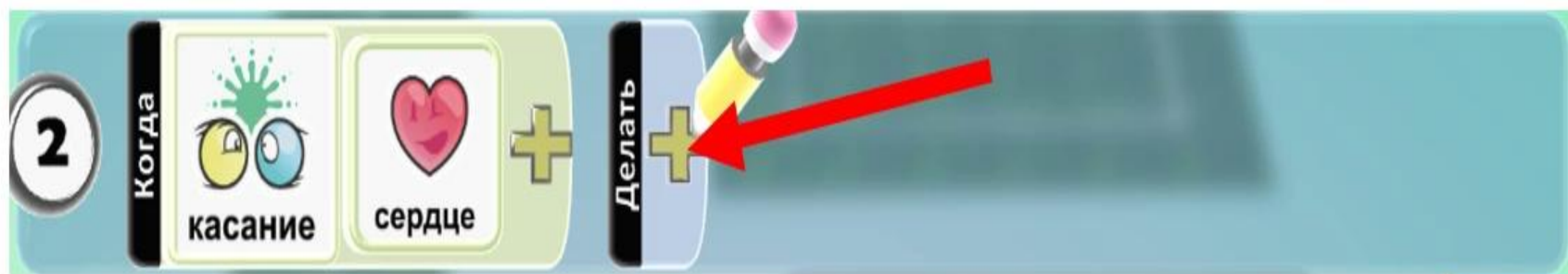
Создаем программы



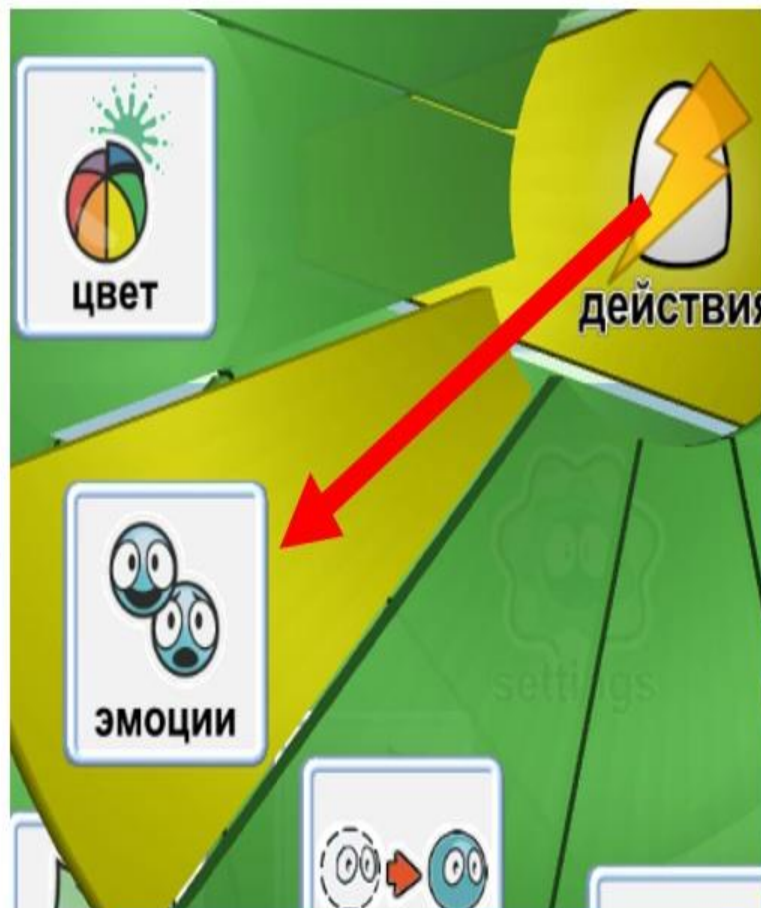
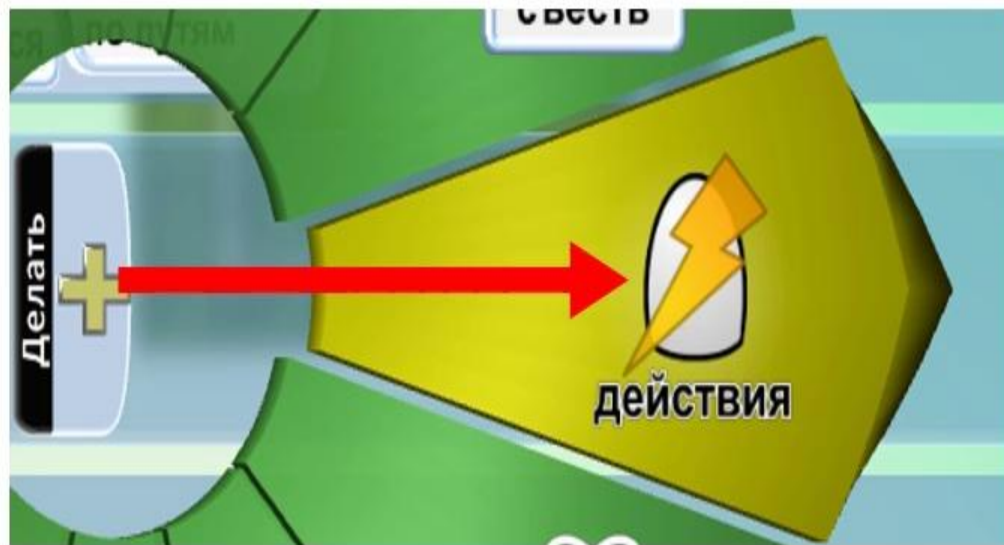
Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



Создаем программы



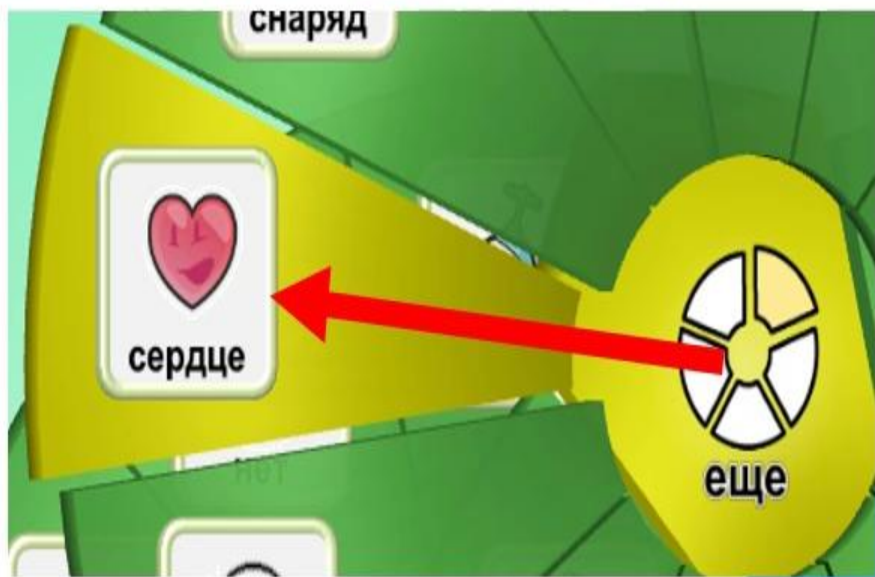
Создаем программы



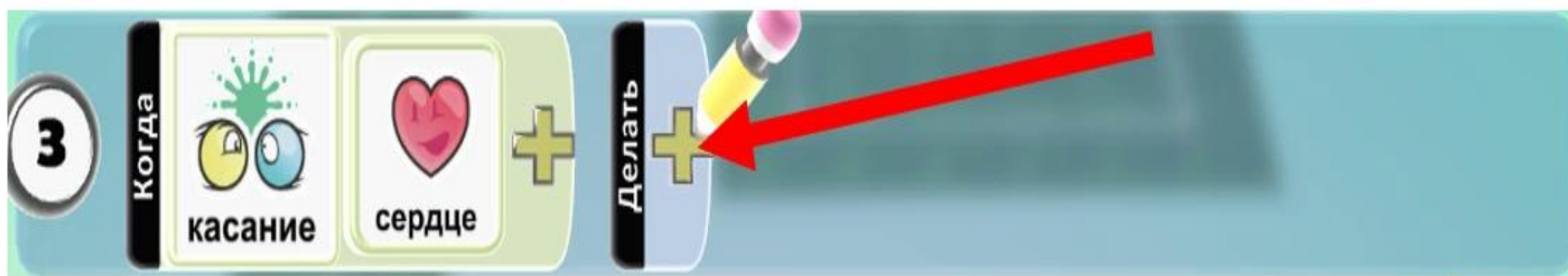
Создаем программы



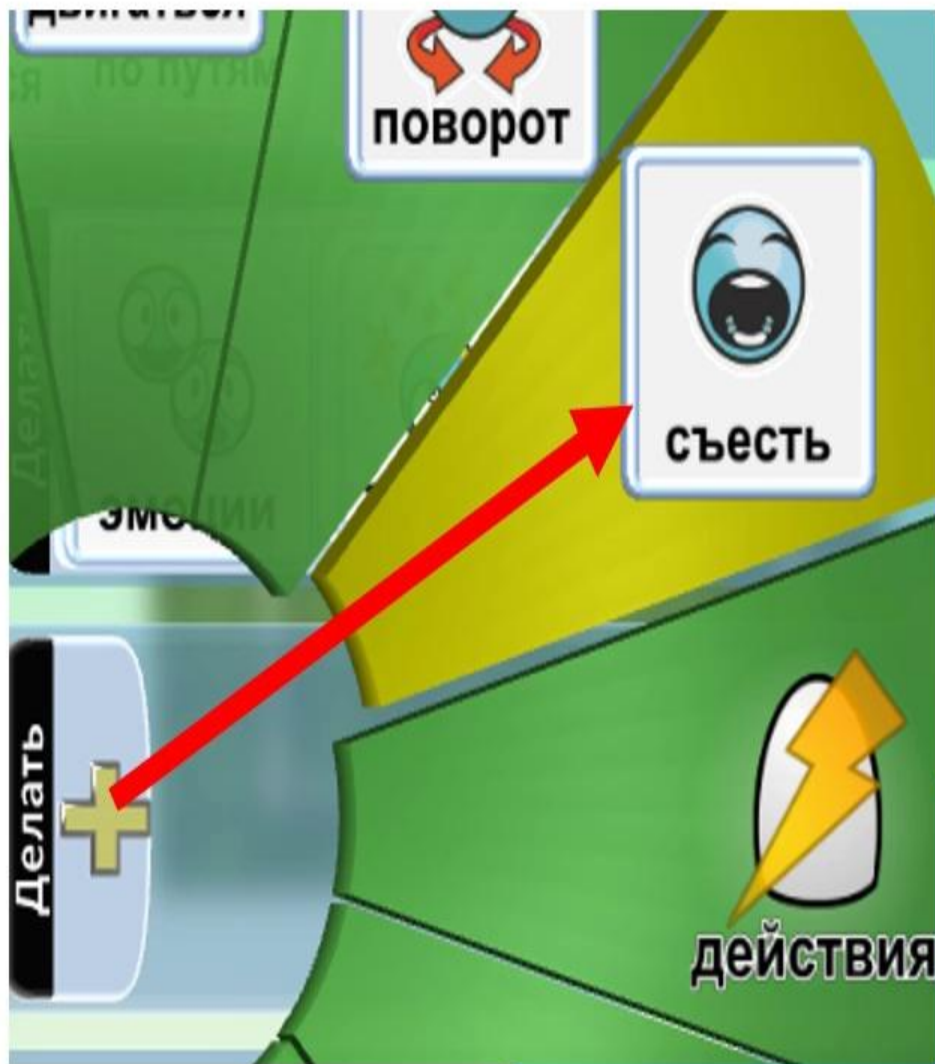
Создаем программы



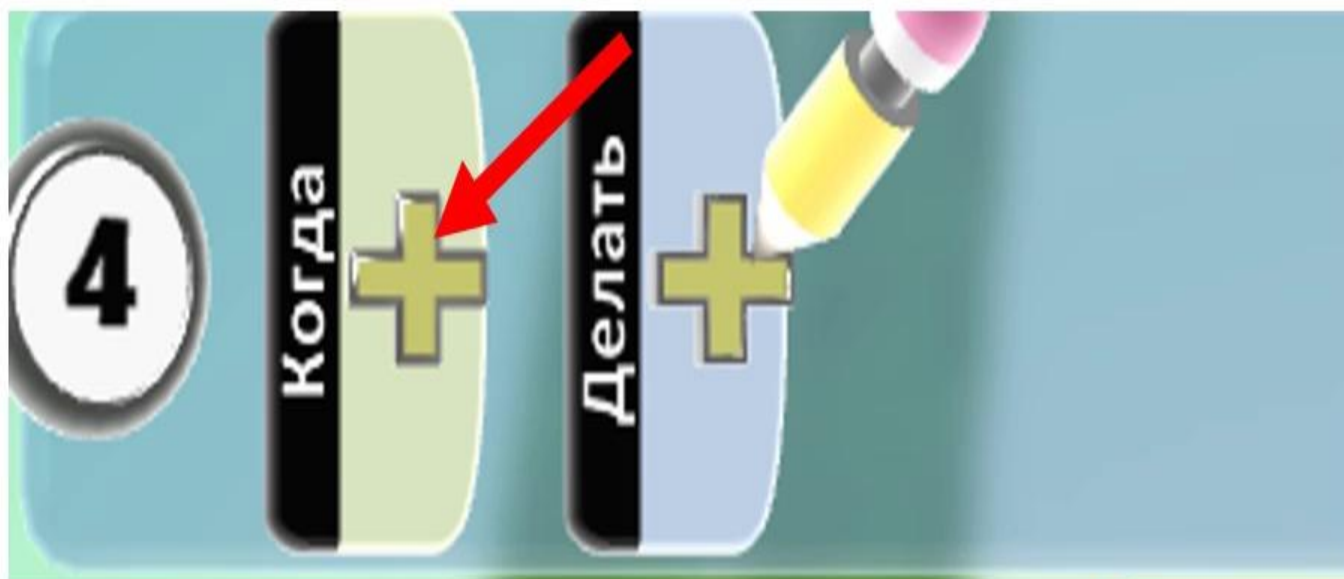
Создаем программы



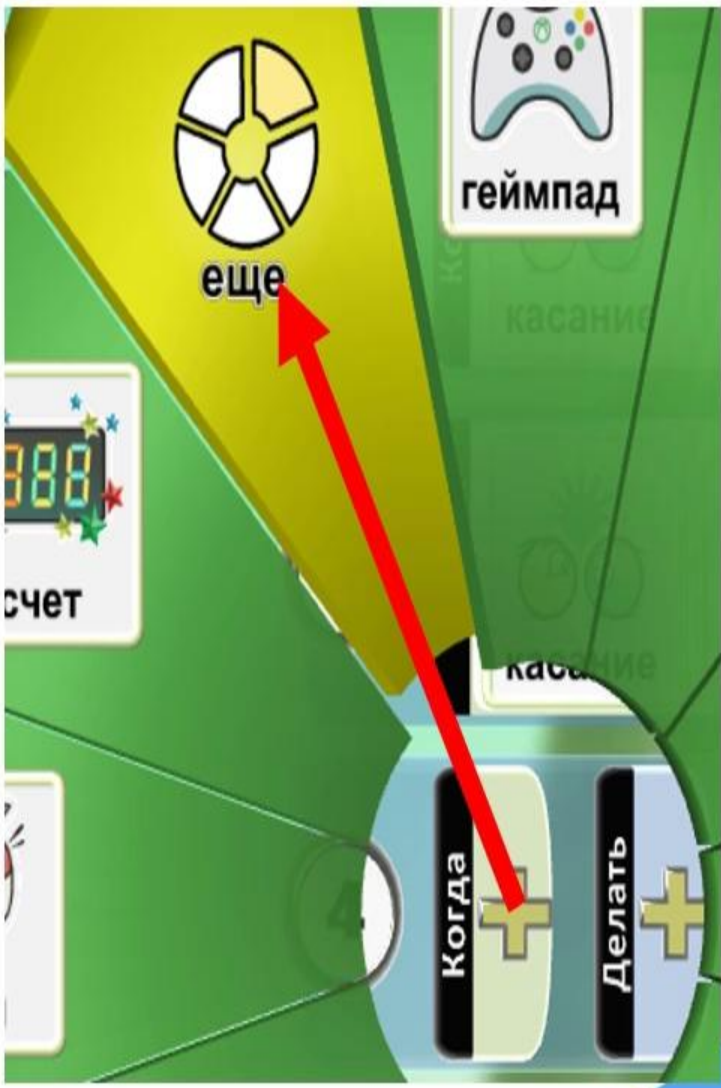
Создаем программы



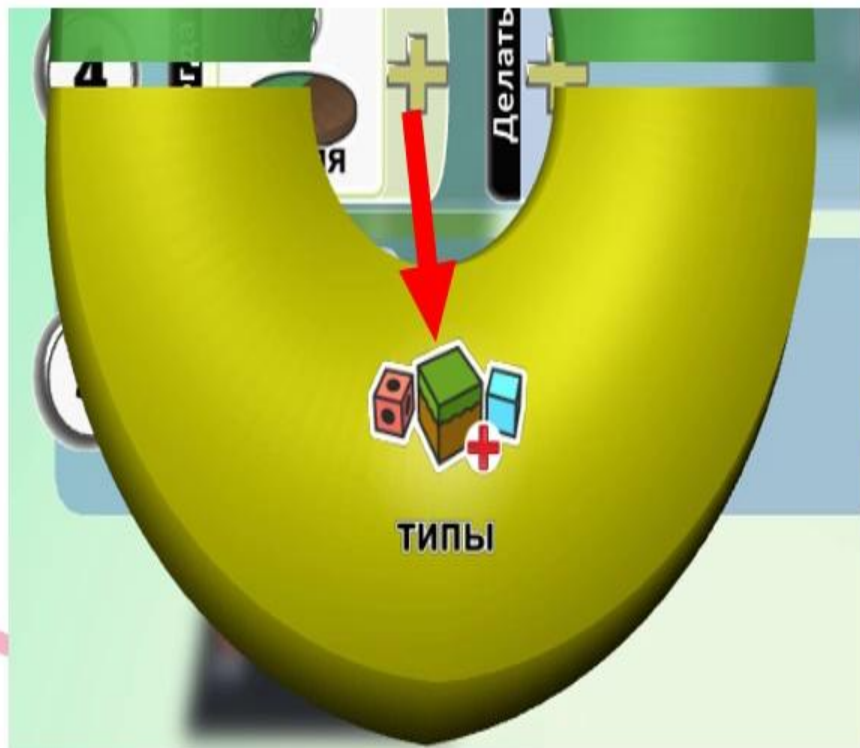
Создаем программы



Создаем программы



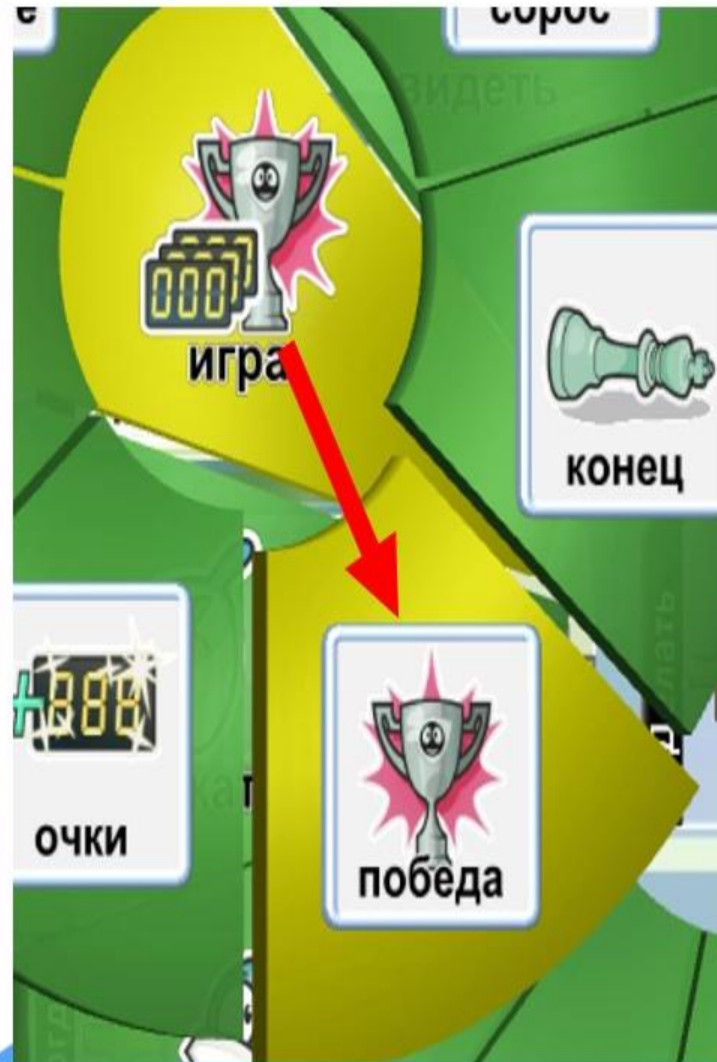
Создаем программы



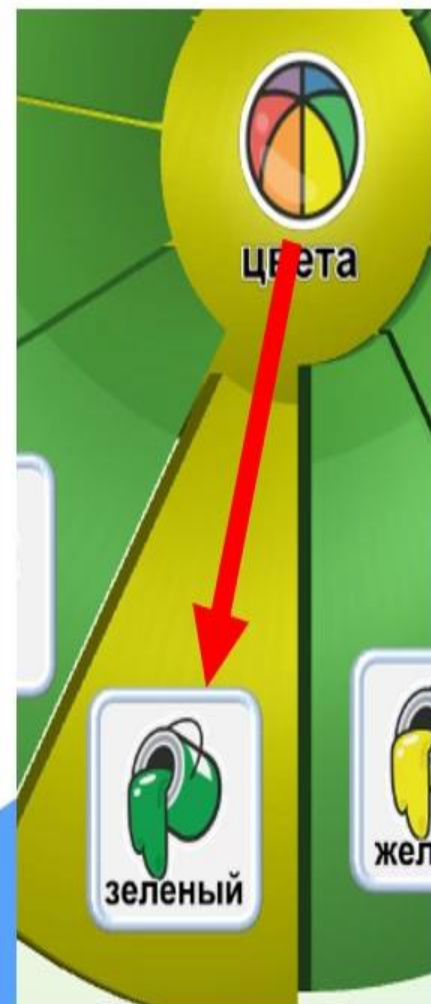
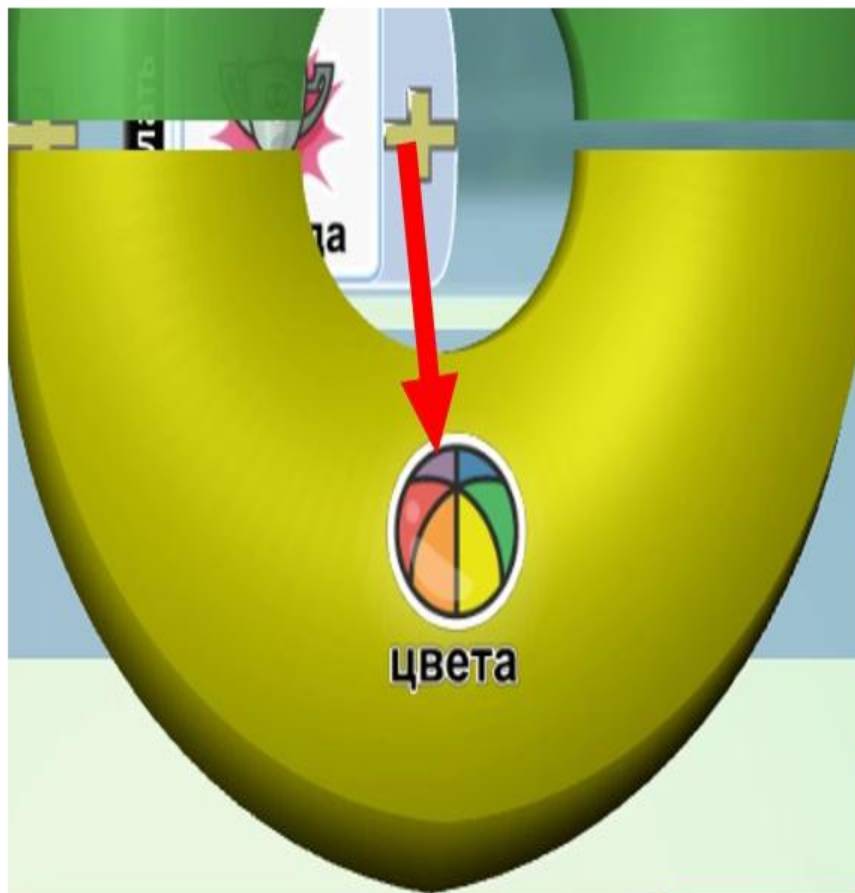
Создаем программы



Создаем программы





Создаем программы








Создаем программы






Создаем программы

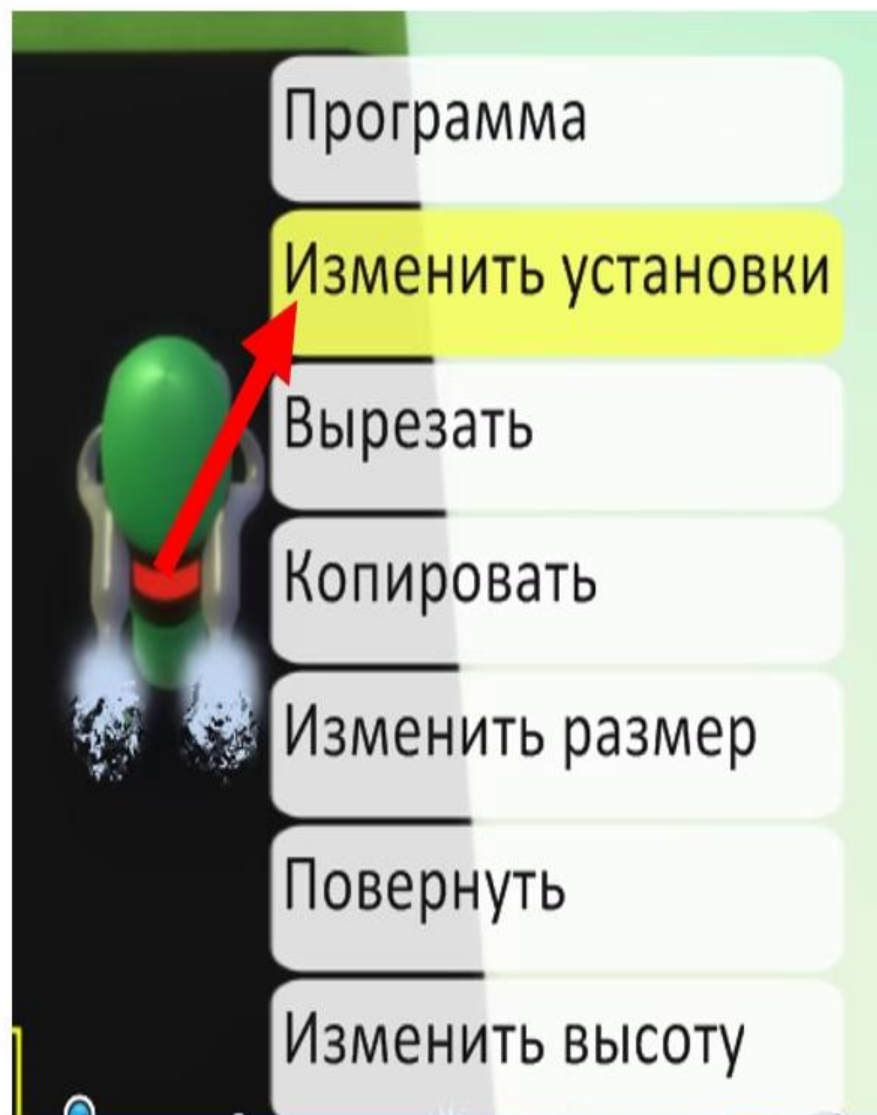
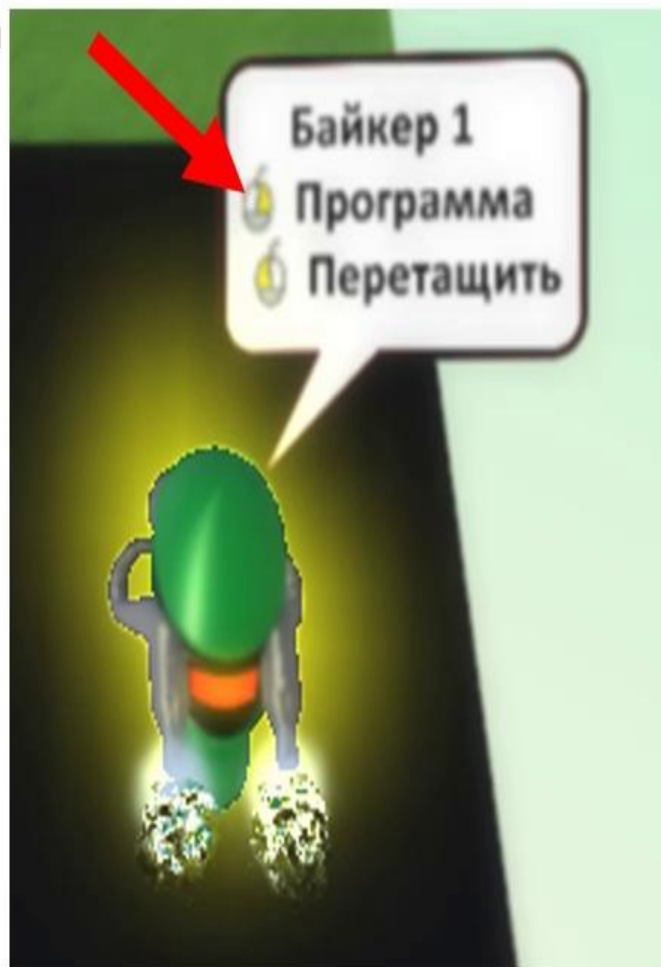
1 Когда  всегда **Делать**  двигаться  по путям 

2 Когда  касание  сердце  **Делать**  эмоции  звезды 

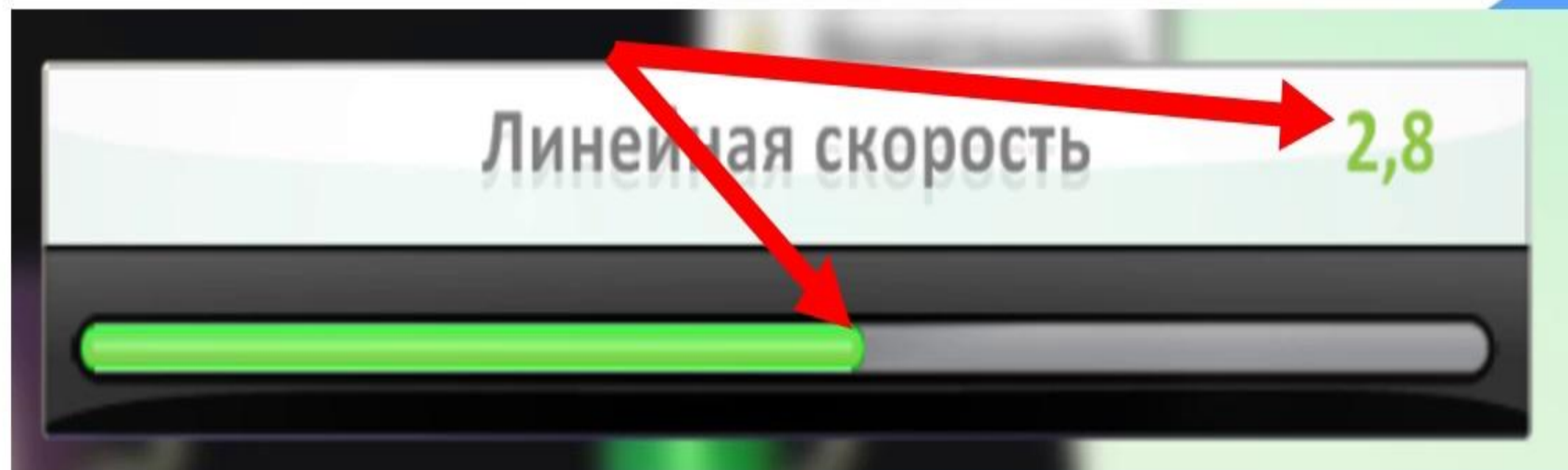
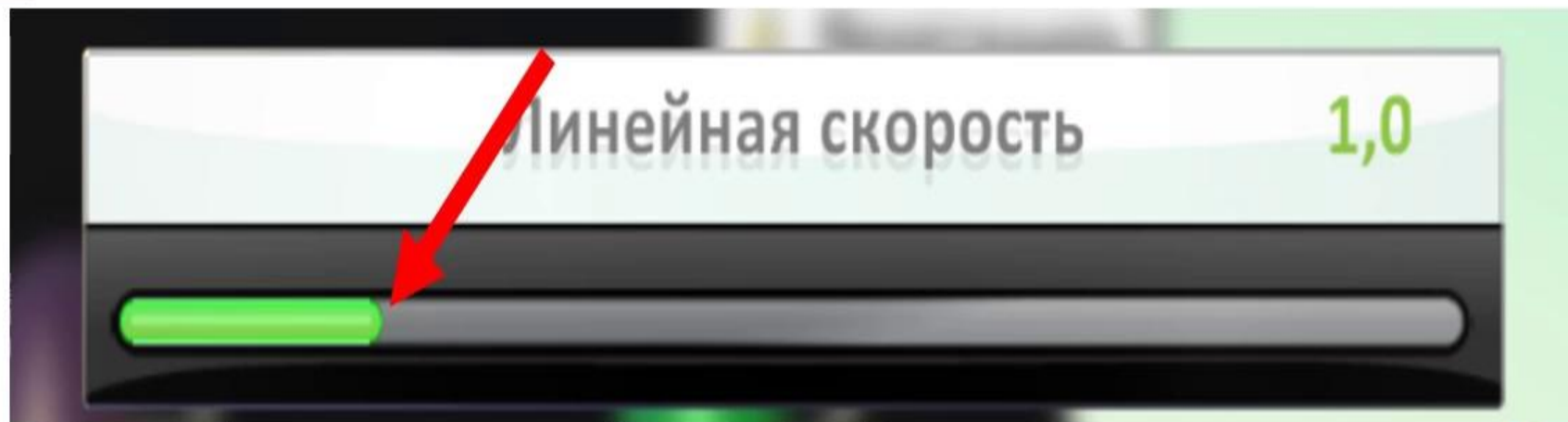
3 Когда  касание  сердце  **Делать**  съесть 

4 Когда  земля  тип  **Делать**  победа  зеленый 

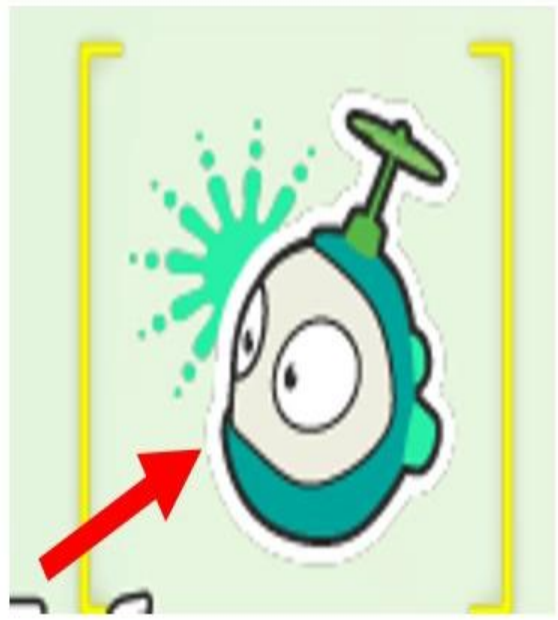
Изменяем установки



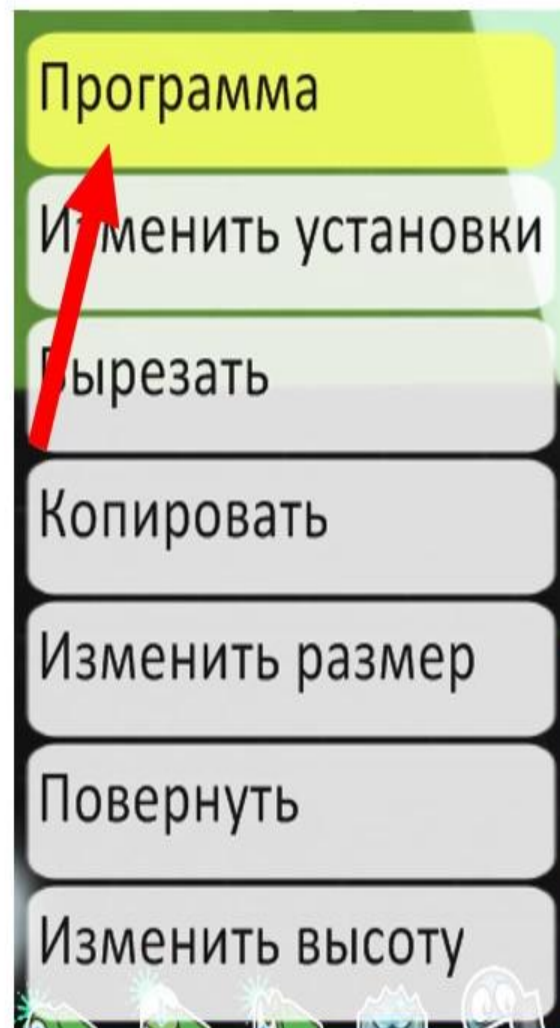
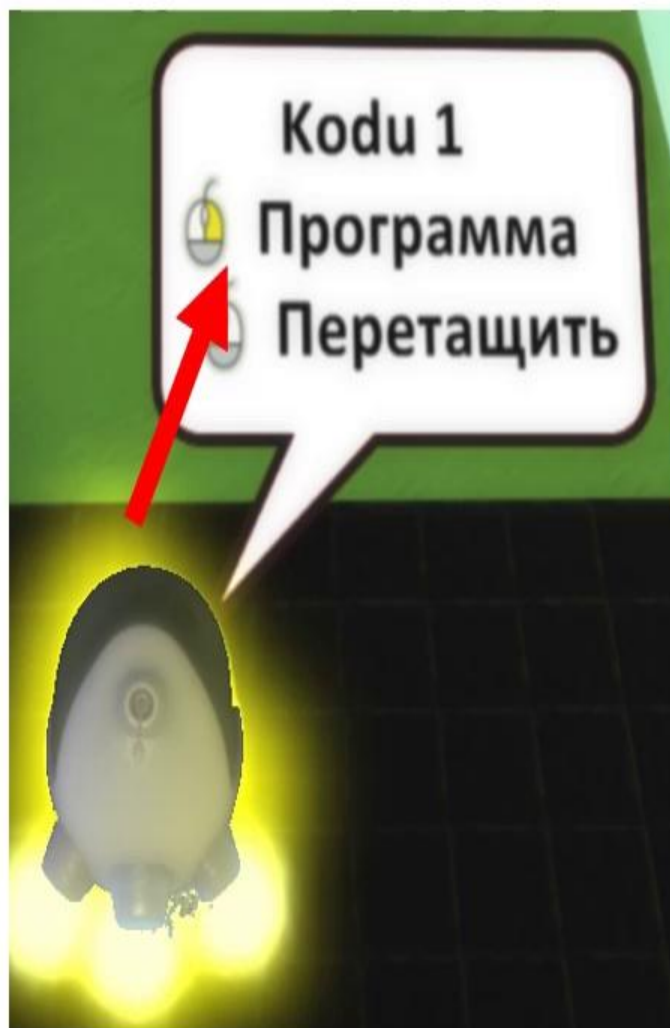
Изменяем установки



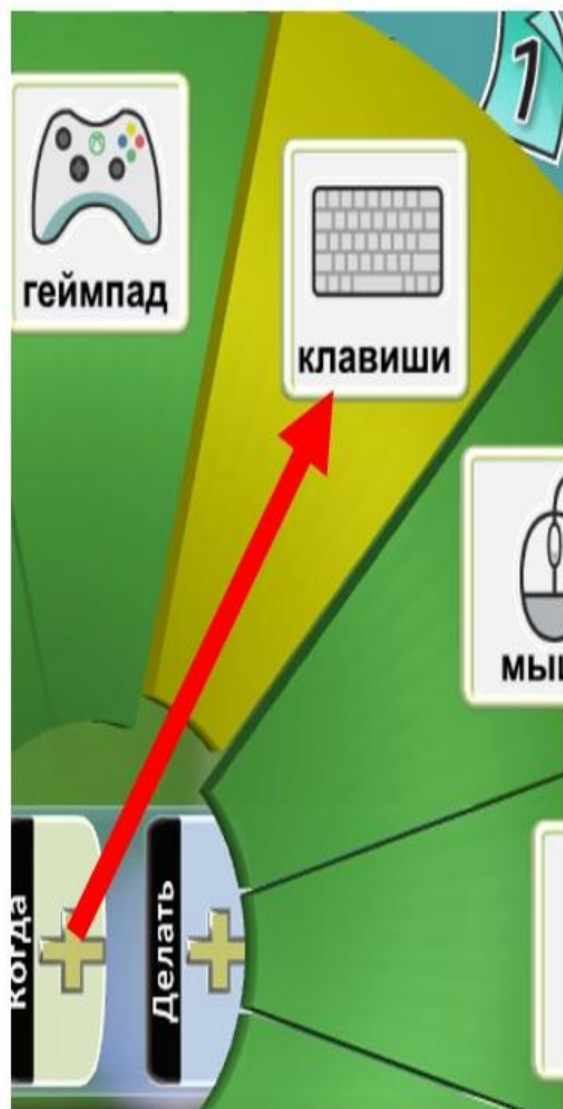
Создаем Kodu



Программа для Kodu



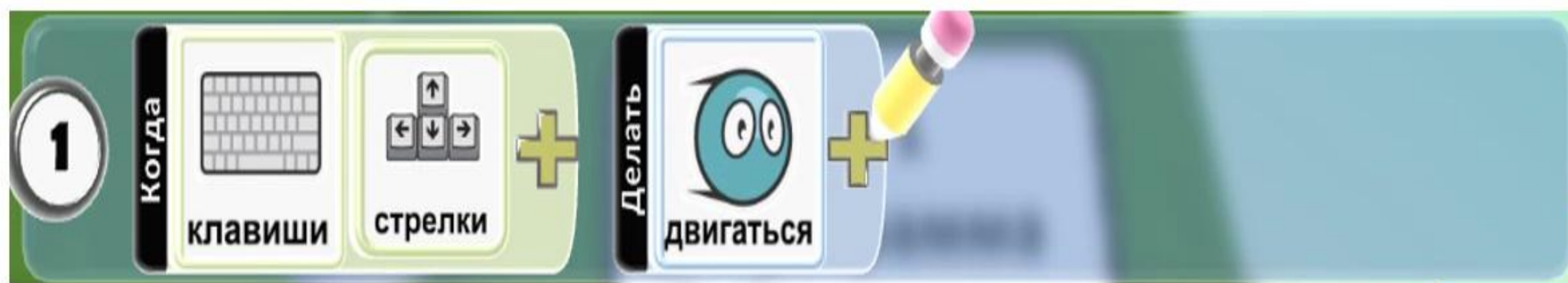
Программа для Kodu



Программа для Kodu



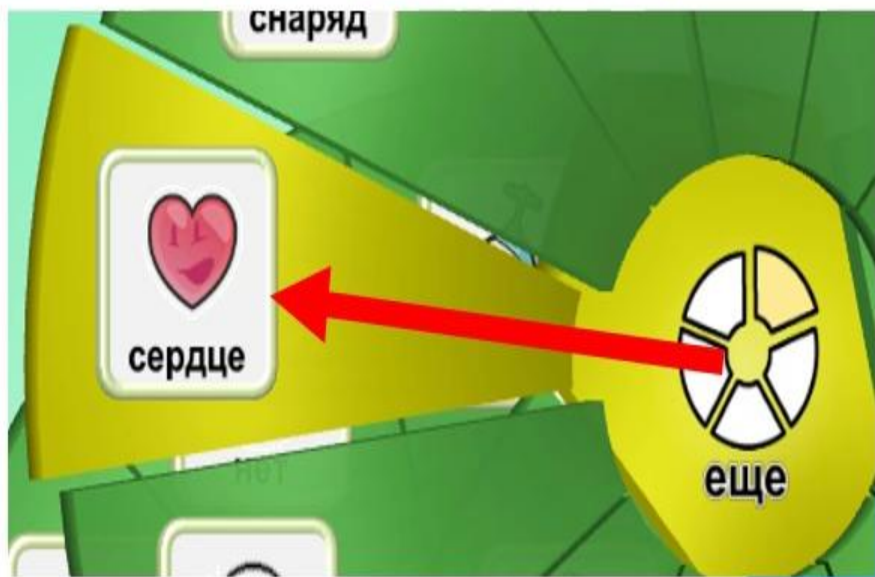
Программа для Kodu



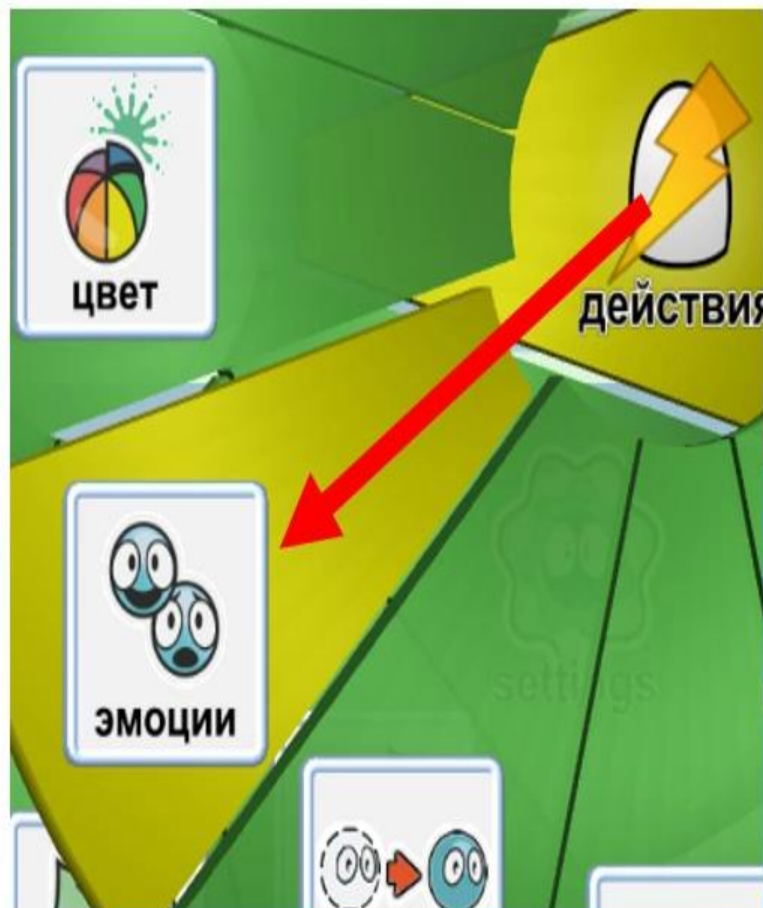
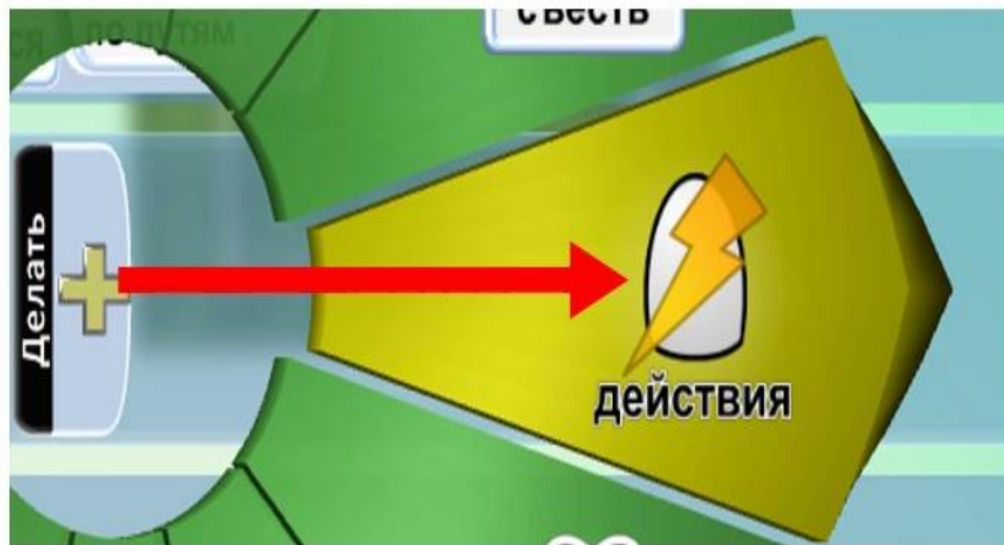
Программа для Kodu



Программа для Kodu



Программа для Kodu



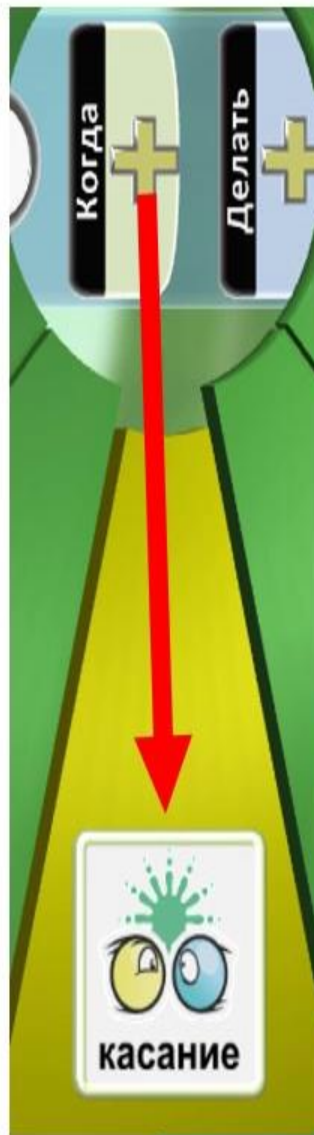
Программа для Kodu



Программа для Kodu



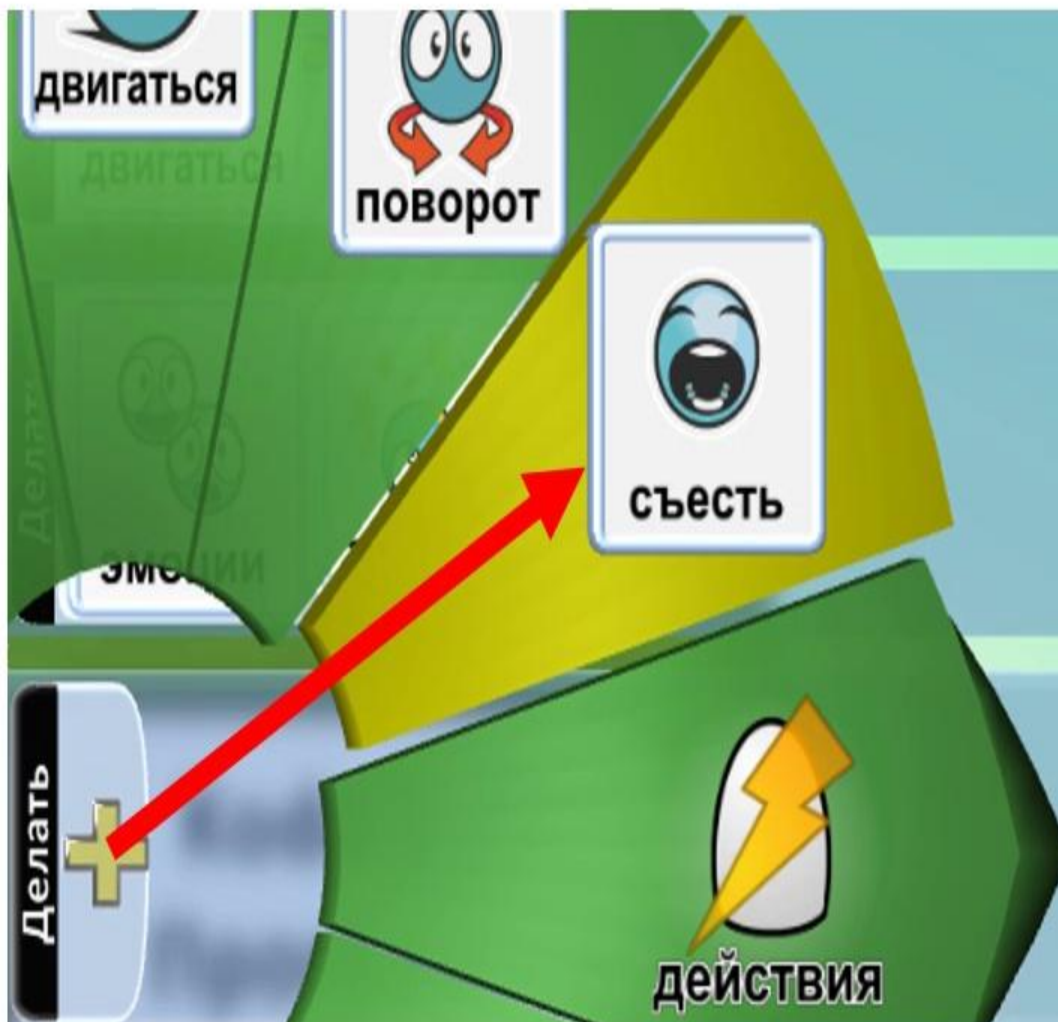
Программа для Kodu



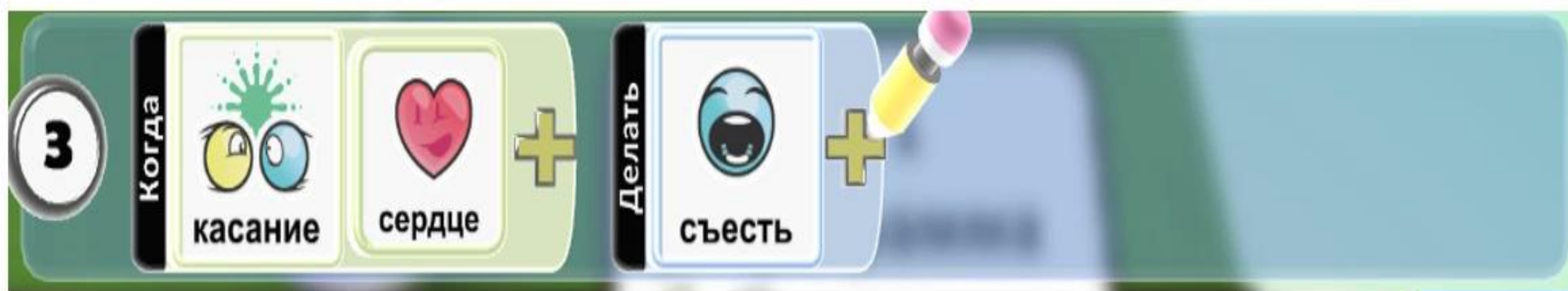
Программа для Kodu



Программа для Kodu



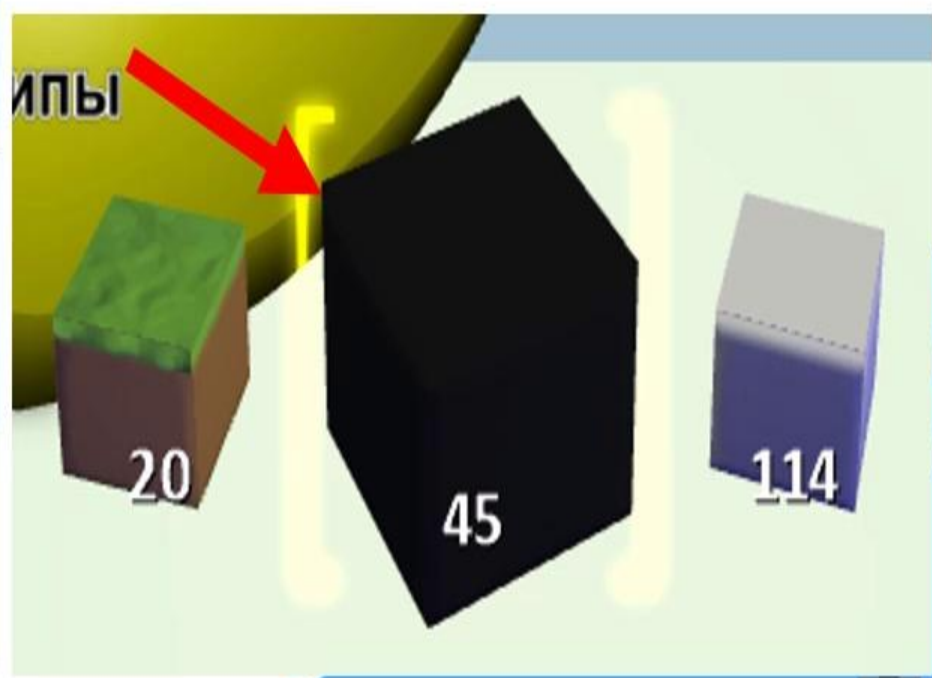
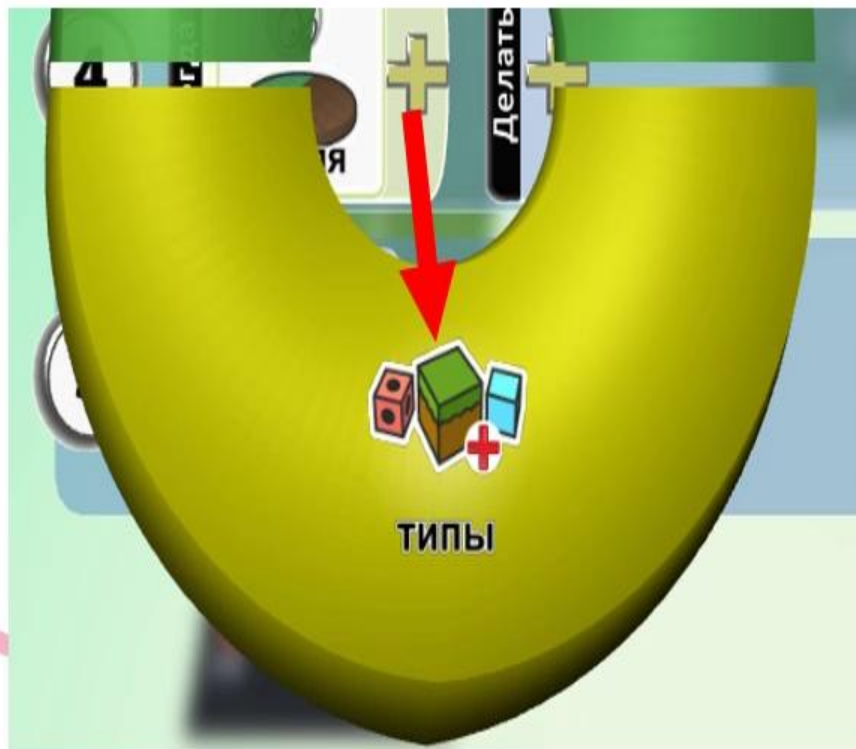
Программа для Kodu



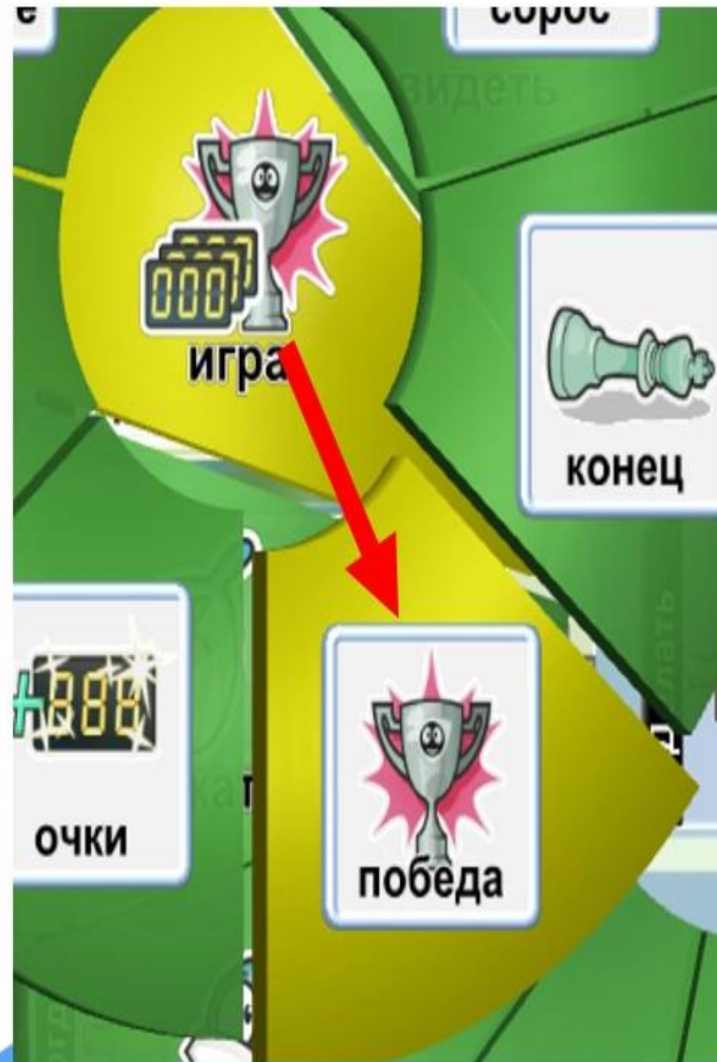
Программа для Kodu



Программа для Kodu



Программа для Kodu



Программа для Kodu

4

Когда

земля

тип

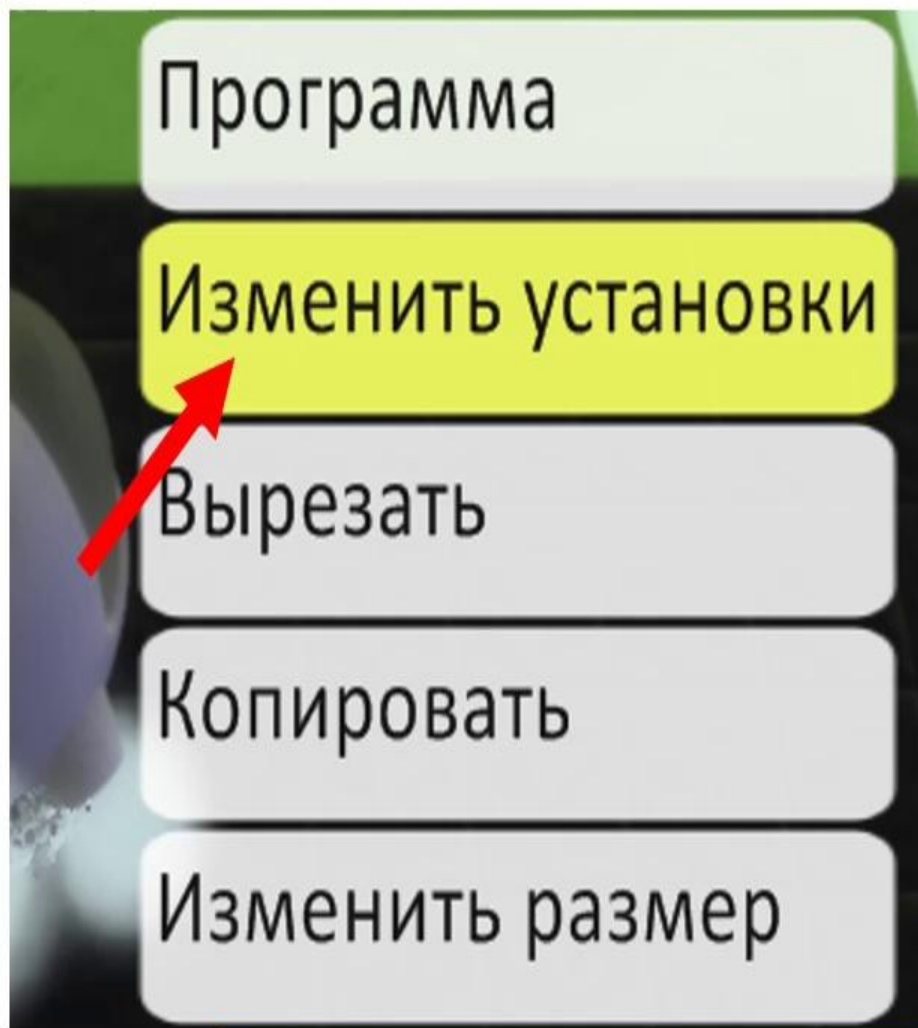
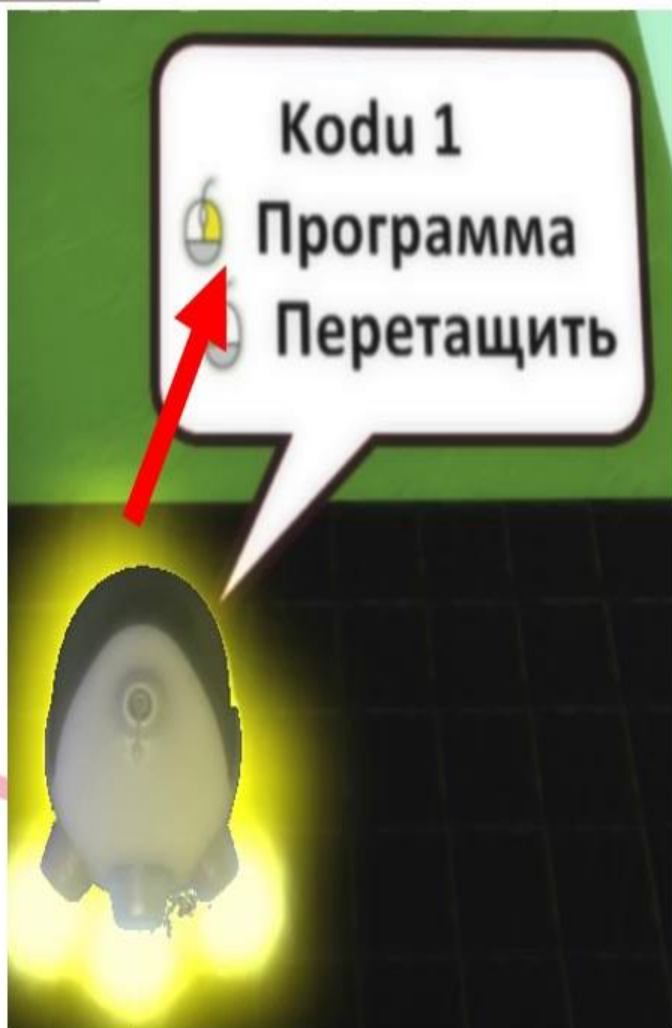
Делать

победа

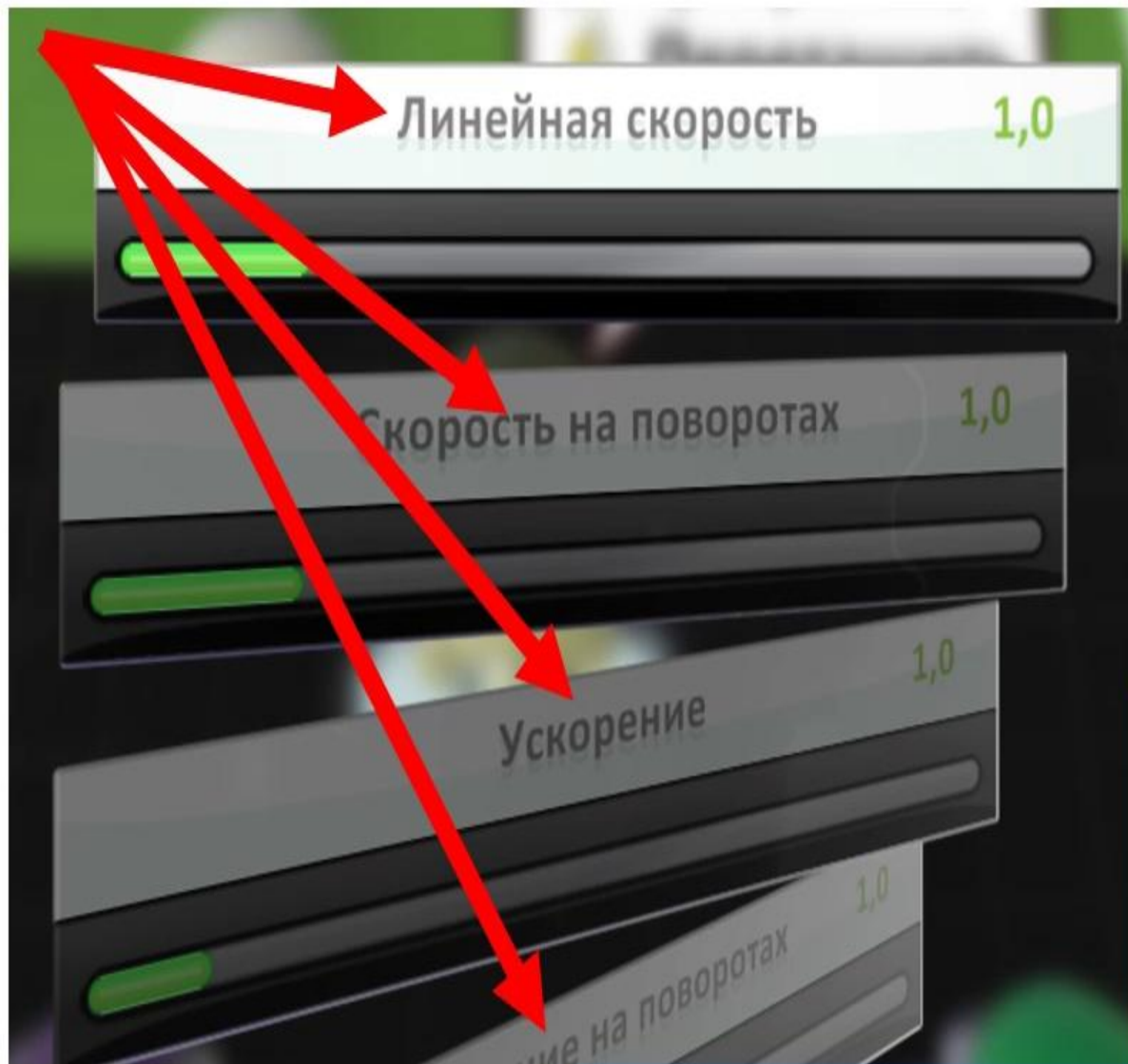
Программа для Kodu

1	Когда	клавиши	стрелки	+	Делать	двигаться	+	
2	Когда	касание	сердце	+	Делать	эмоции	звезды	+
3	Когда	касание	сердце	+	Делать	съесть	+	
4	Когда	земля	тип	+	Делать	победа	+	

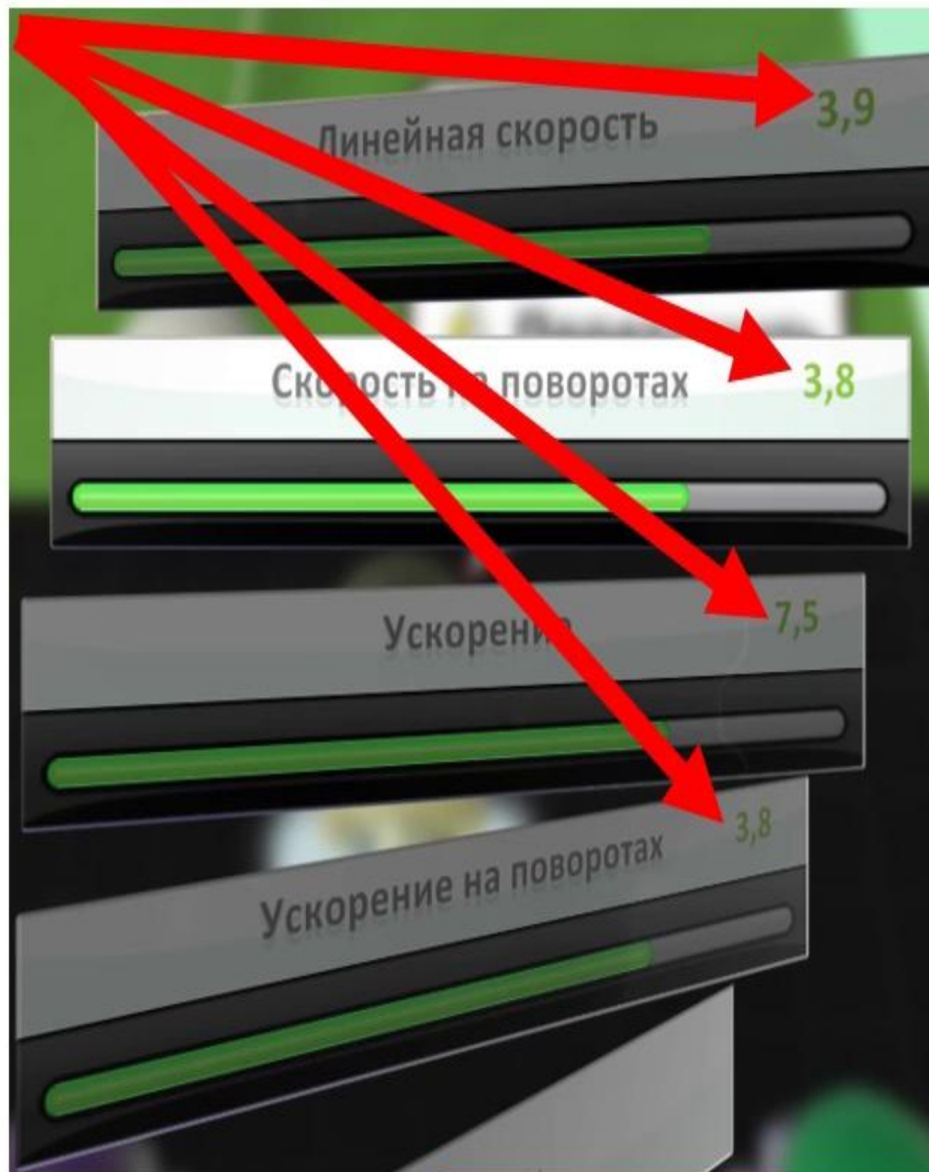
Меняем установки Kodu



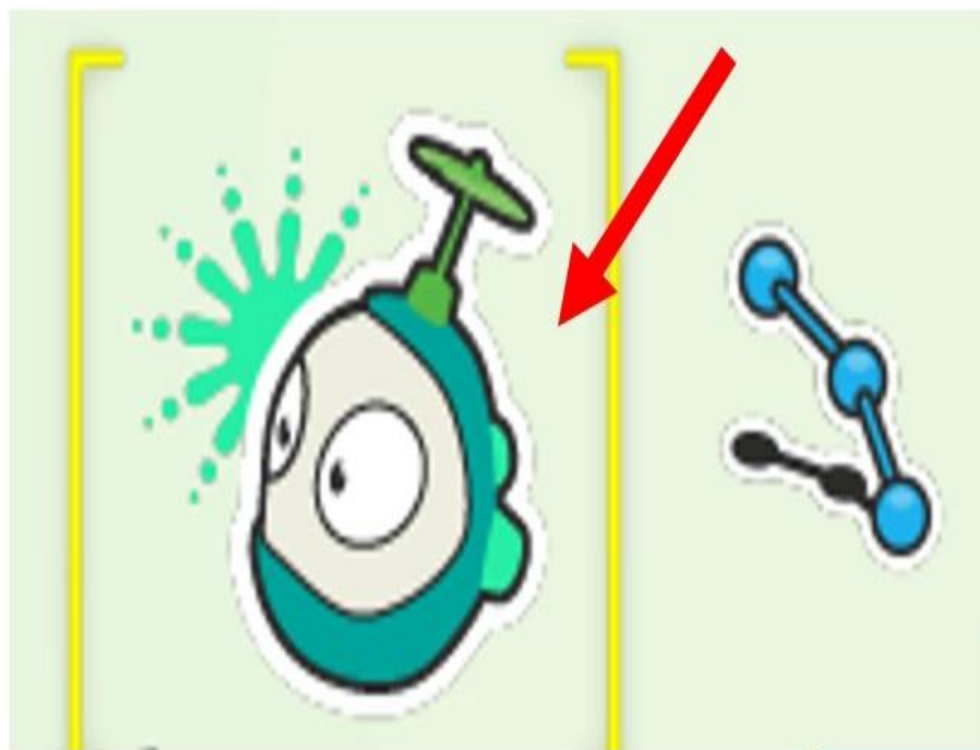
Меняем установки Kodu



Меняем установки Kodu



Создаем объекты



Создаем объекты

яблоко

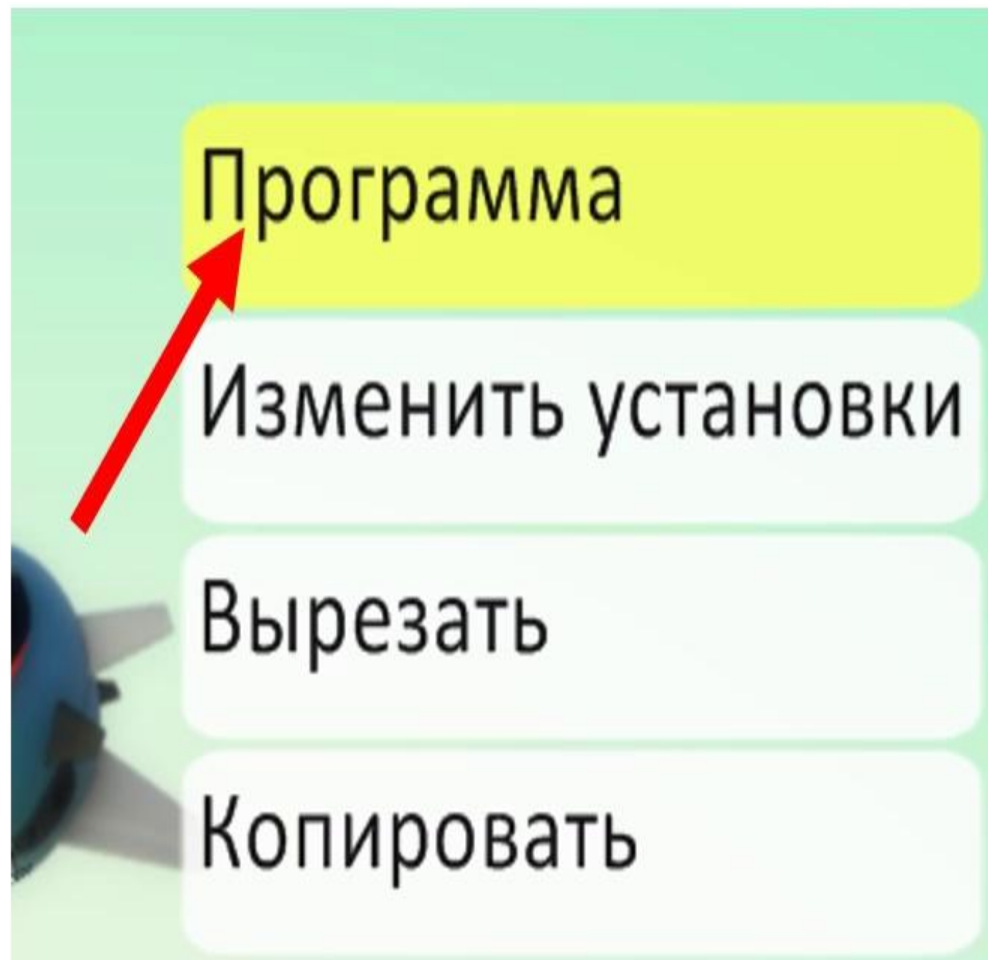
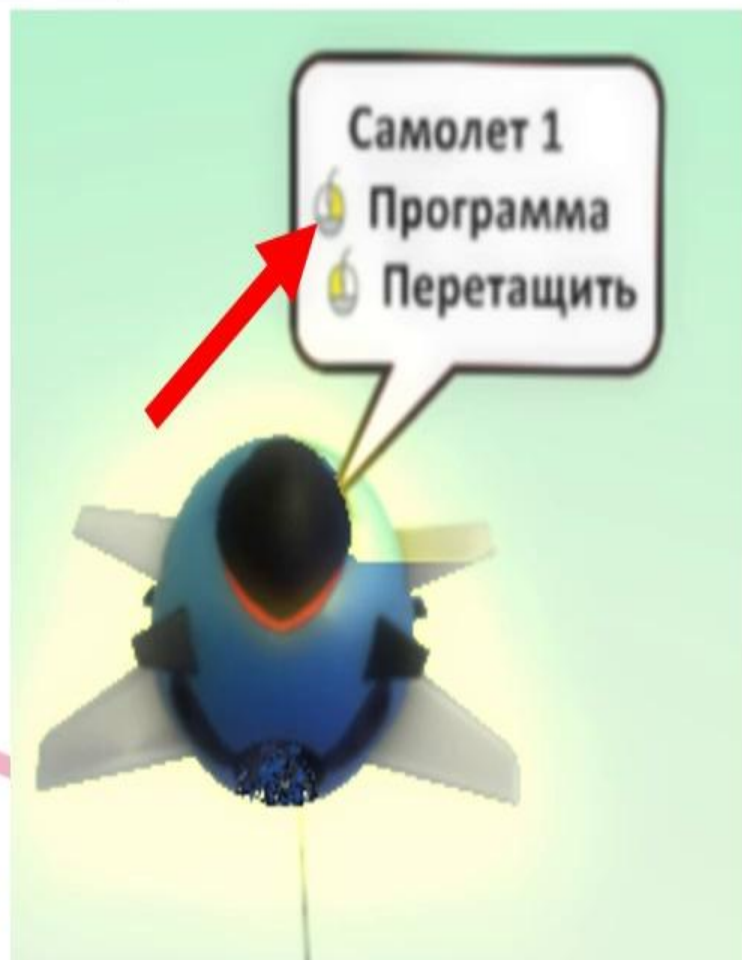


лет. рыба

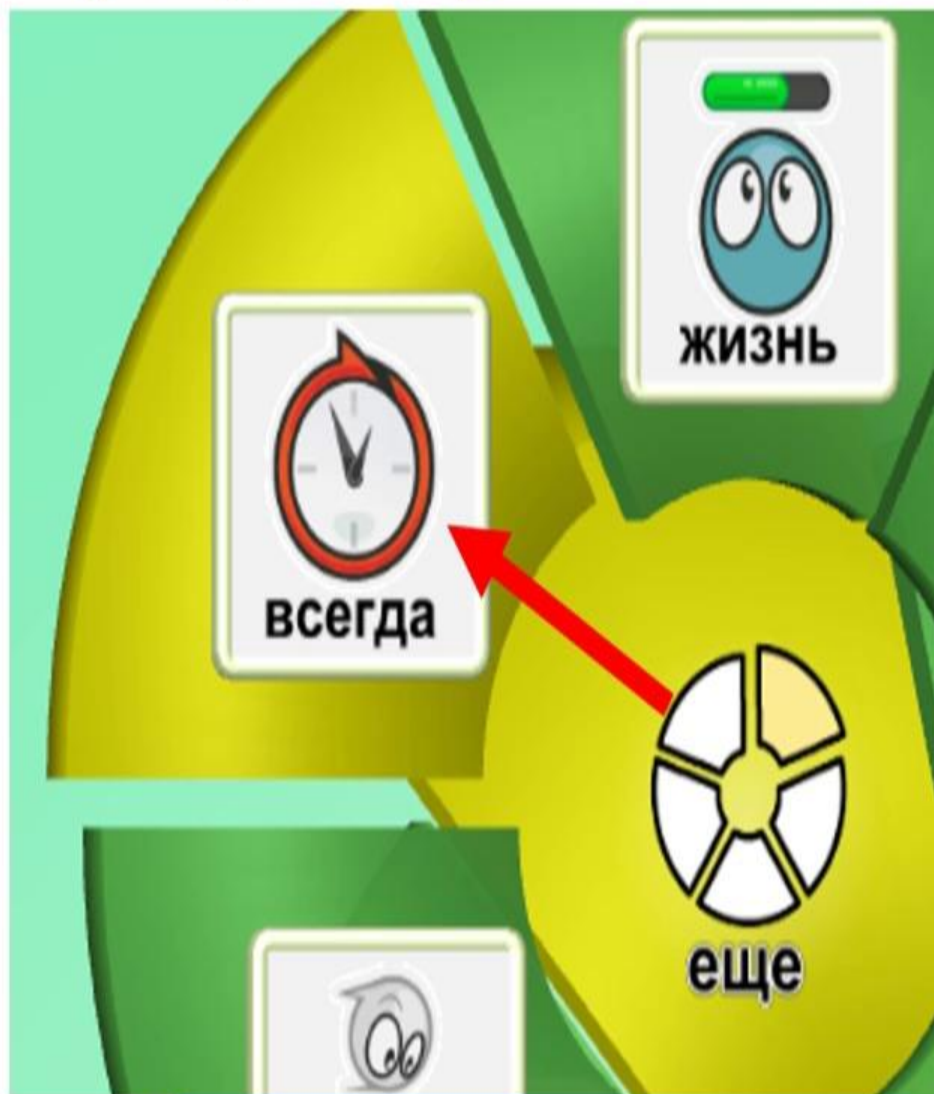


самолет

Создаем программу



Создаем программу



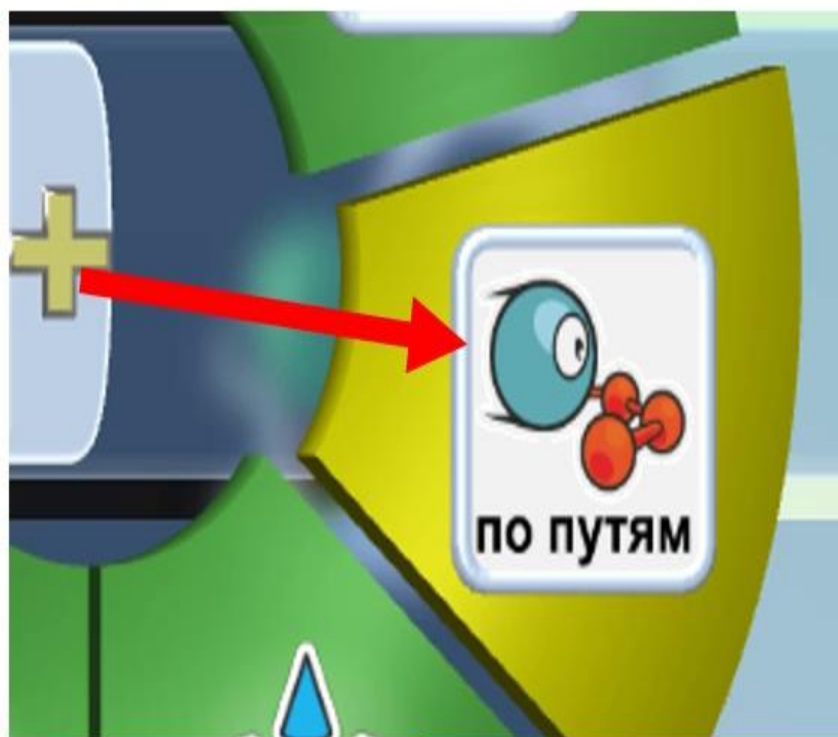
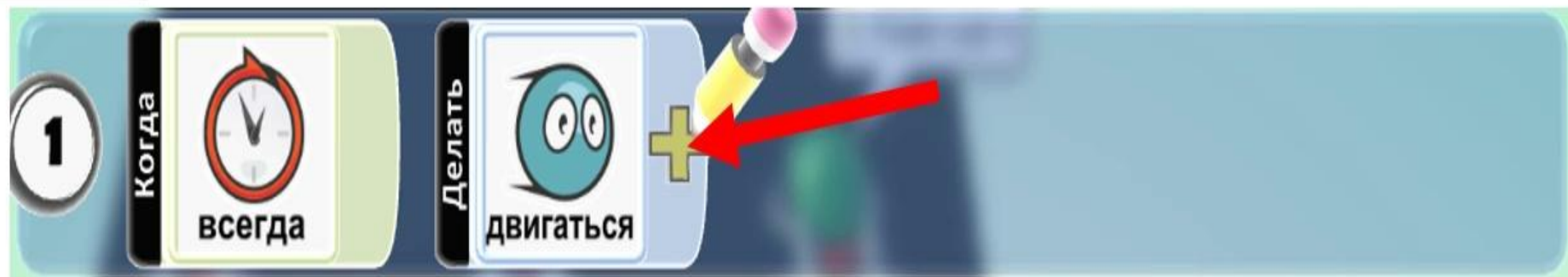
Создаем программу



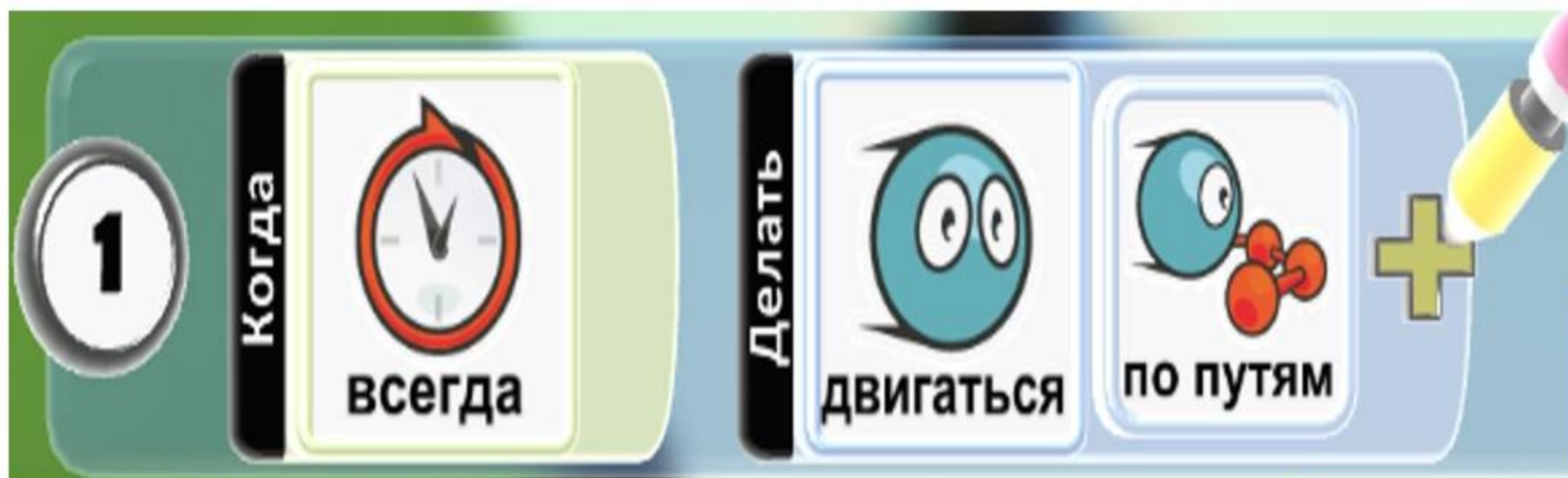
Создаем программу



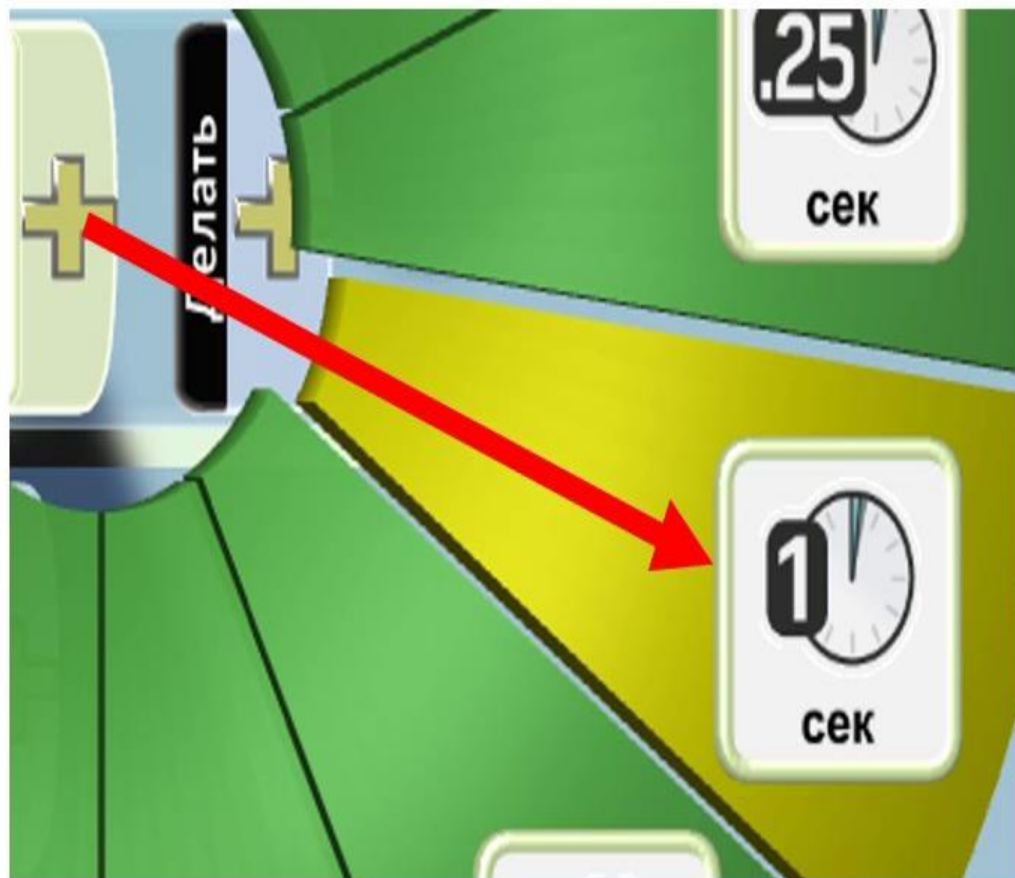
Создаем программу



Создаем программу



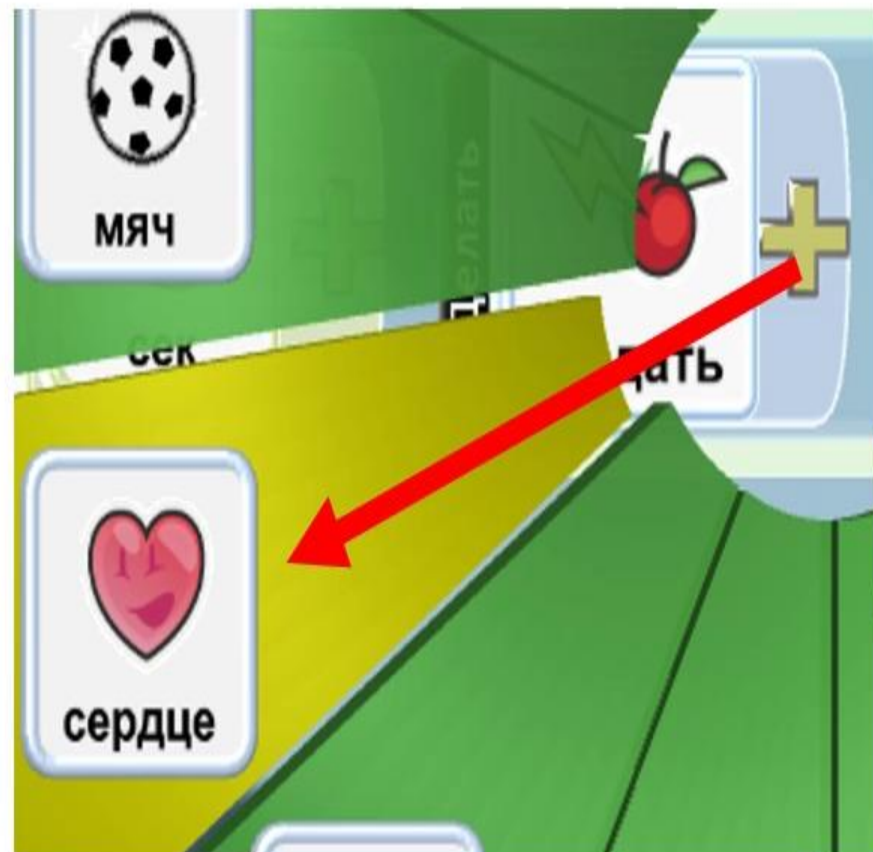
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



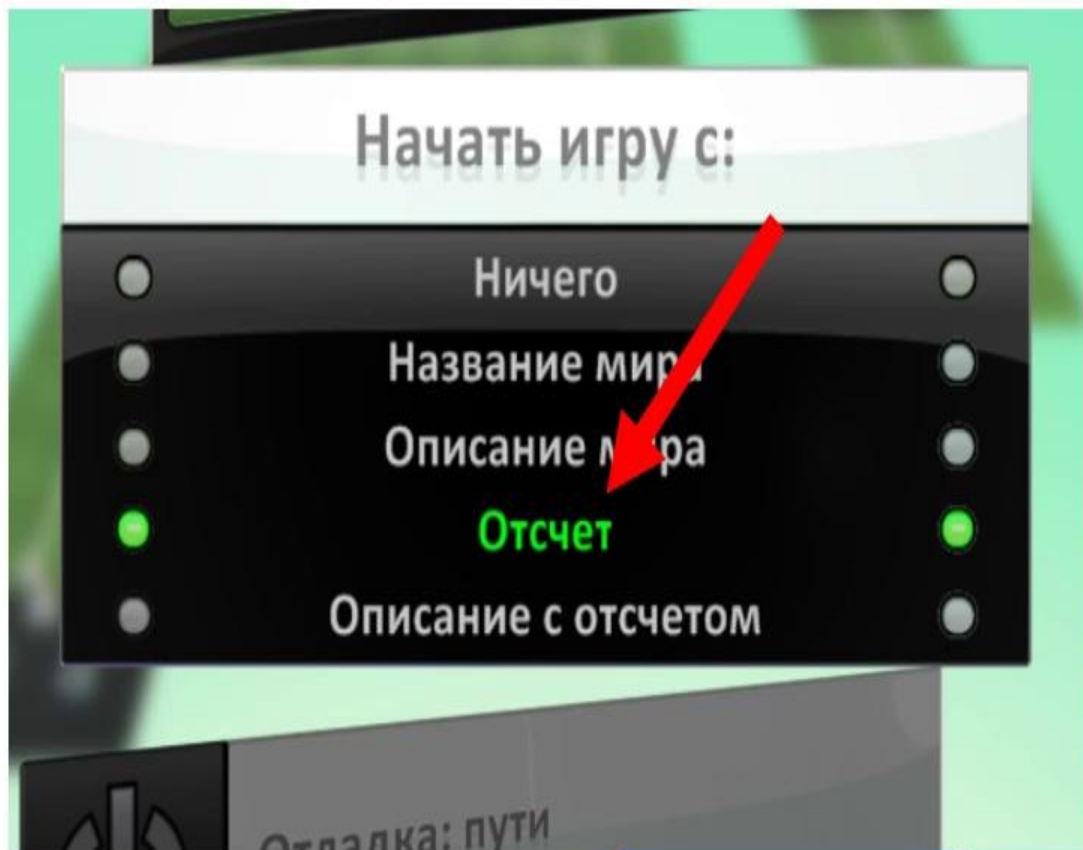
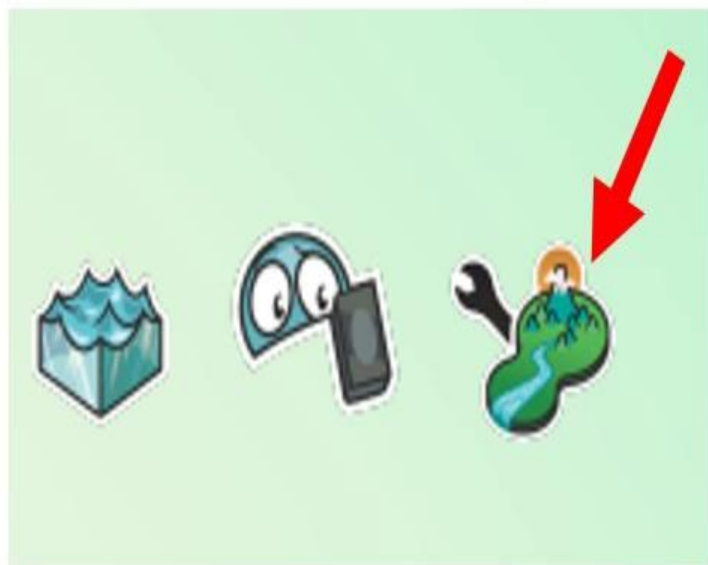
Создаем программу

The image shows two rows of programming blocks in a Scratch-like environment. The first row is labeled '1' and contains a 'Когда' (When) block with 'всегда' (always) selected, followed by a 'Делать' (Do) block with 'двигаться по путям' (move along paths) selected. The second row is labeled '2' and contains a 'Когда' (When) block with 'таймер' (timer) selected, followed by a '1 сек' (1 second) block, and a 'Делать' (Do) block with 'создать сердце' (create heart) selected. A yellow highlighter is pointing to the 'таймер' block.

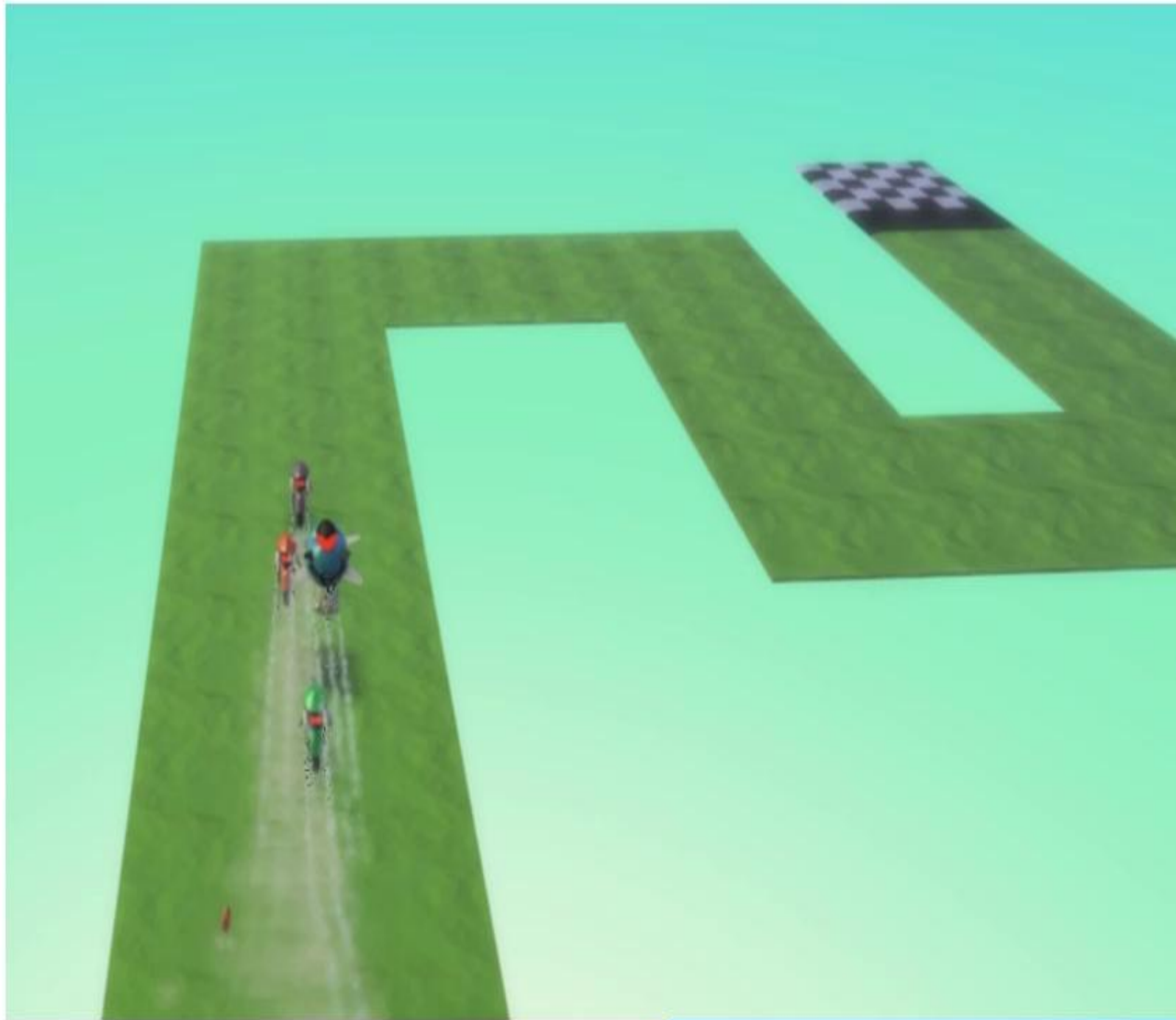
1 Когда **всегда** Делать **двигаться по путям**

2 Когда **таймер** **1 сек** Делать **создать сердце**

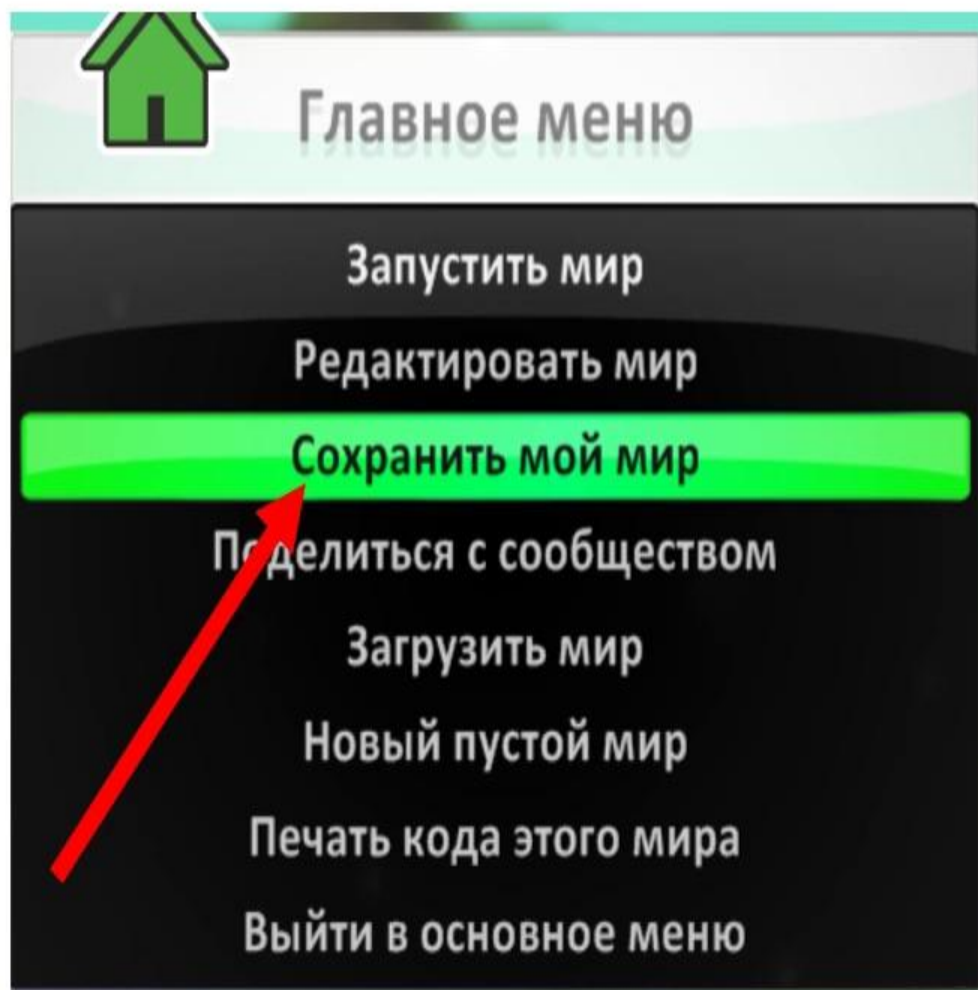
Изменяем установки мира



Тестируем нашу игру



Сохраняем наш игровой мир



Домашнее задание

Создать 3 разные гоночные трассы с разными участниками.



Поздравляем!

