



# Kodu

Создаем игру Mario Kart  
Урок 2

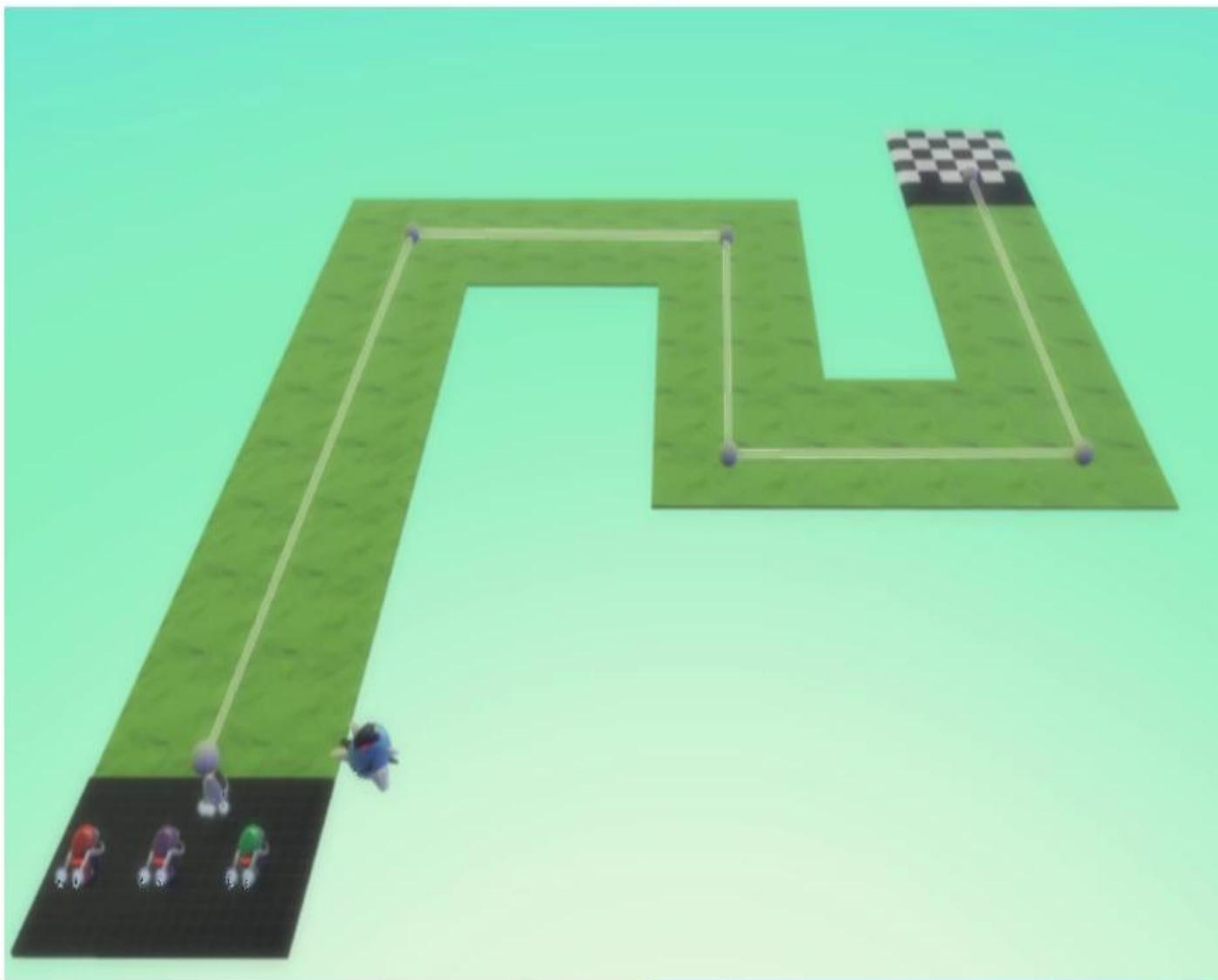
# Проверка домашнего задания



# Mario Kart

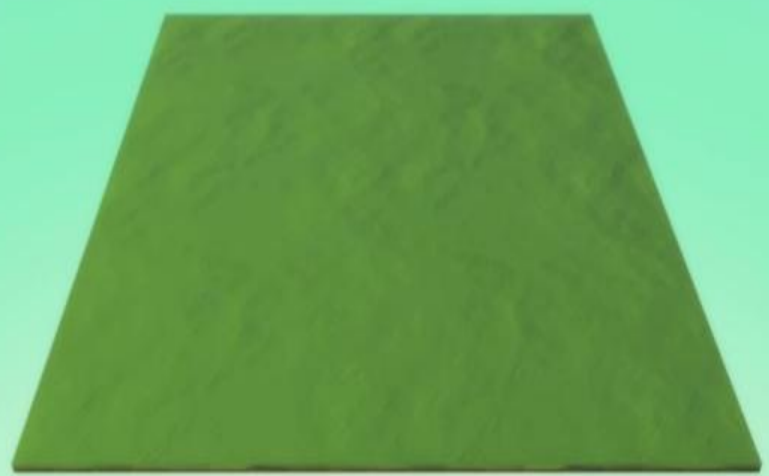


# Создаем игру Mario Kart



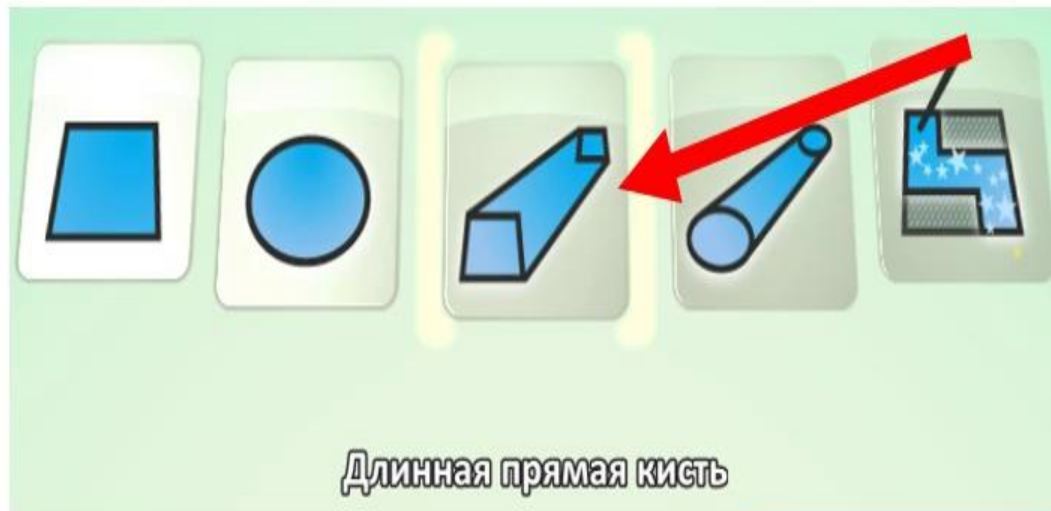
# Старт

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


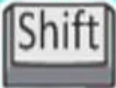








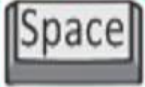
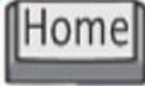



Перемещает камеру

# Выбираем кисть



# Выбираем кисть

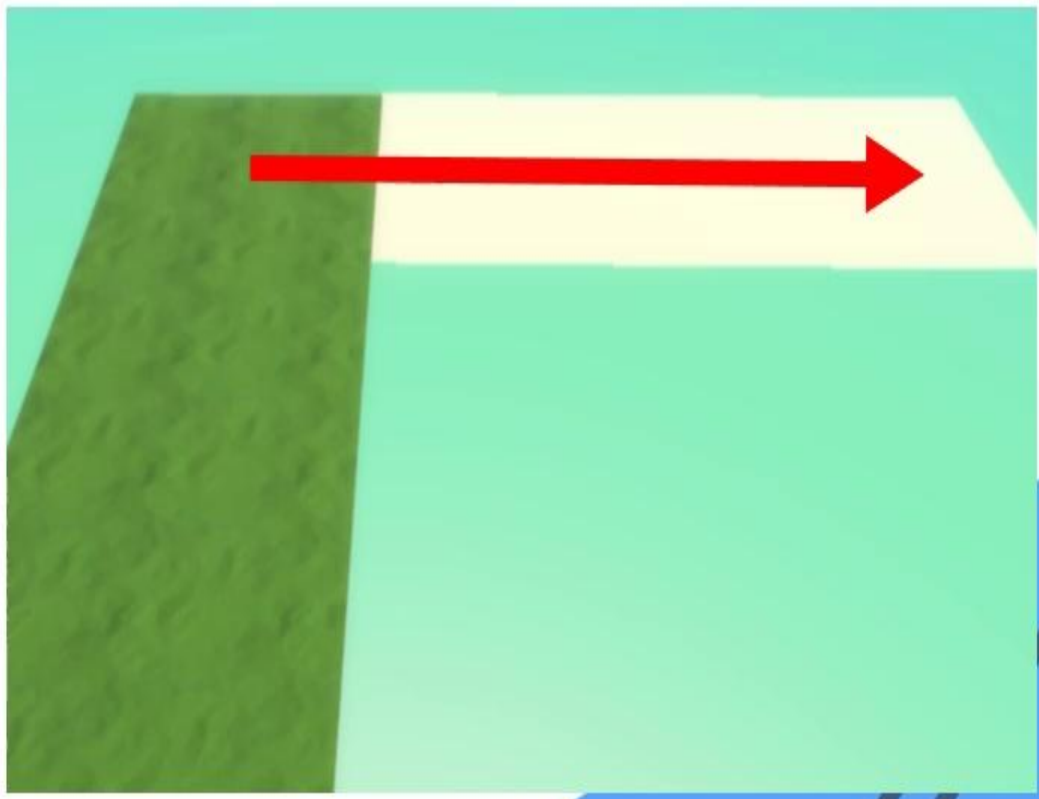
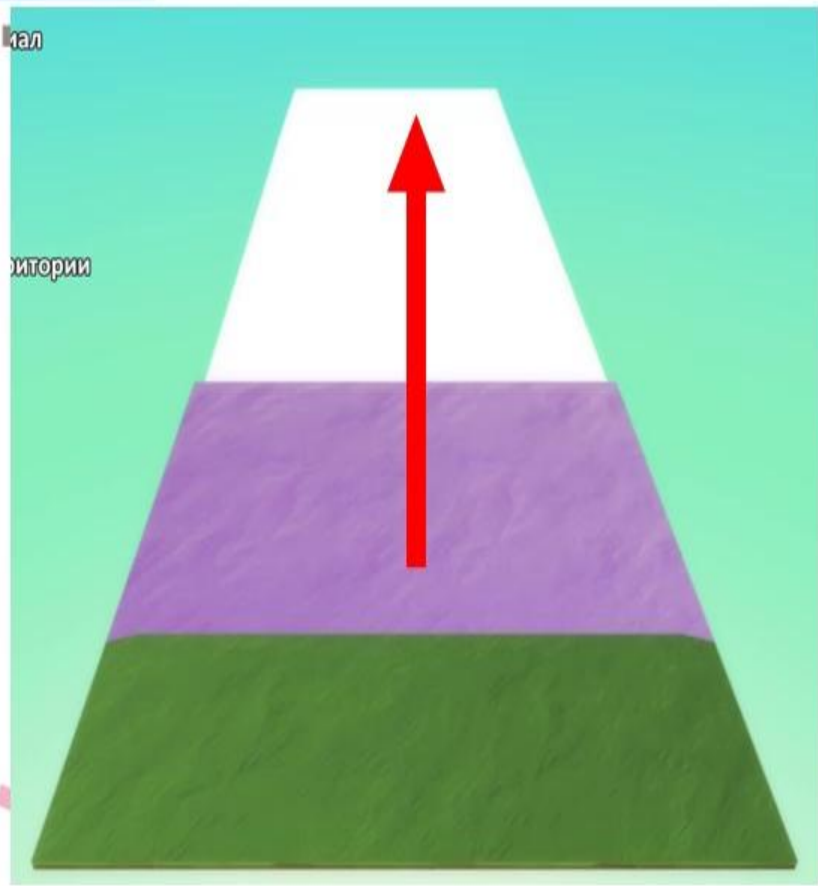
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-   Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

# Создаем трассу

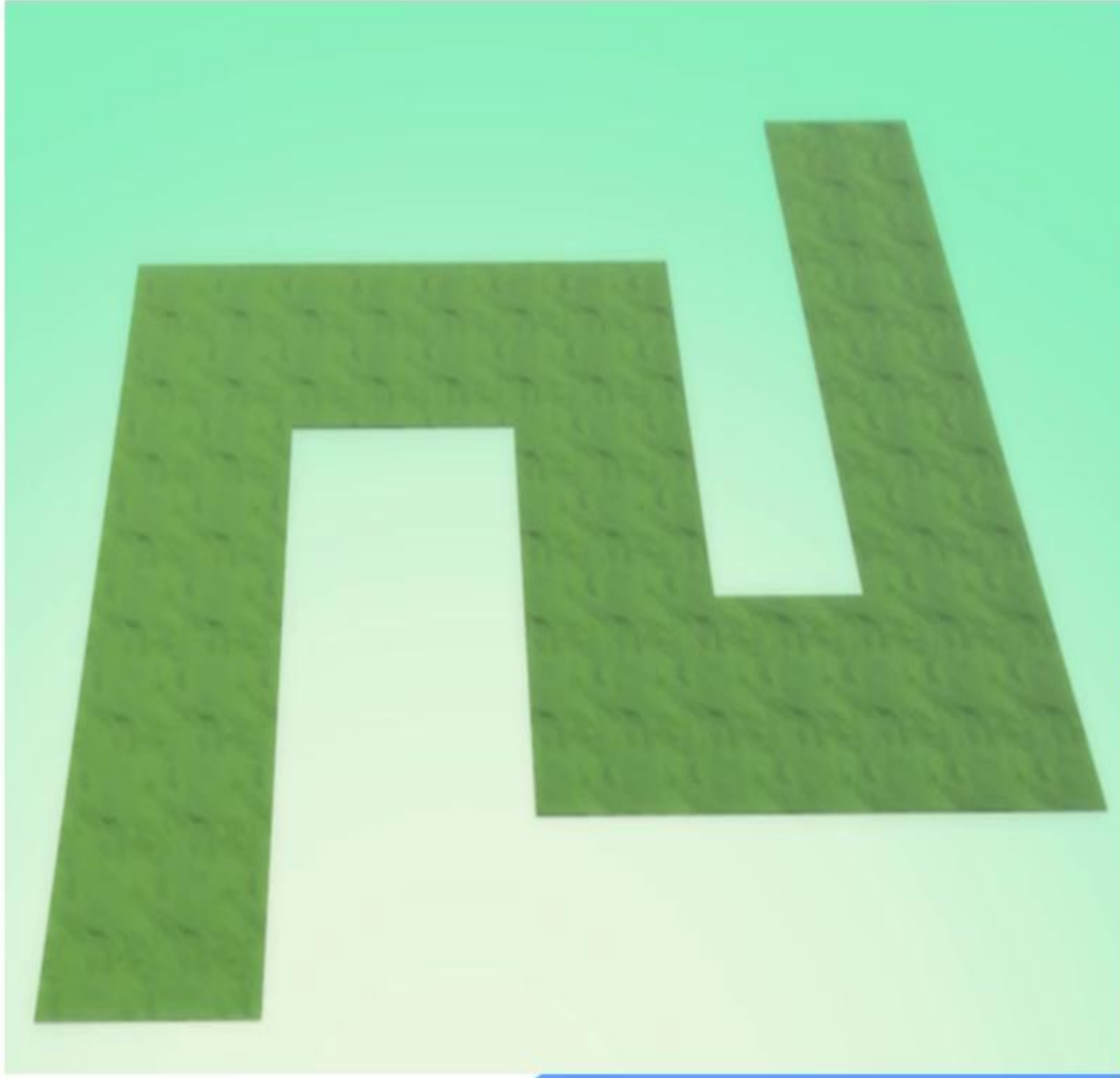




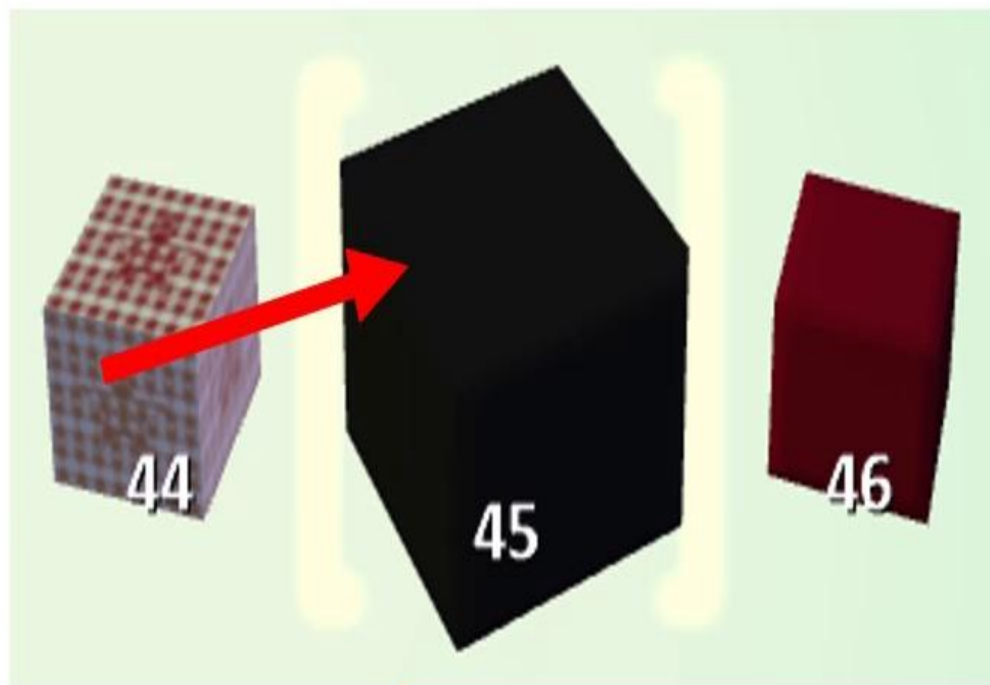
# Создаем трассу



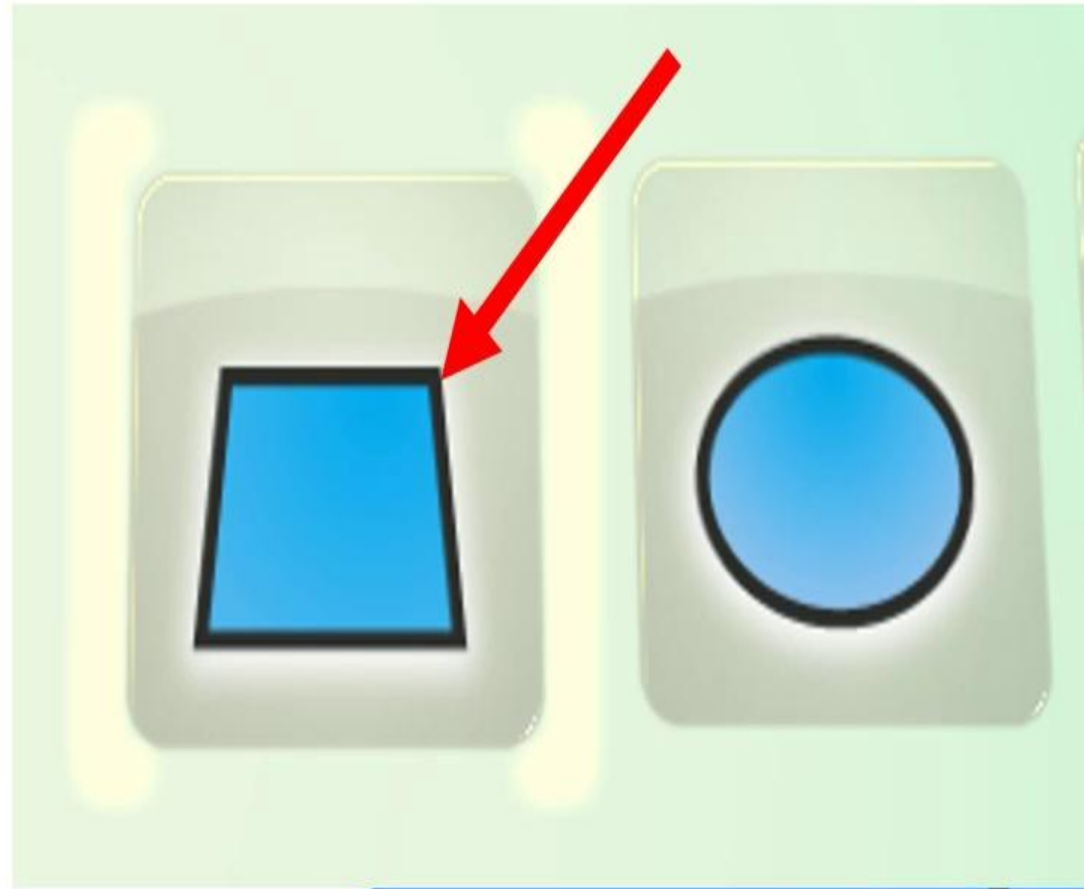
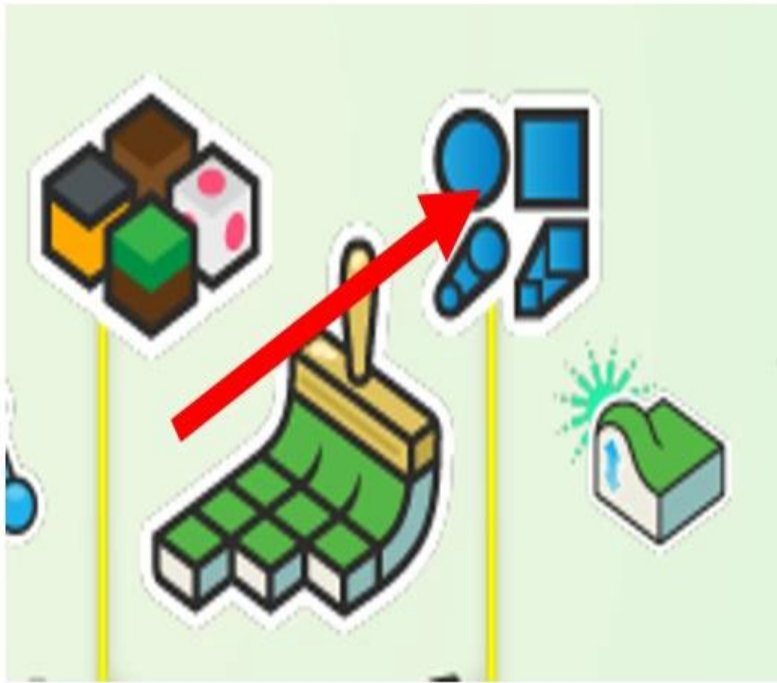
# Создаем трассу



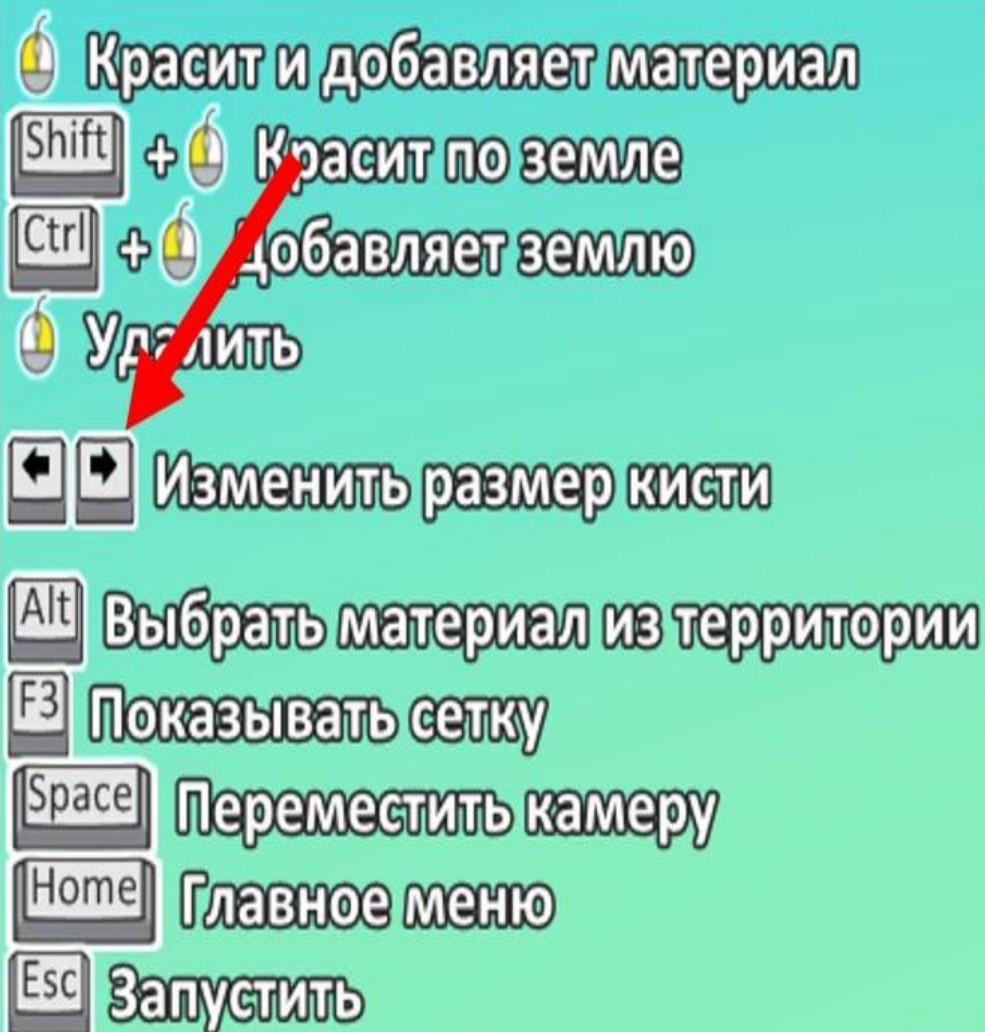
# Создаем старт и финиш



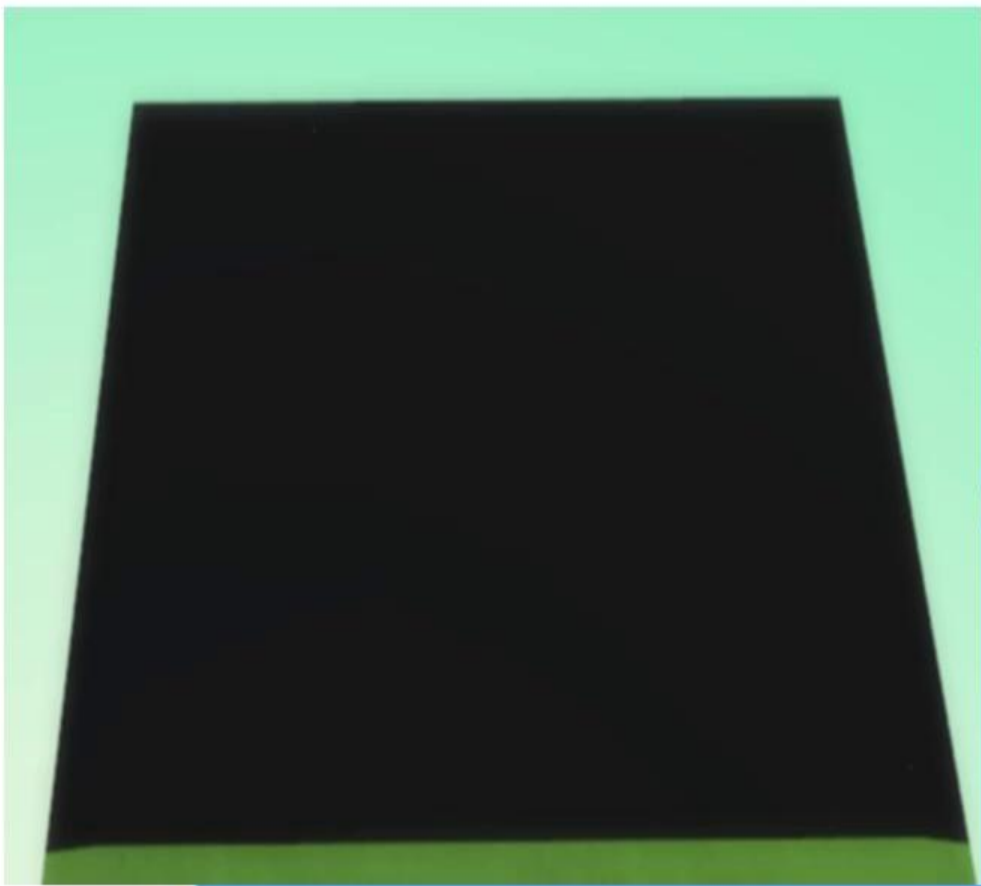
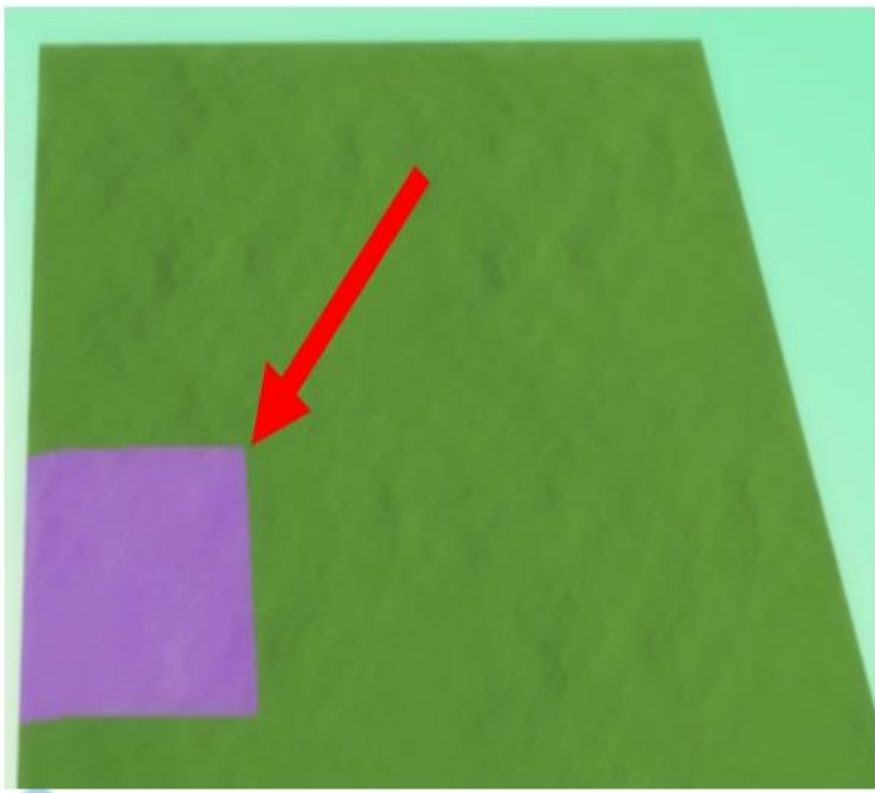
# Создаем старт и финиш



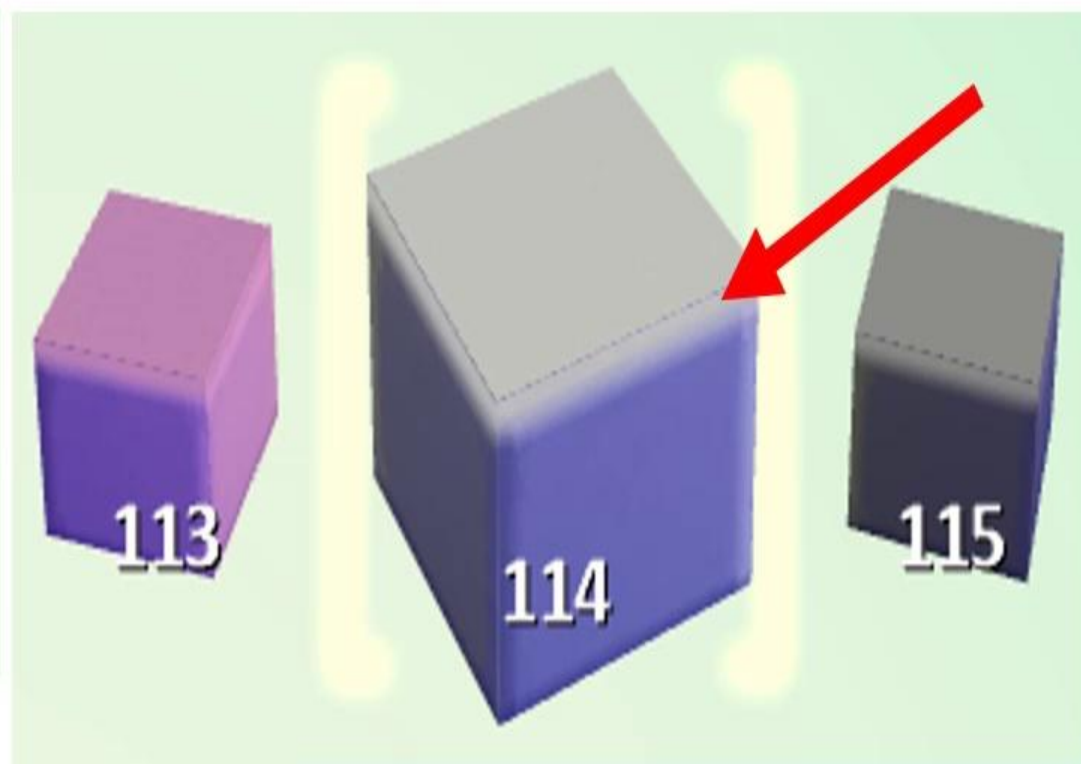
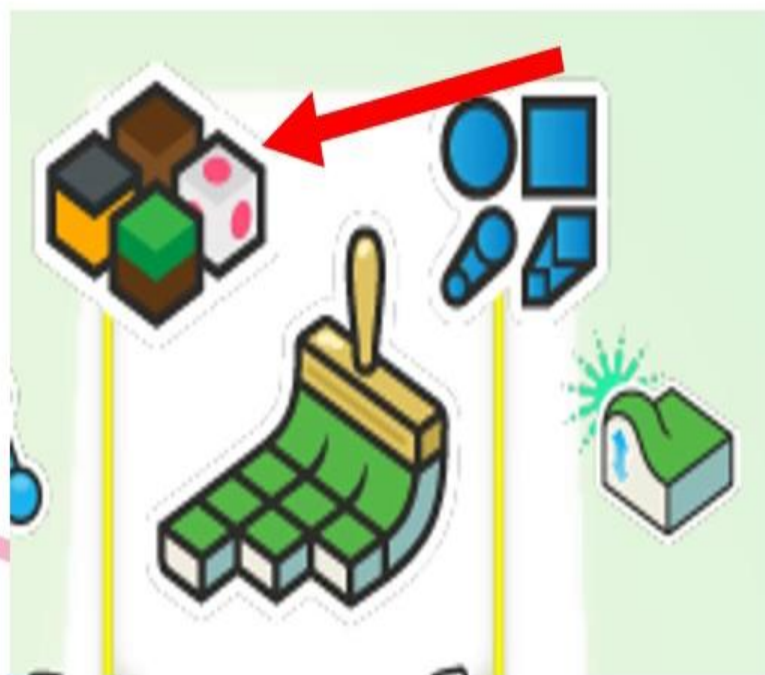
# Создаем старт и финиш



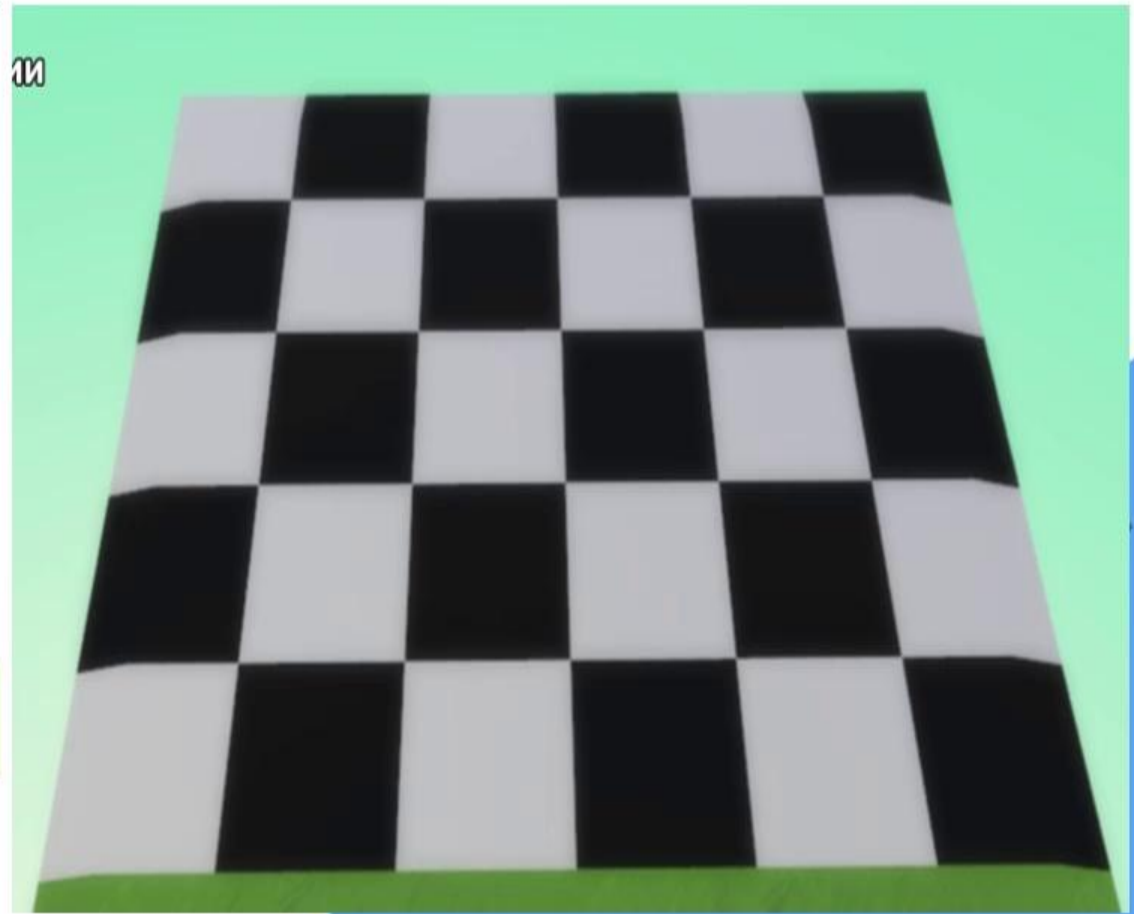
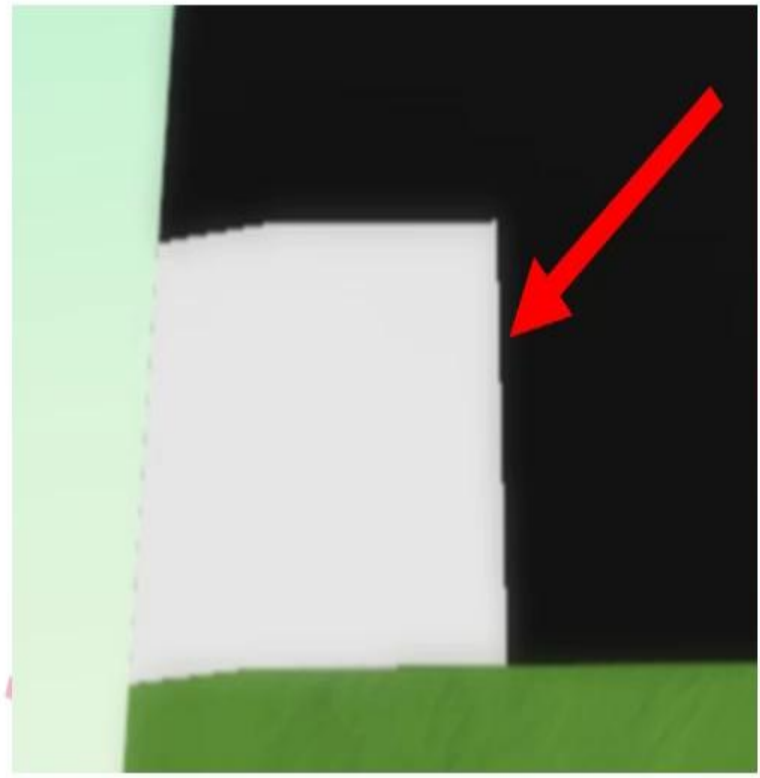
# Создаем старт и финиш



## Создаем старт и финиш

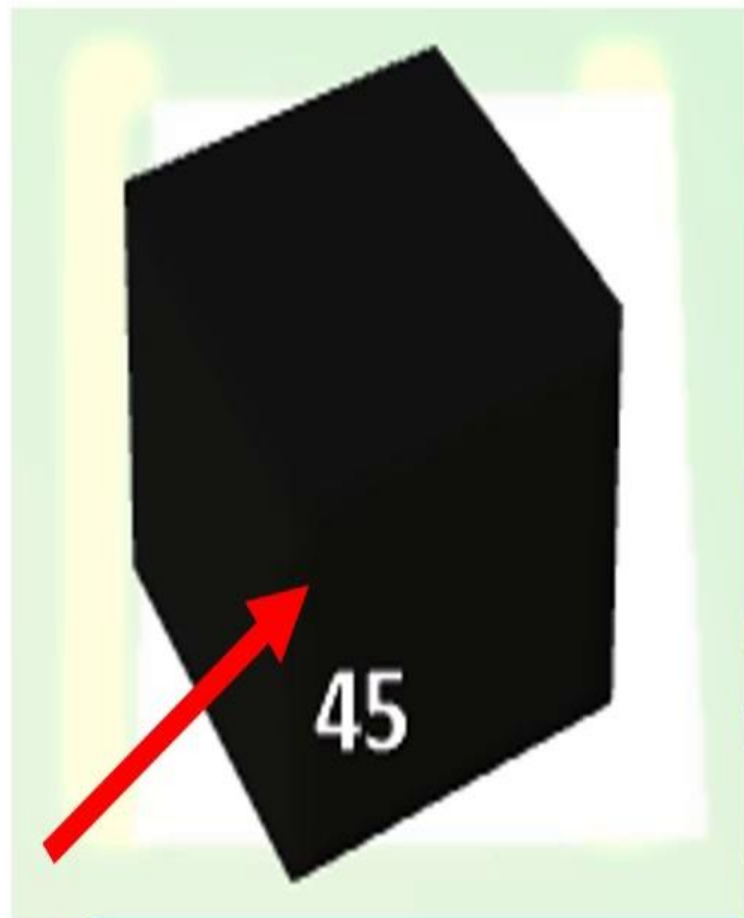
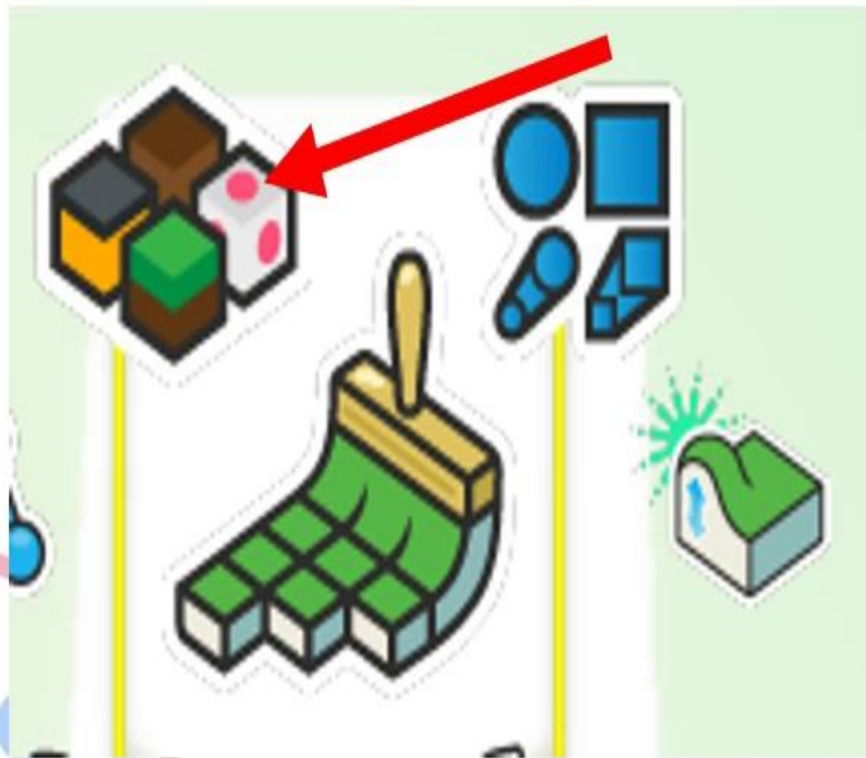


# Создаем старт и финиш

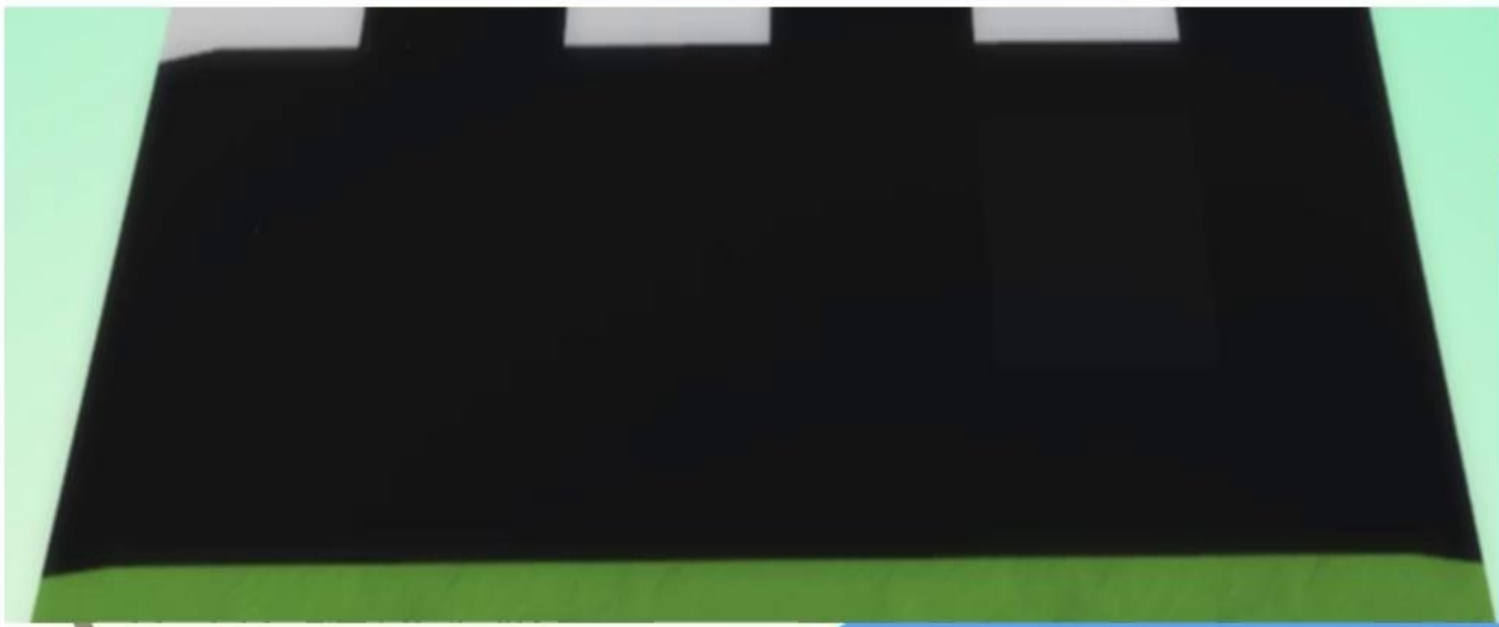
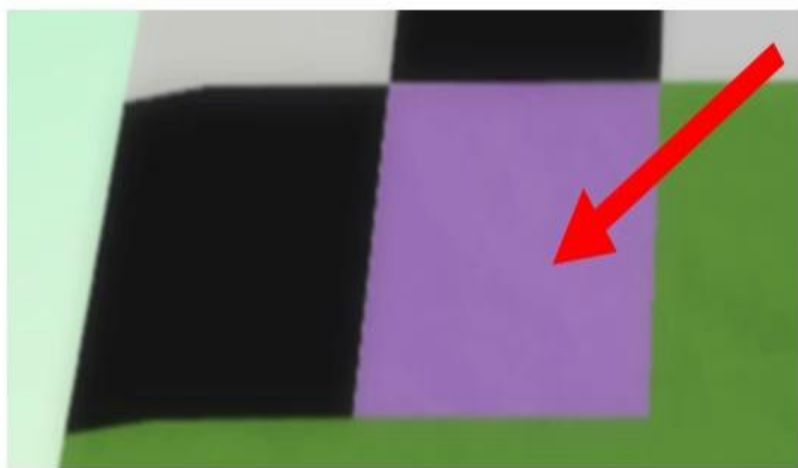




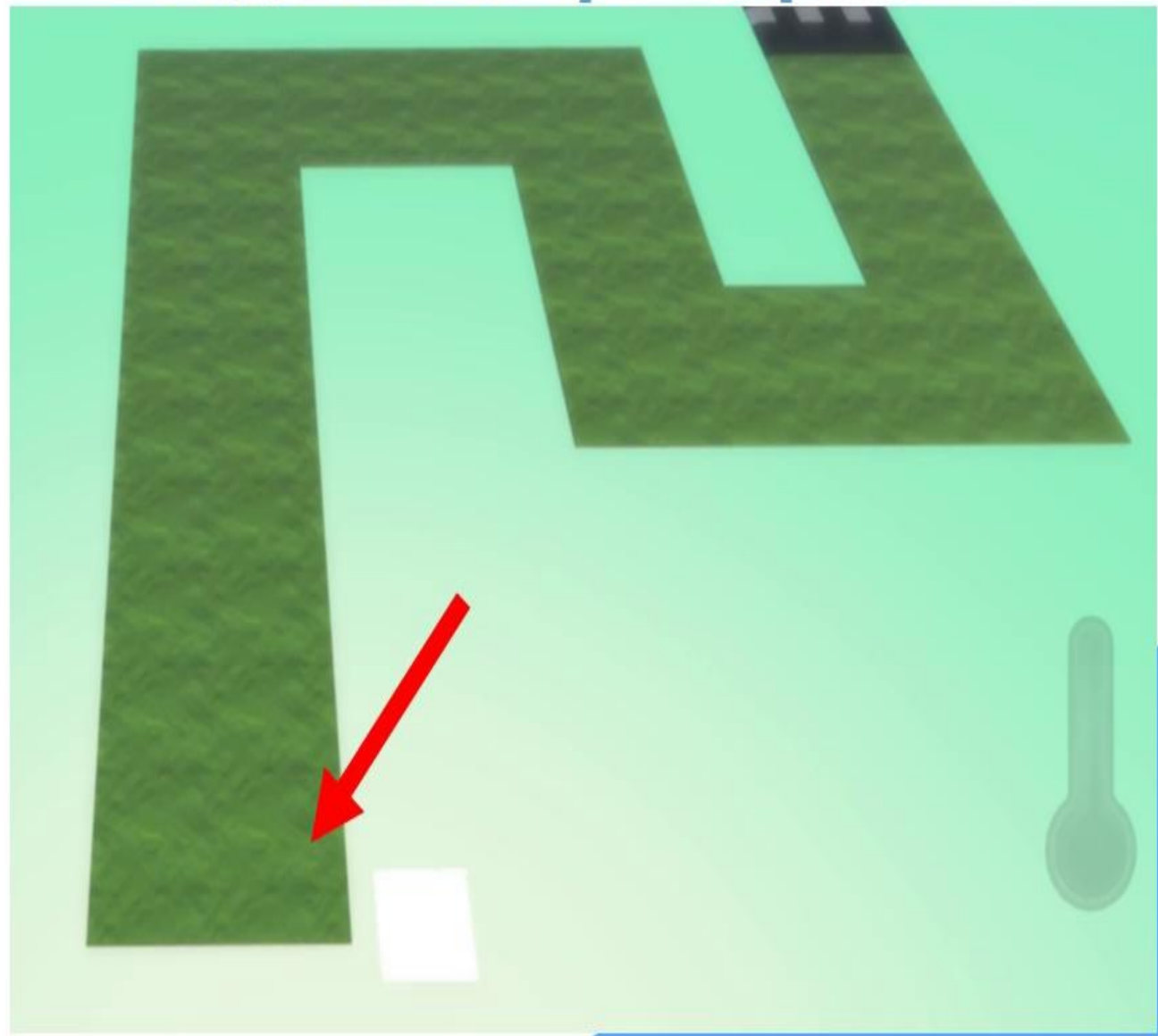
# Создаем старт и финиш



# Создаем старт и финиш



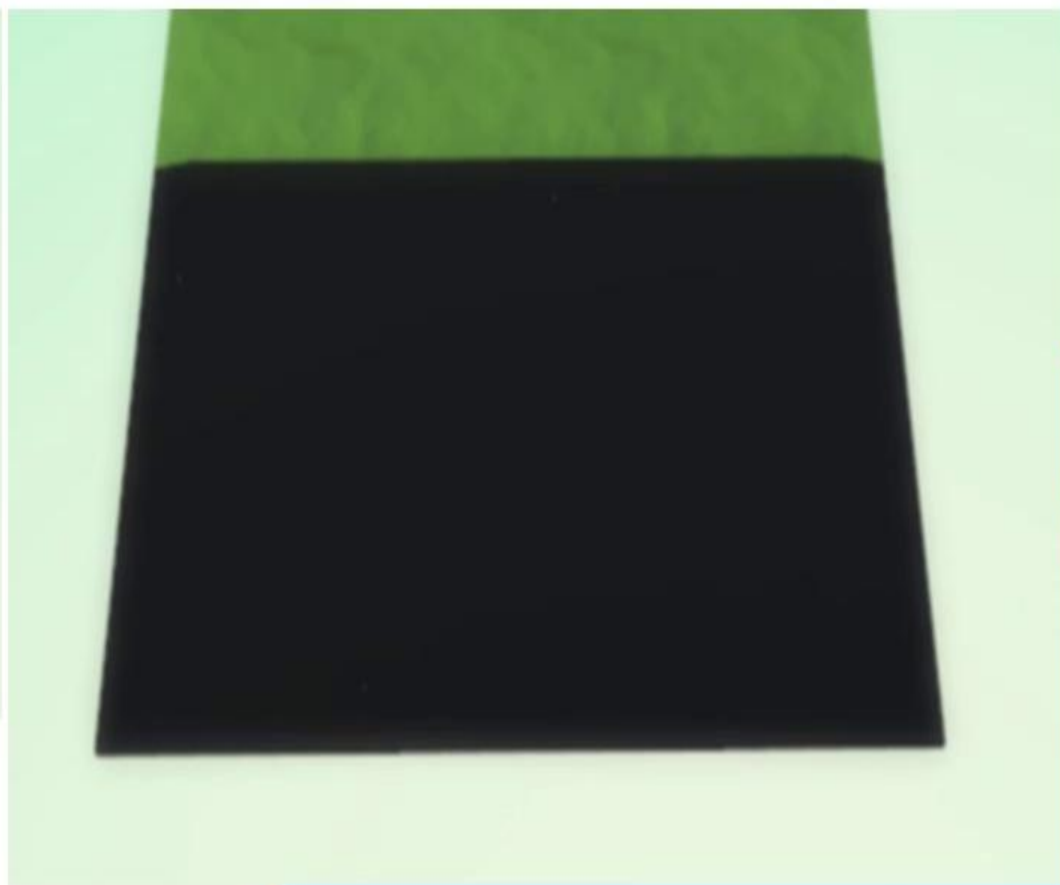
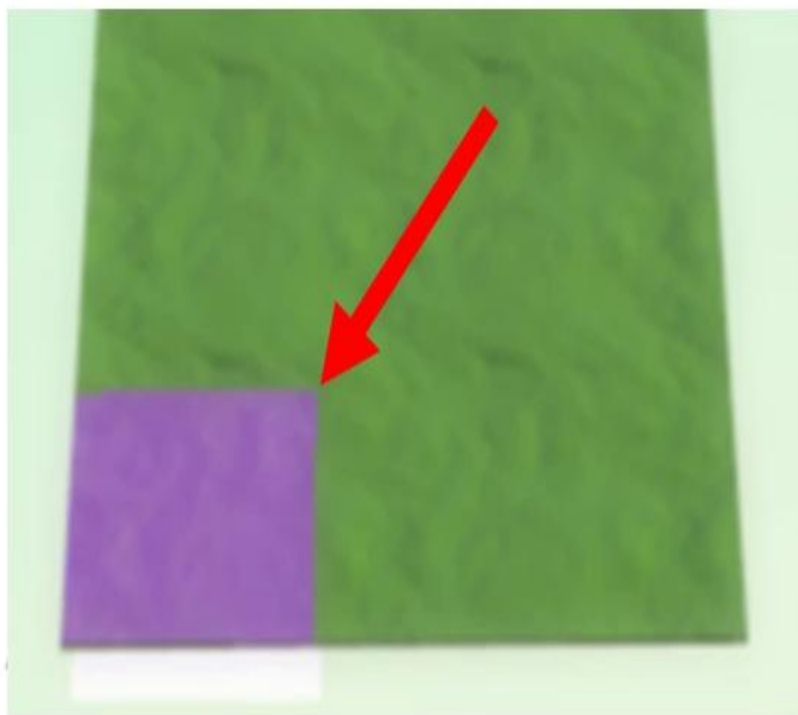
# Создаем старт и финиш



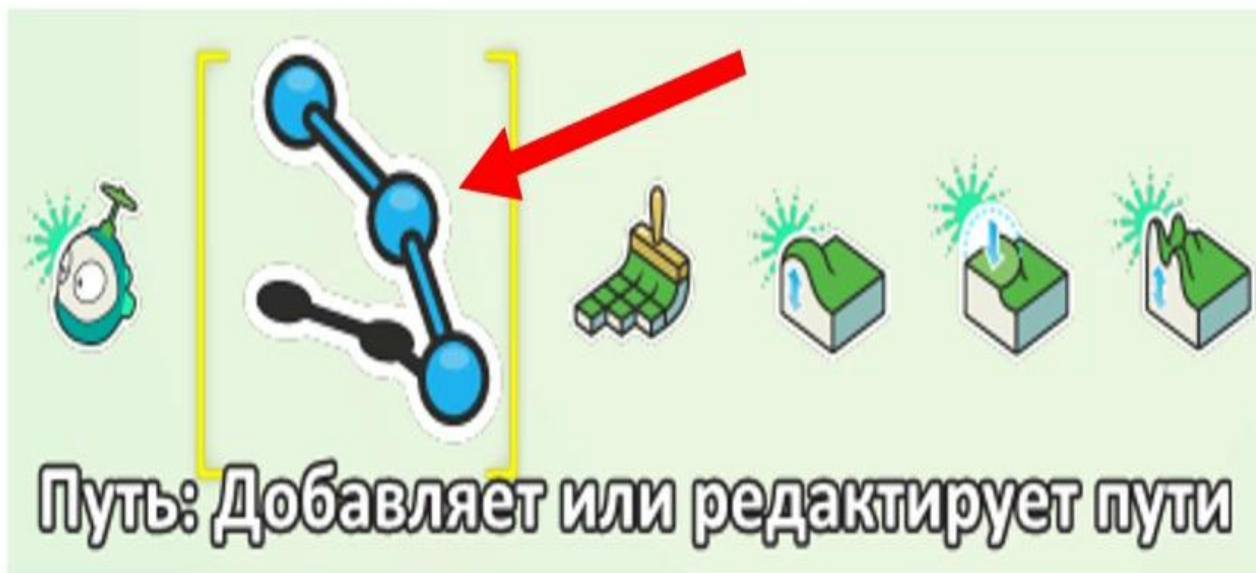
# Создаем старт и финиш



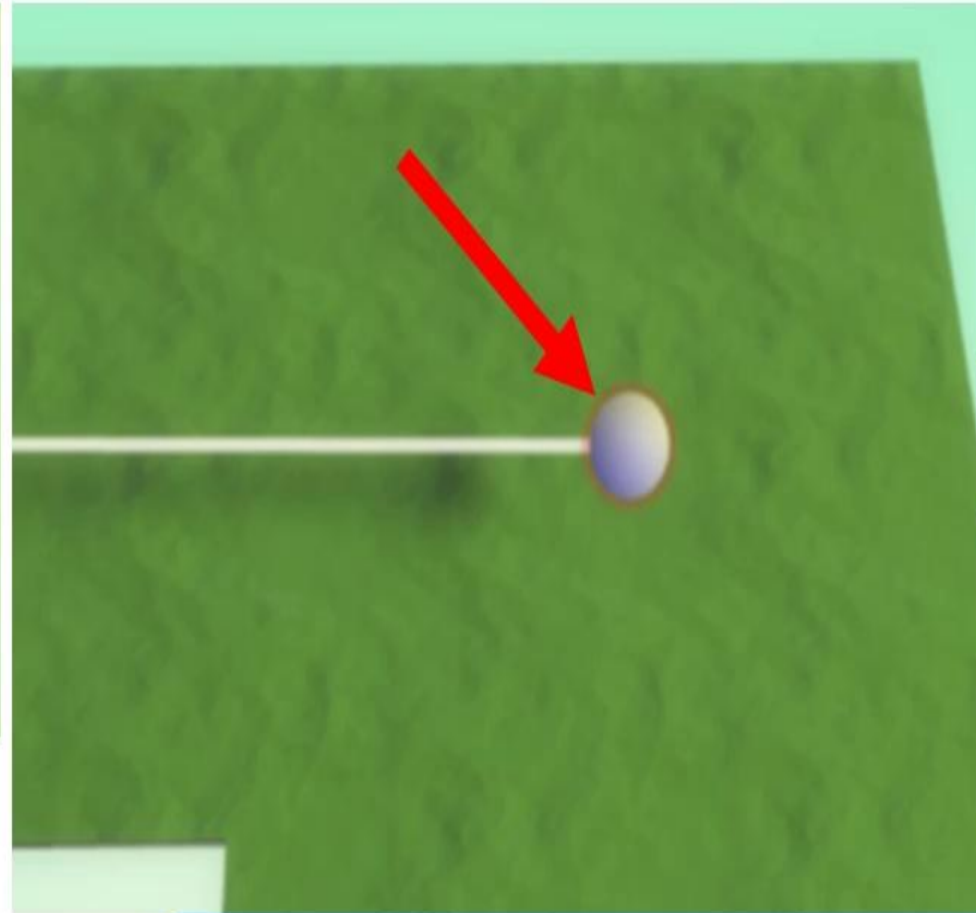
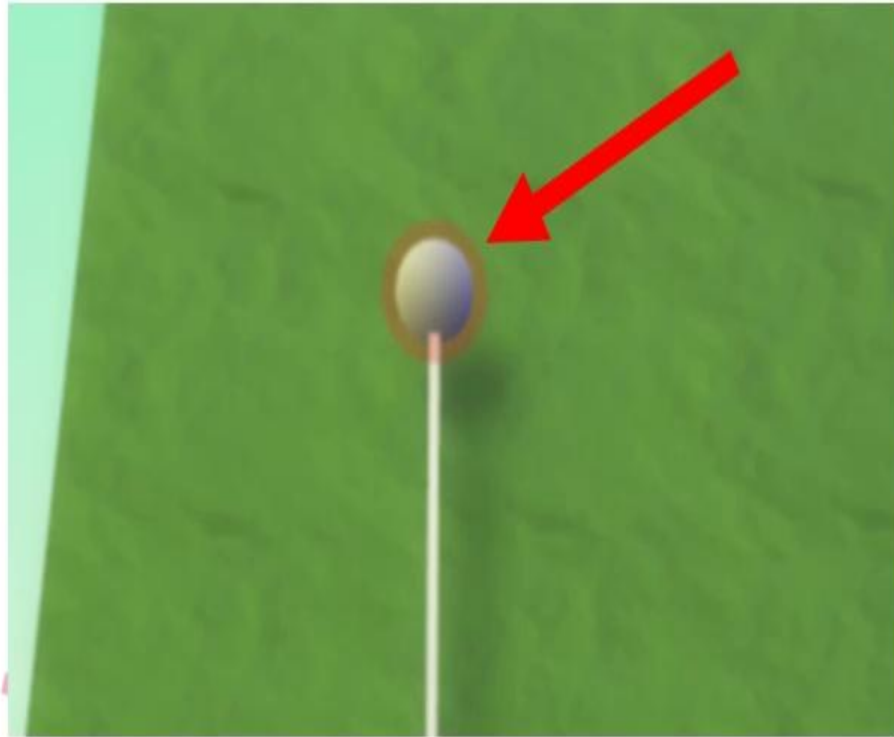
# Создаем старт и финиш



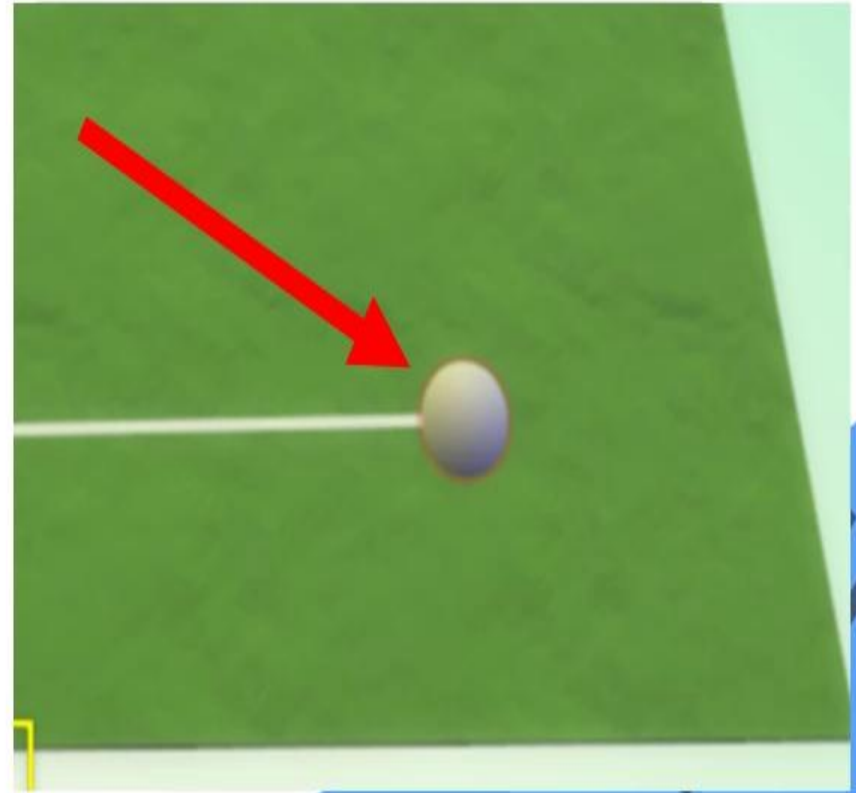
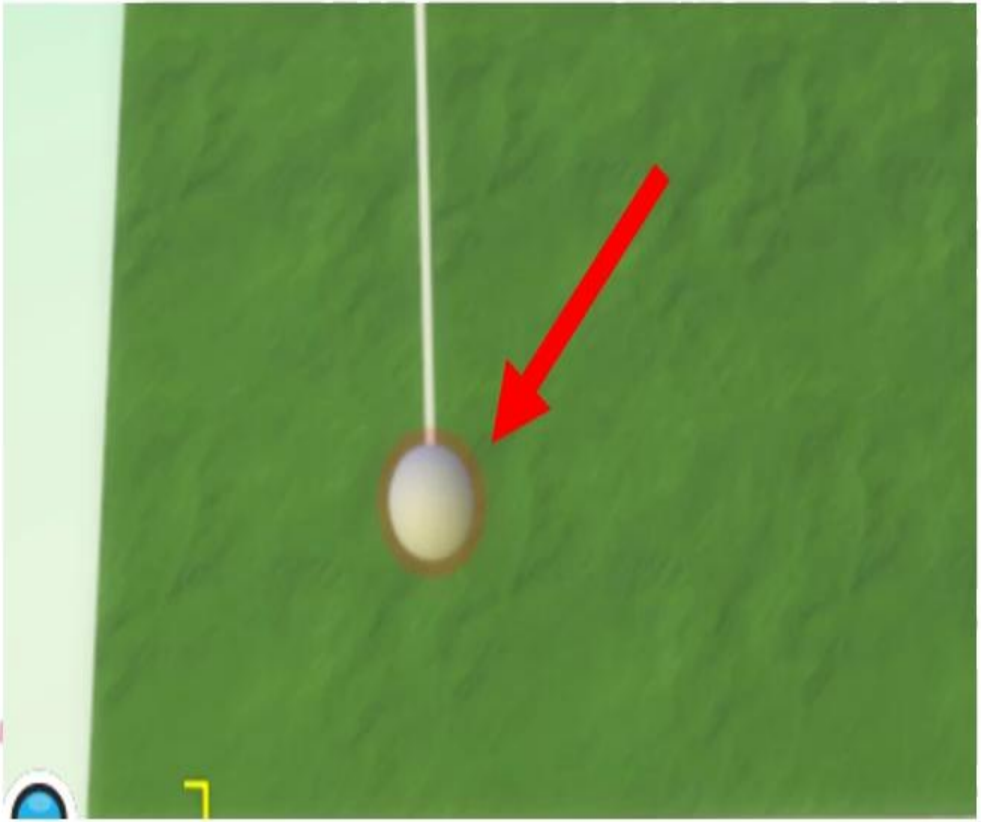
## Создаем путь



# Создаем путь

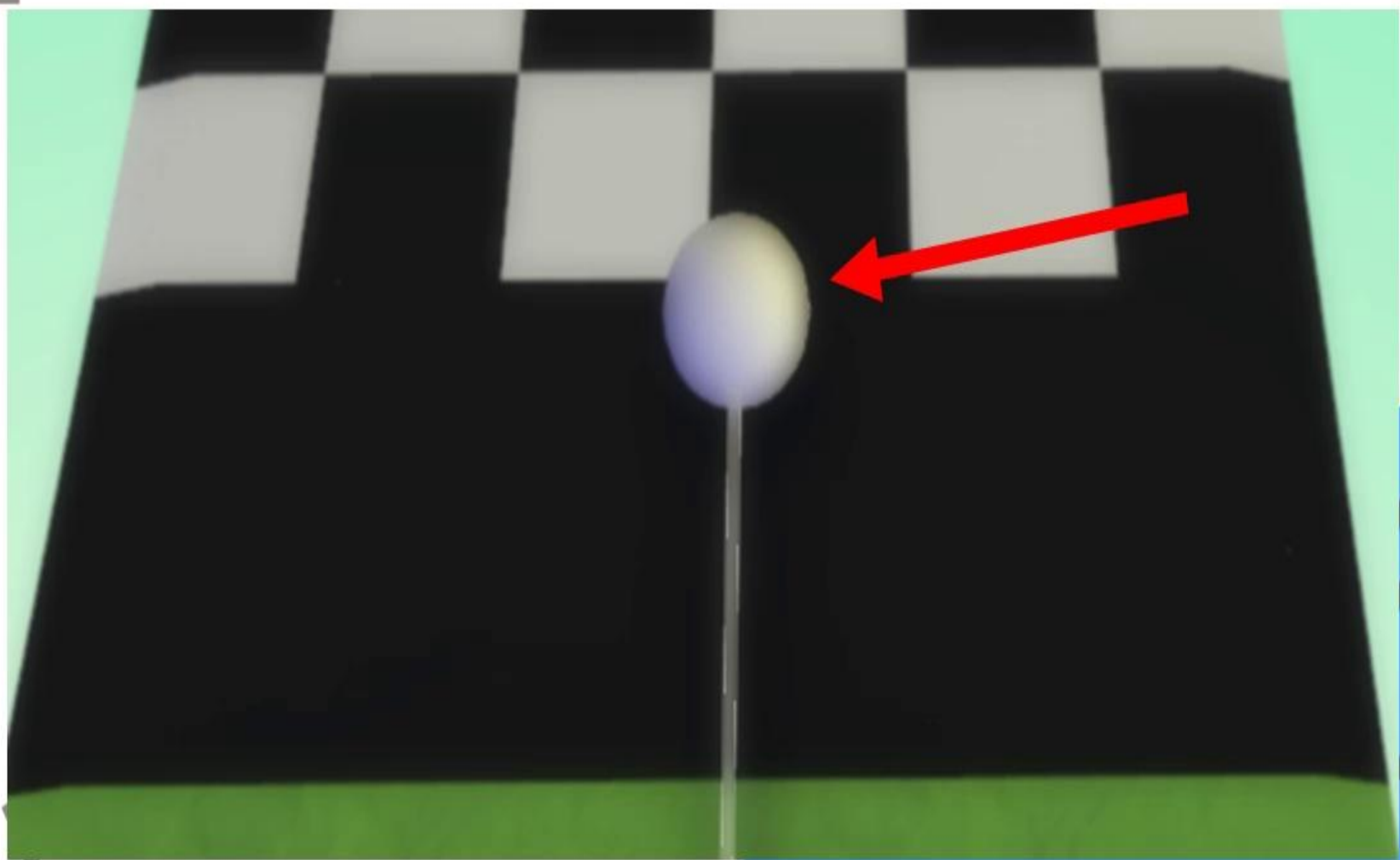


# Создаем путь

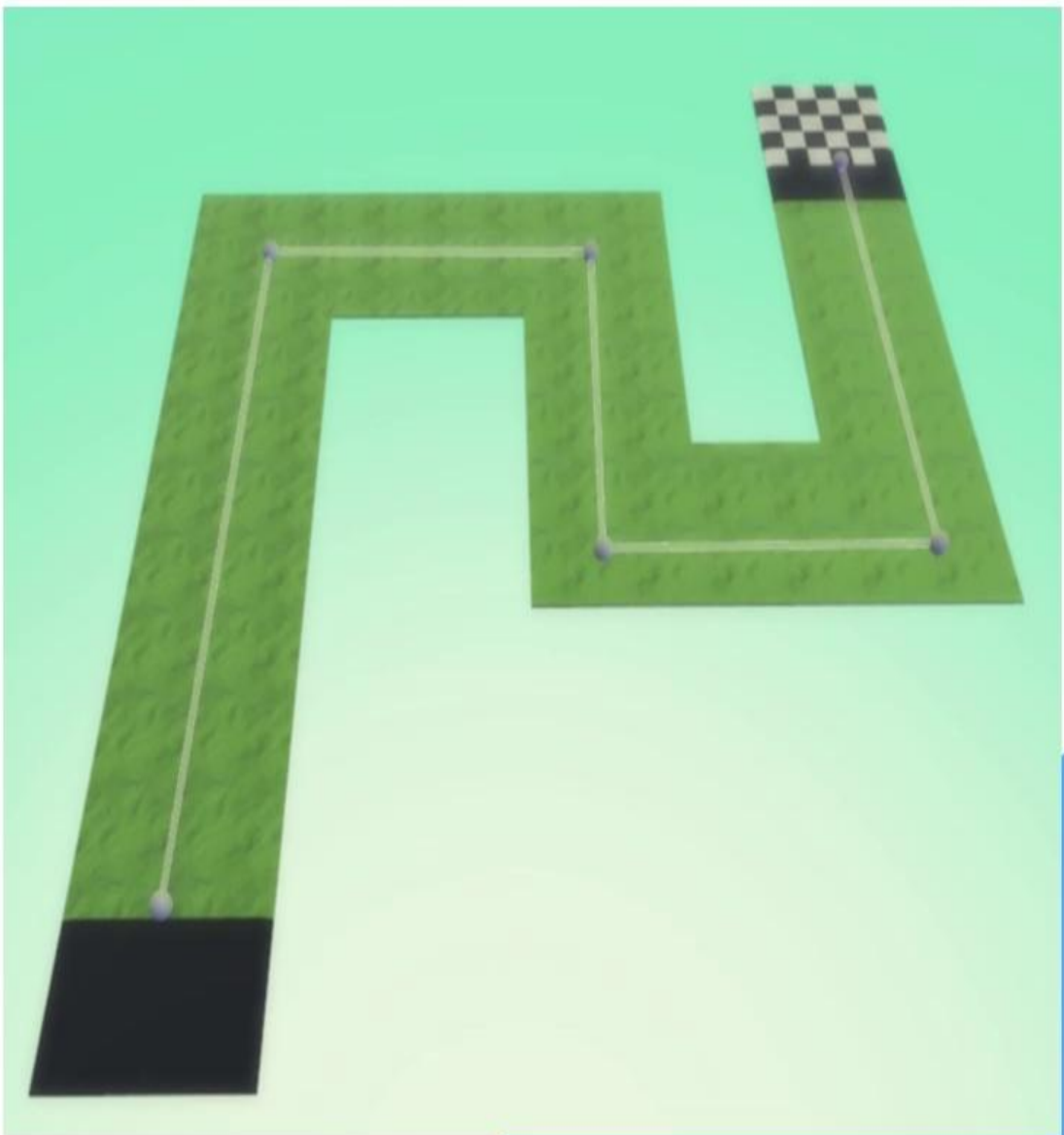




# Создаем путь



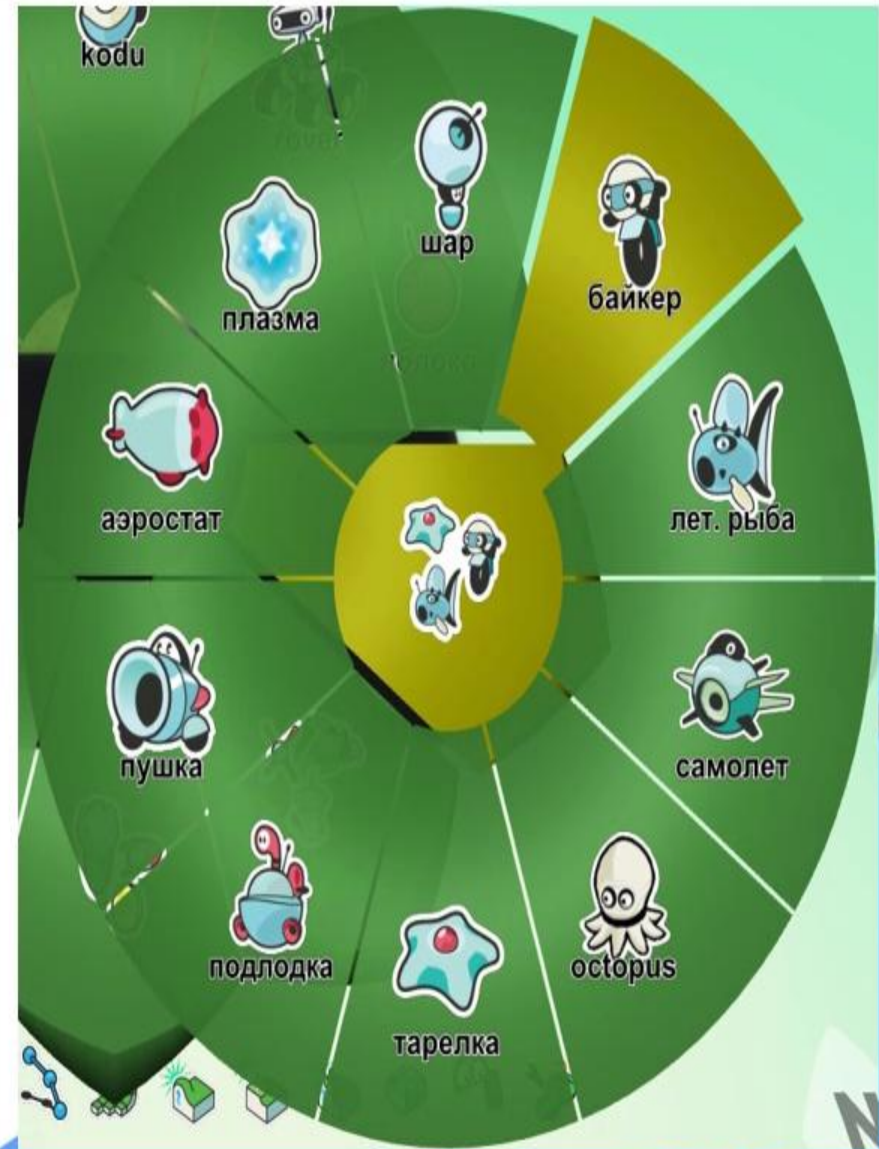
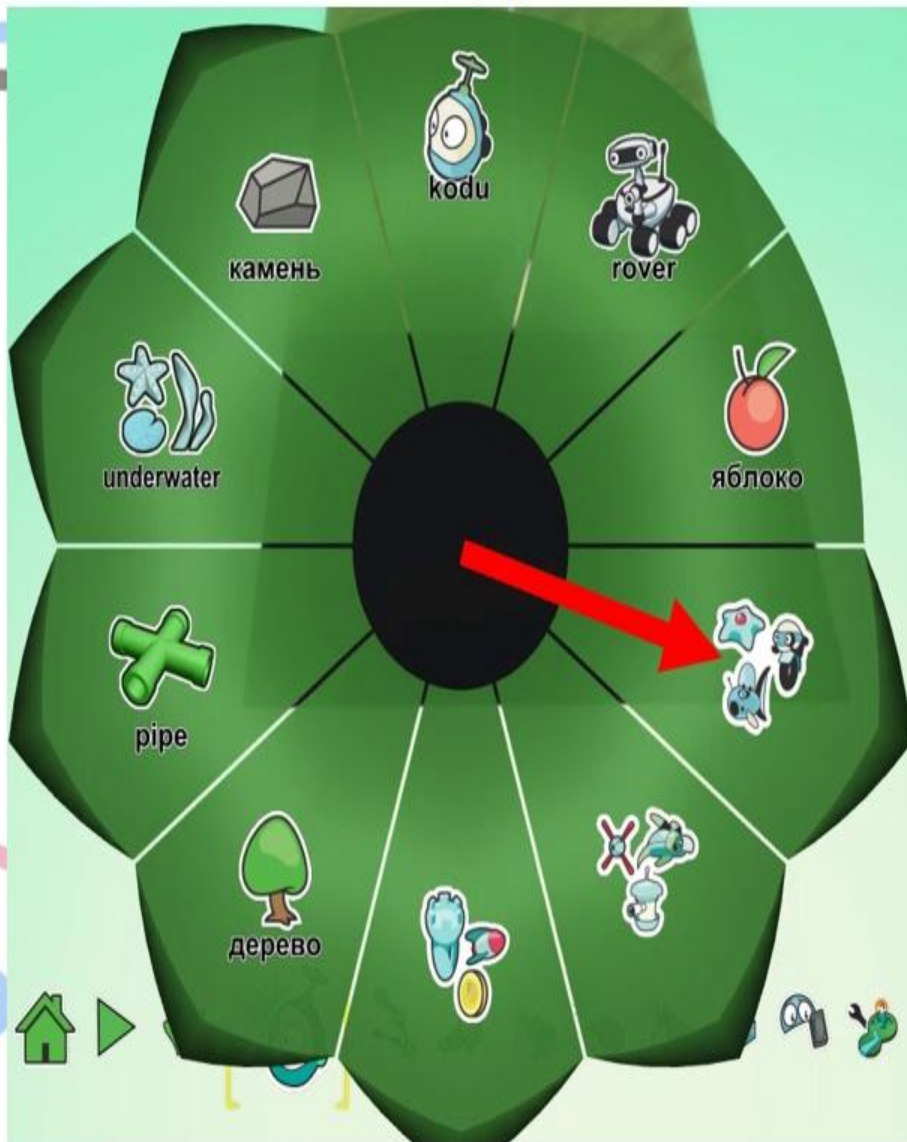
# Создаем путь



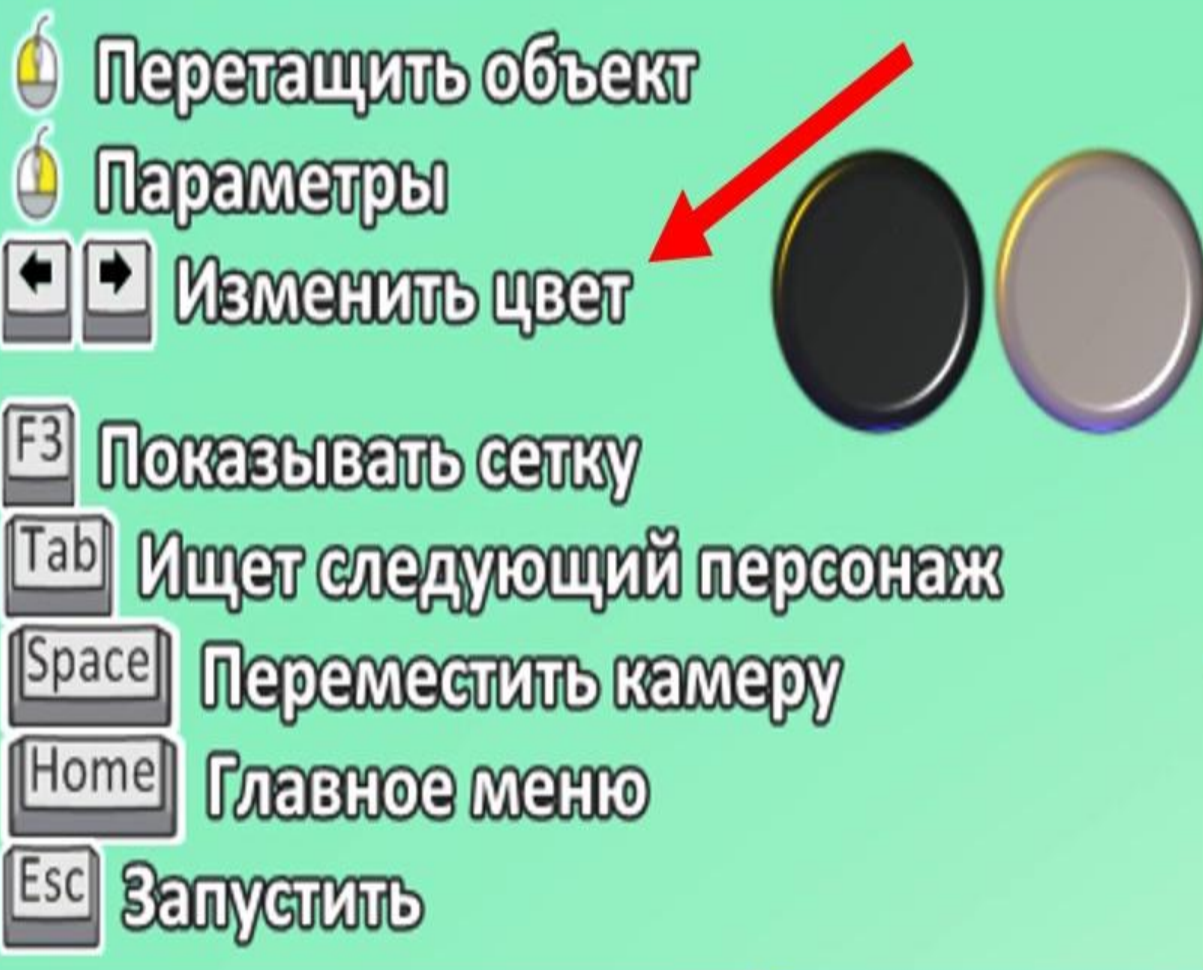
# Добавляем объекты







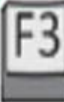
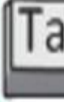
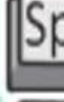
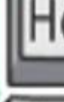
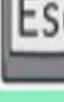
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



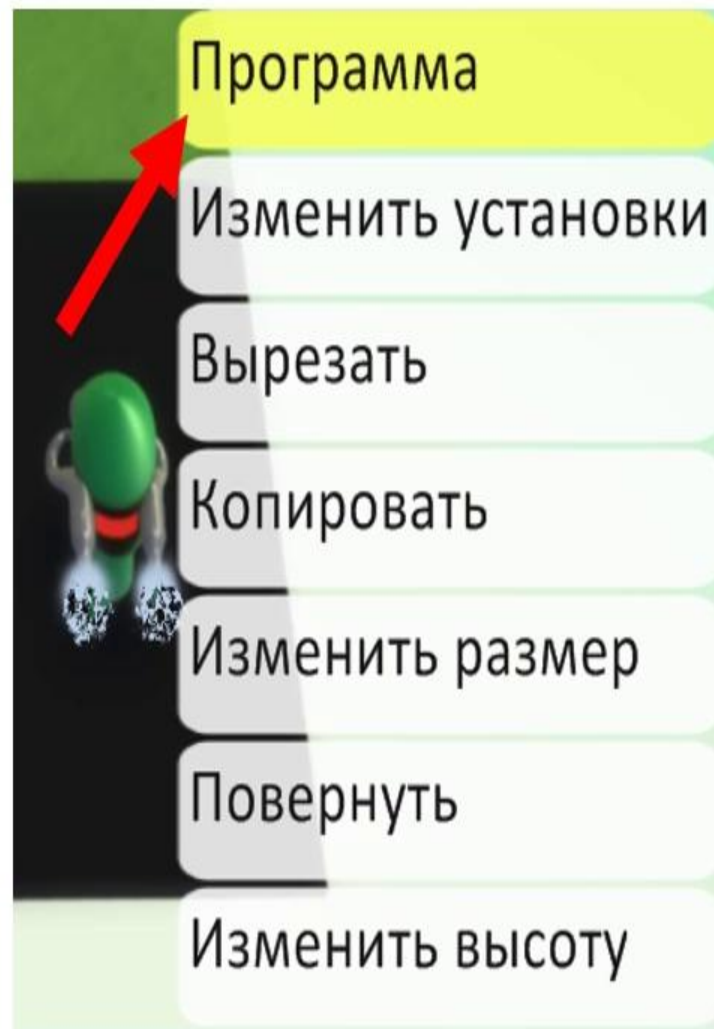
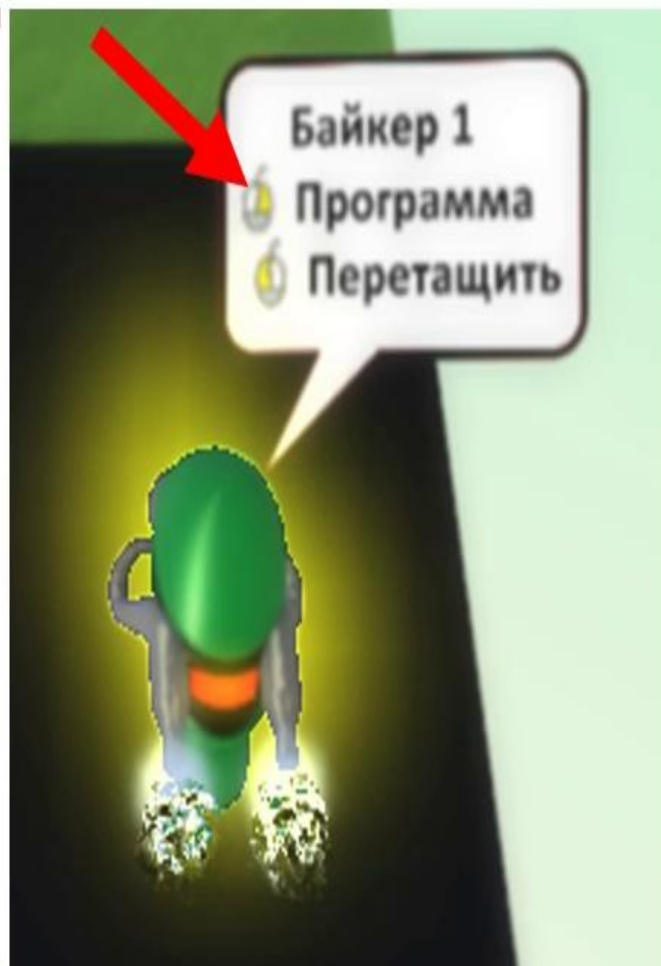
The image shows a control menu with a light green background. On the right side, there are two circular buttons: a black one and a grey one. A red arrow points from the text 'Изменить цвет' to the black button. The menu items are as follows:

-  Перетащить объект
-  Параметры
-   Изменить цвет
-  Показывать сетку
-  Ищет следующий персонаж
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

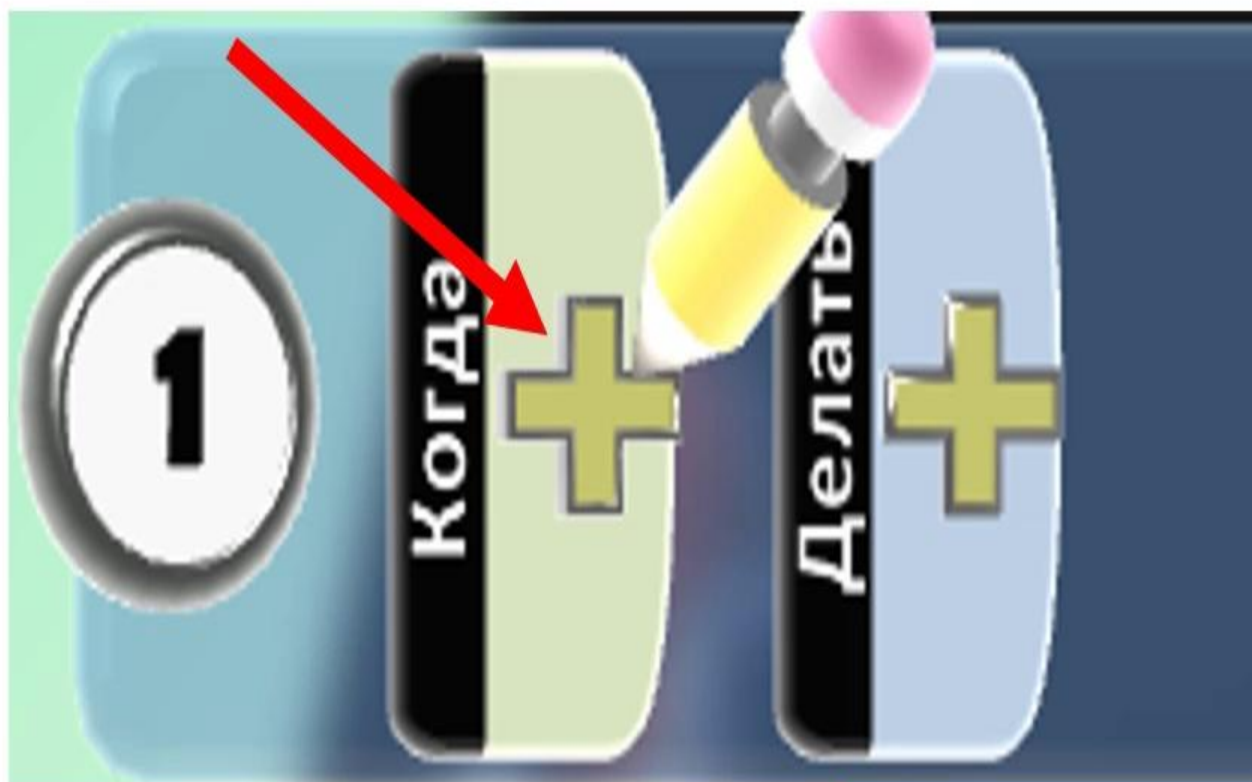
# Добавляем объекты



# Создаем программы

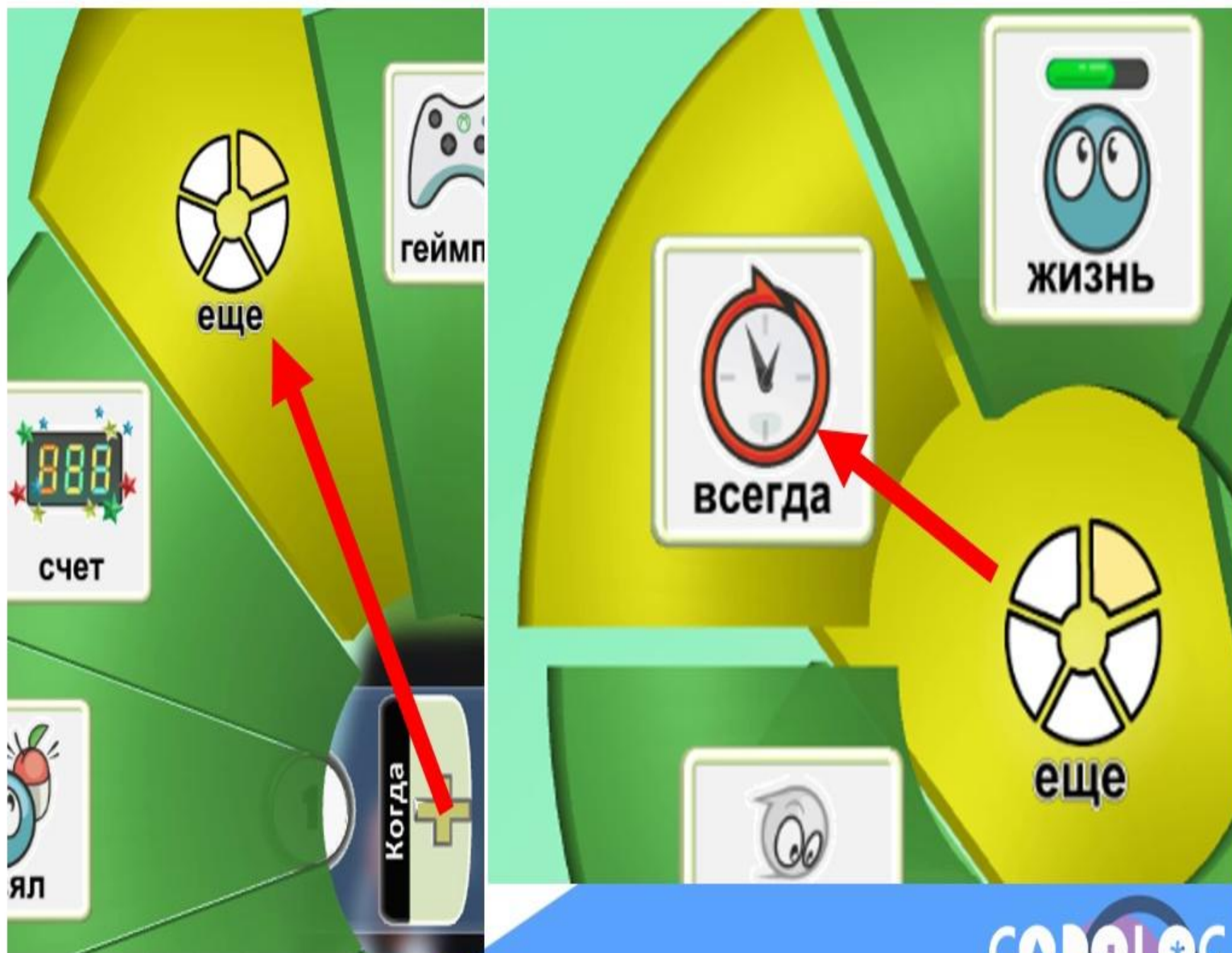


# Создаем программы





# Создаем программы



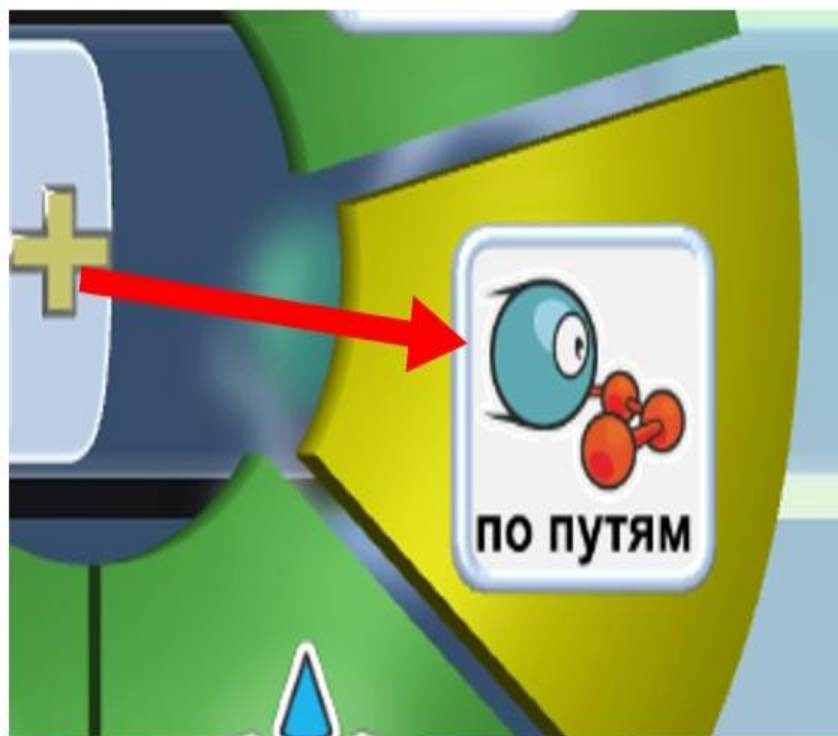
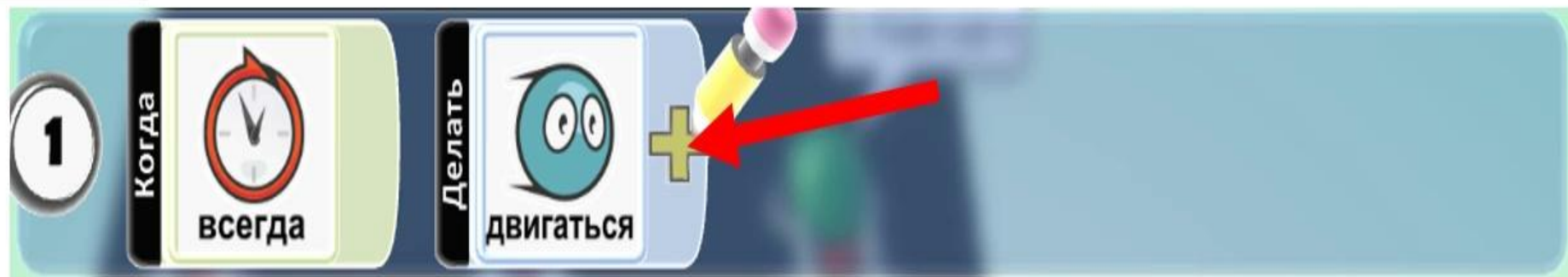
# Создаем программы



# Создаем программы



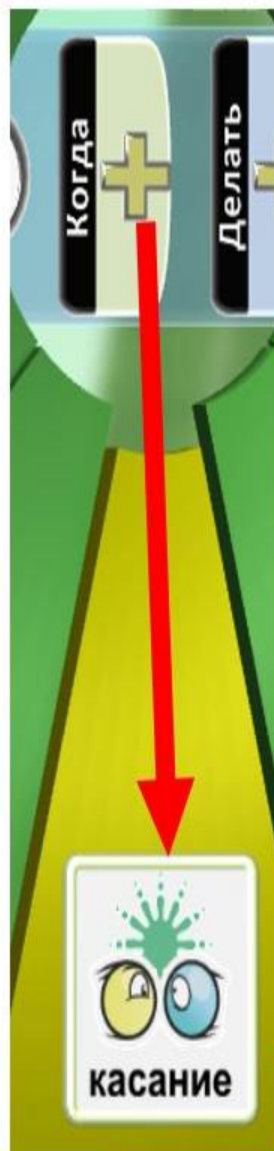
# Создаем программы



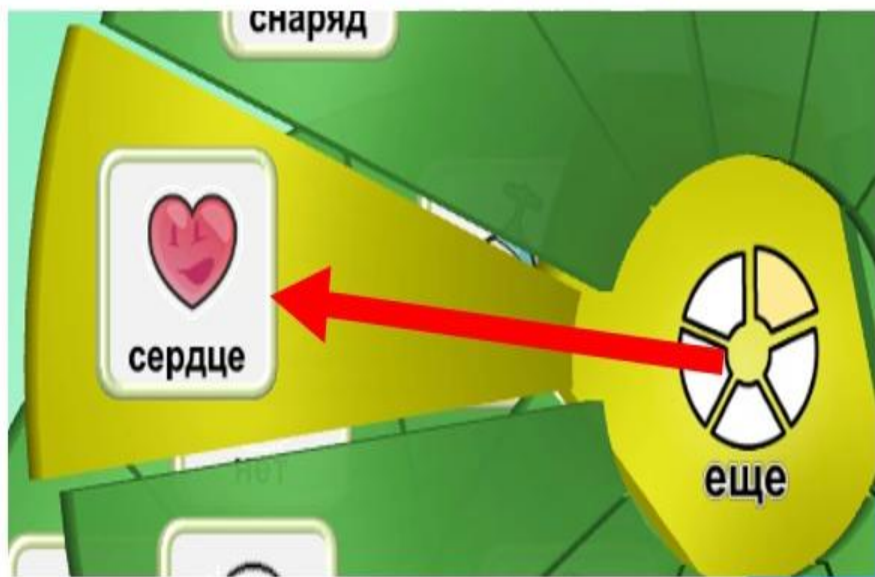
# Создаем программы

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

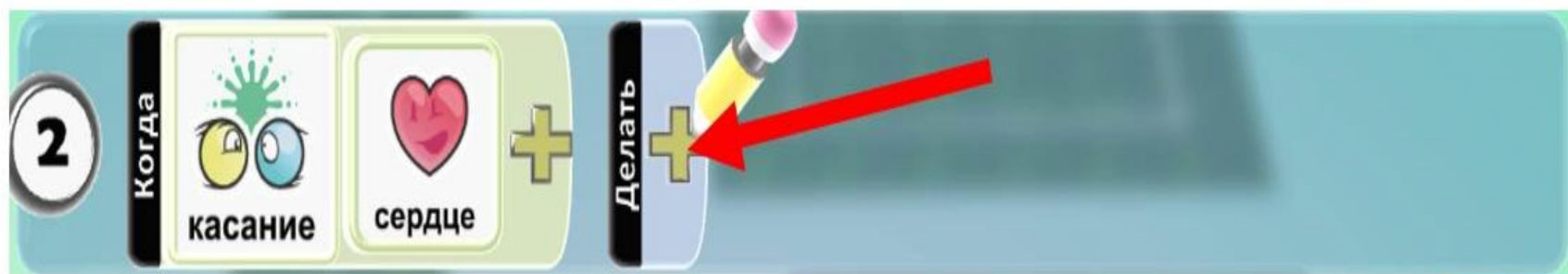
# Создаем программы



# Создаем программы

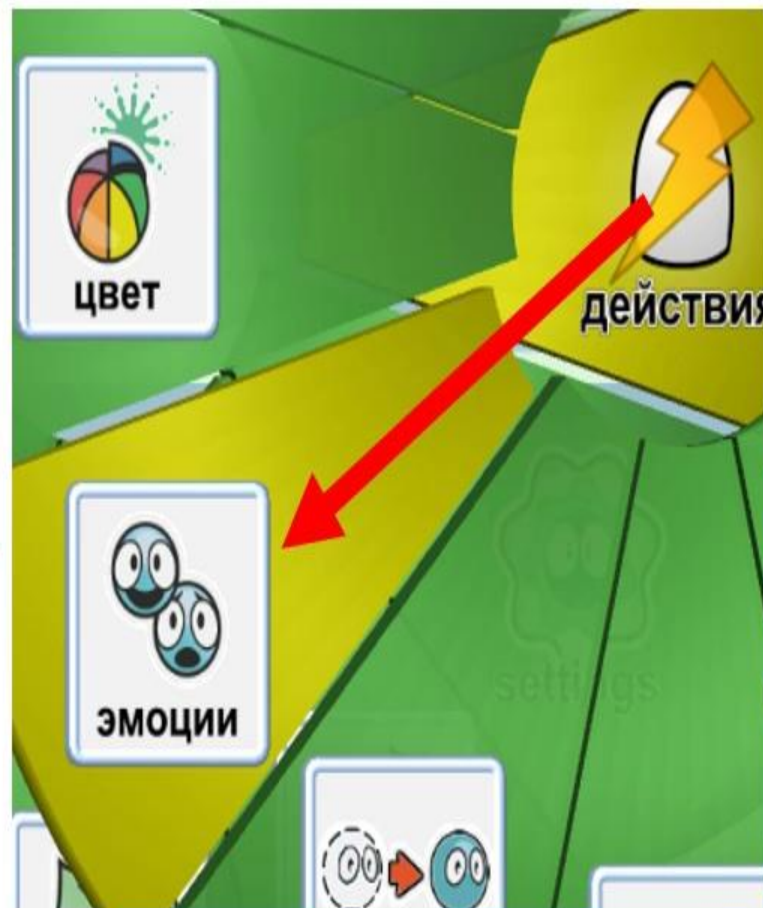
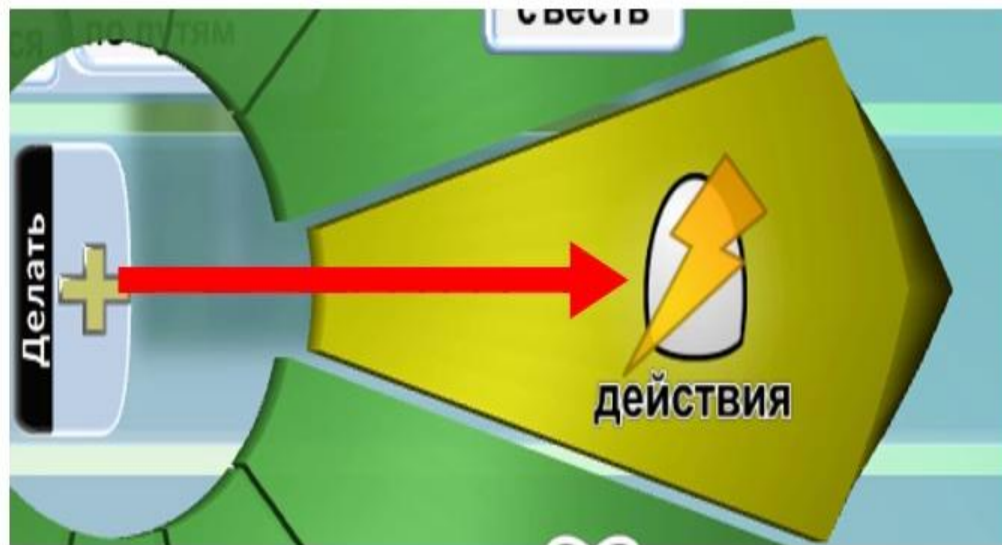


# Создаем программы





# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



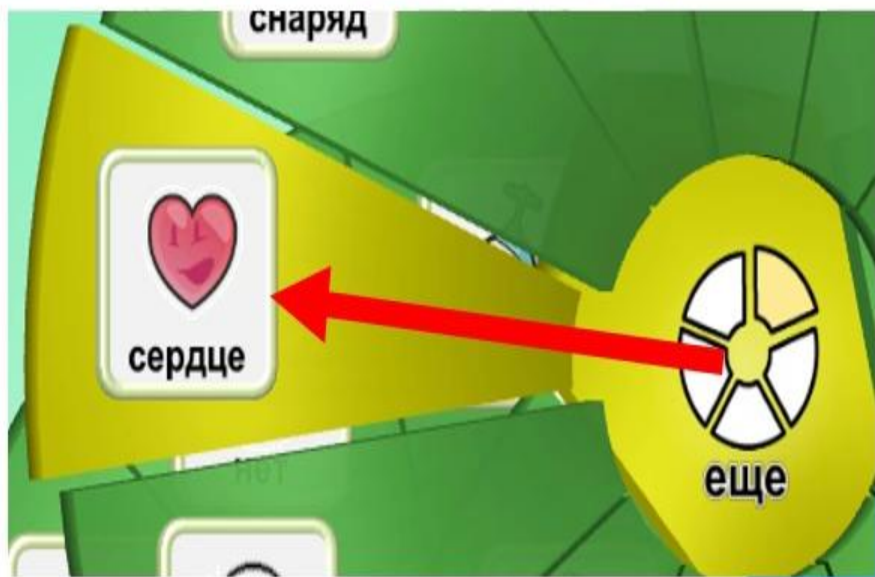
# Создаем программы



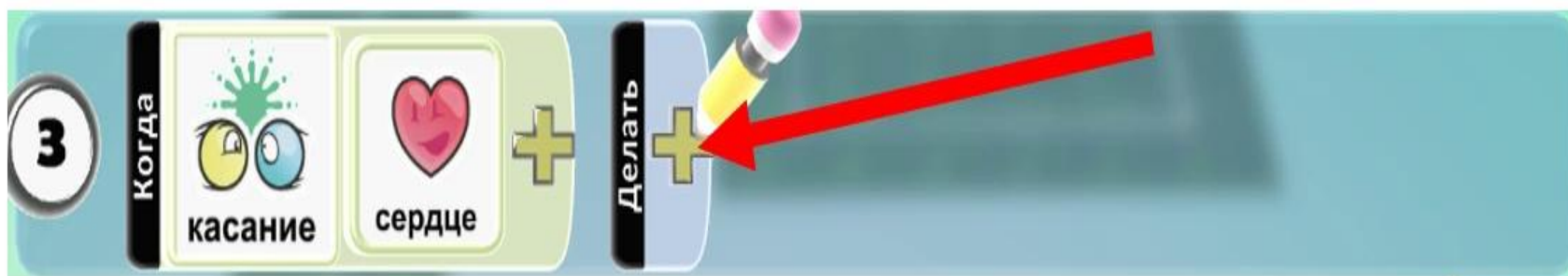
# Создаем программы



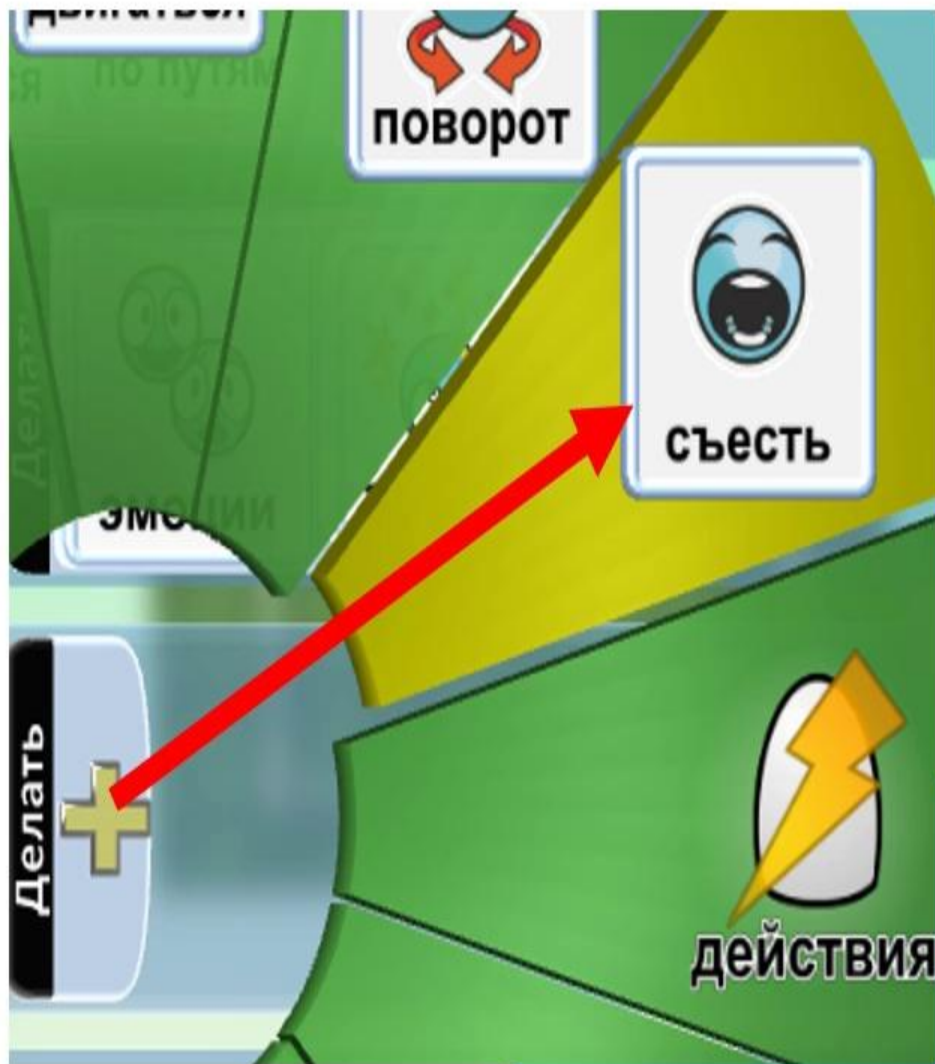
# Создаем программы



# Создаем программы

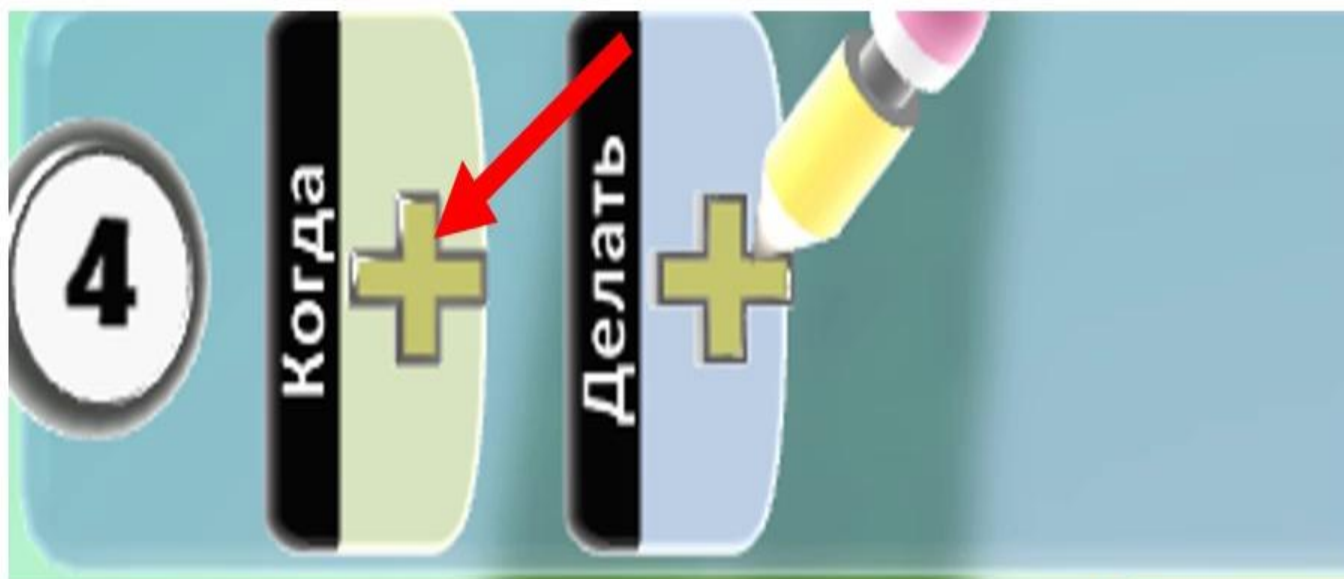


# Создаем программы

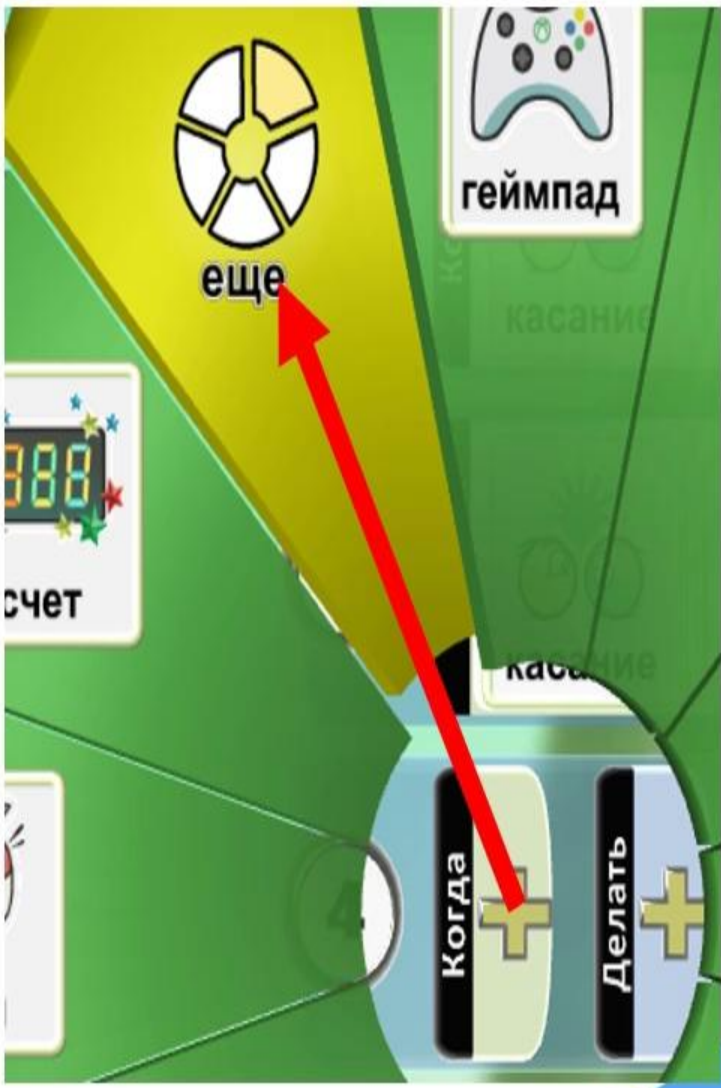




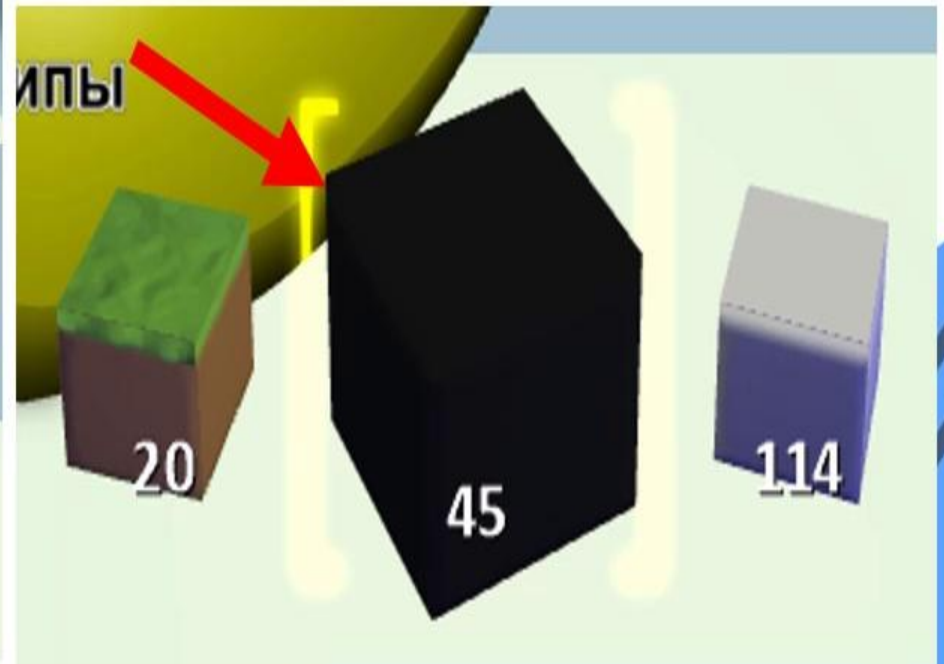
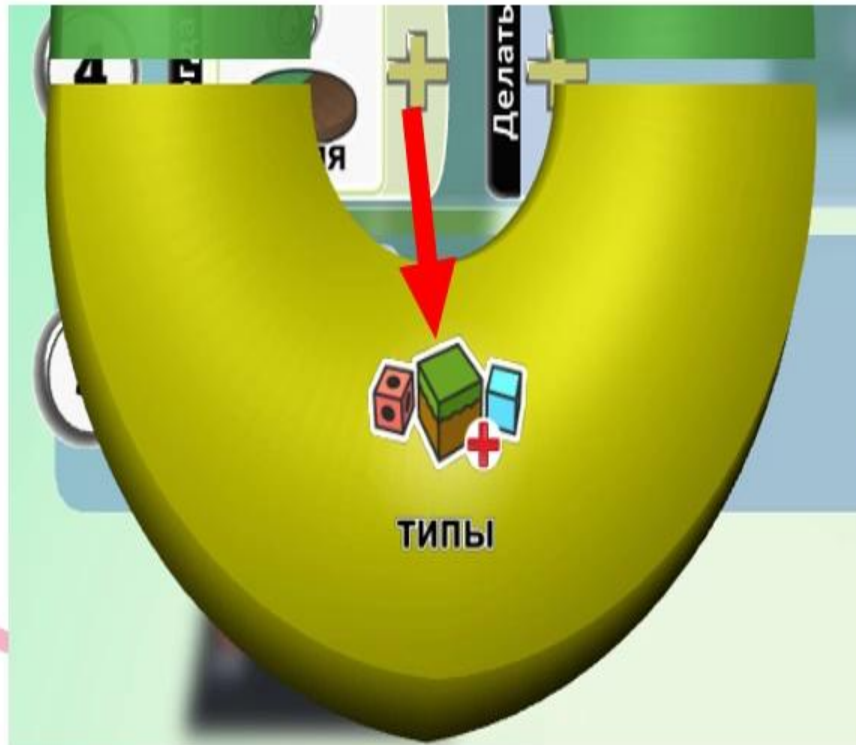
# Создаем программы



# Создаем программы



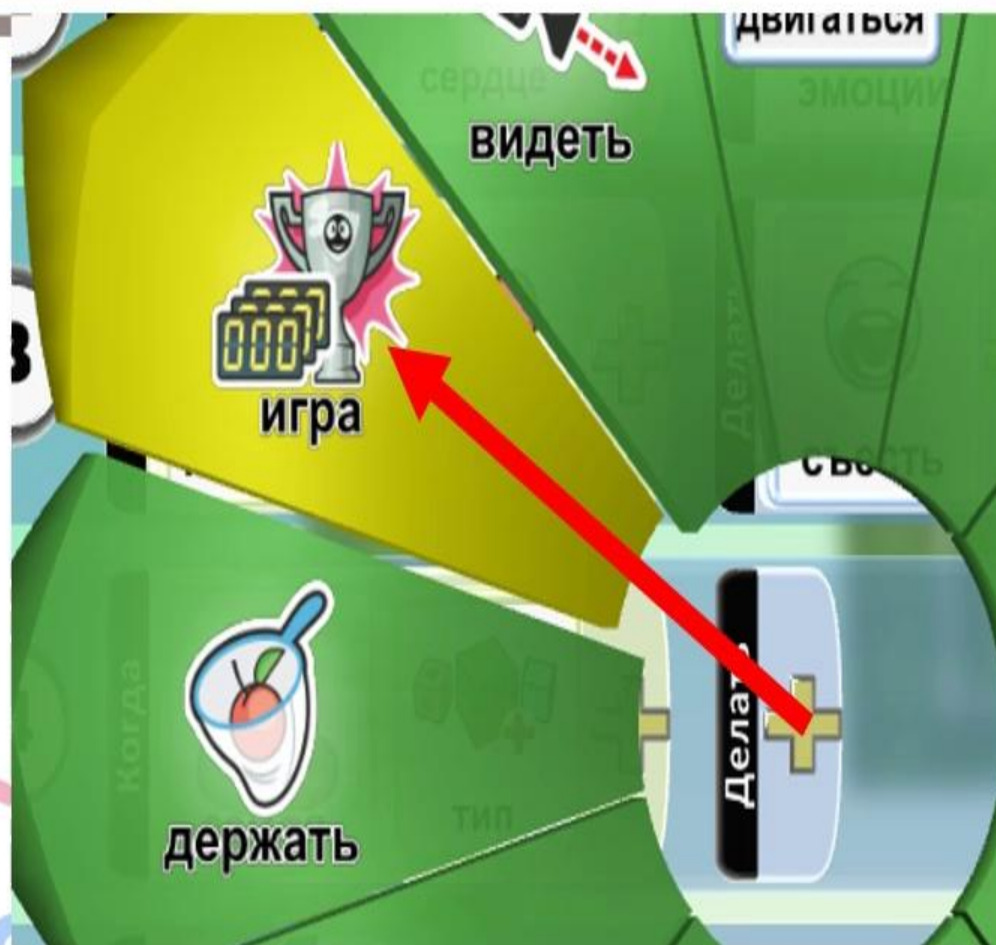
# Создаем программы



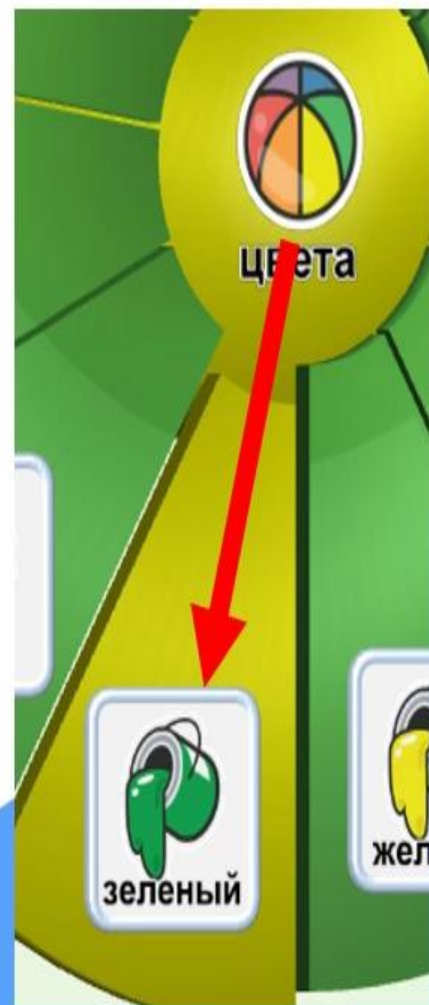
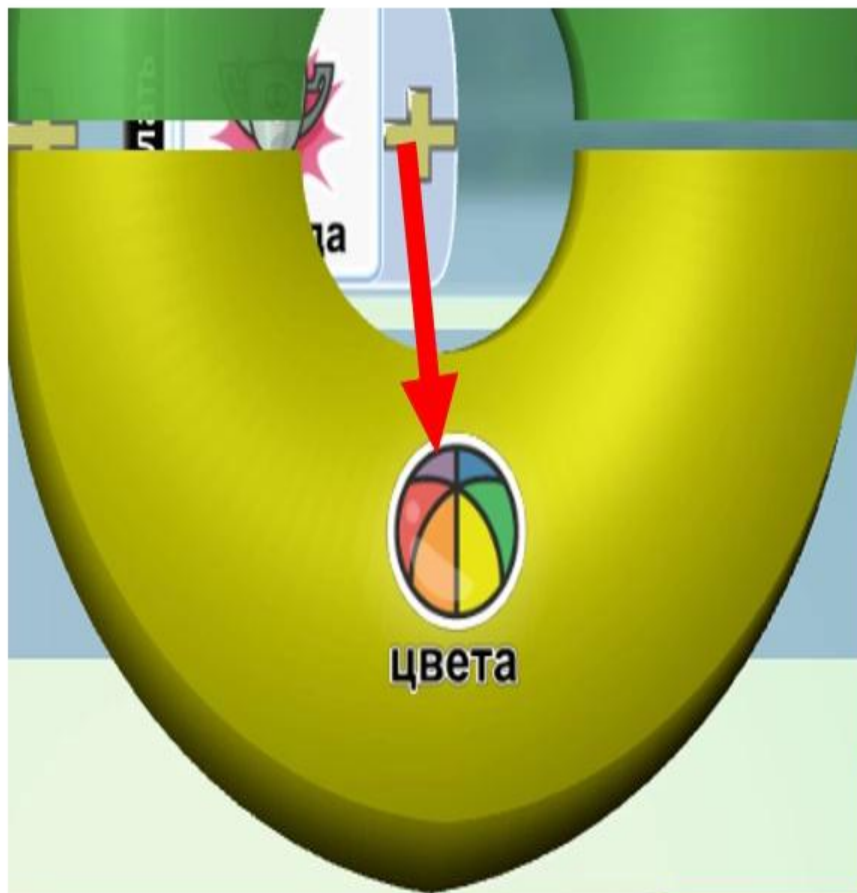
# Создаем программы



# Создаем программы




# Создаем программы








# Создаем программы







# Создаем программы

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

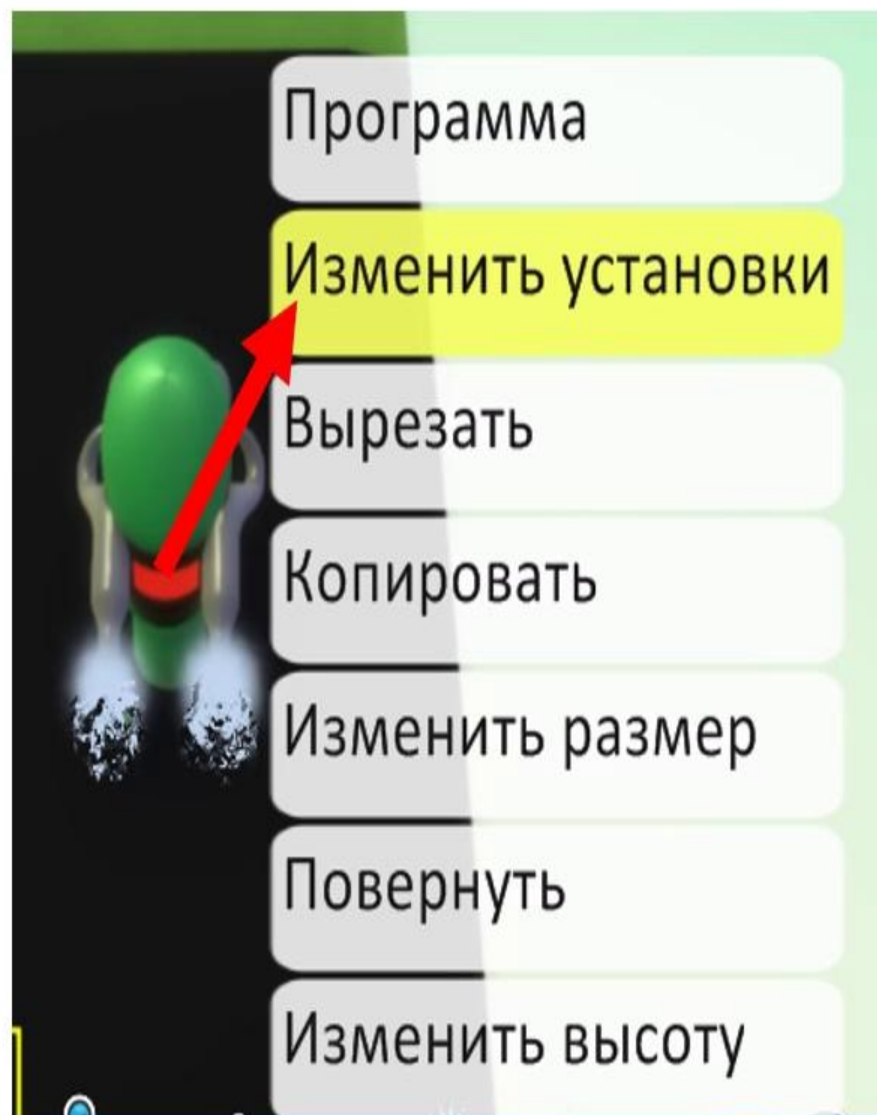
**2** Когда  касание  сердце  **Делать**  эмоции  звезды 

**3** Когда  касание  сердце  **Делать**  съесть 

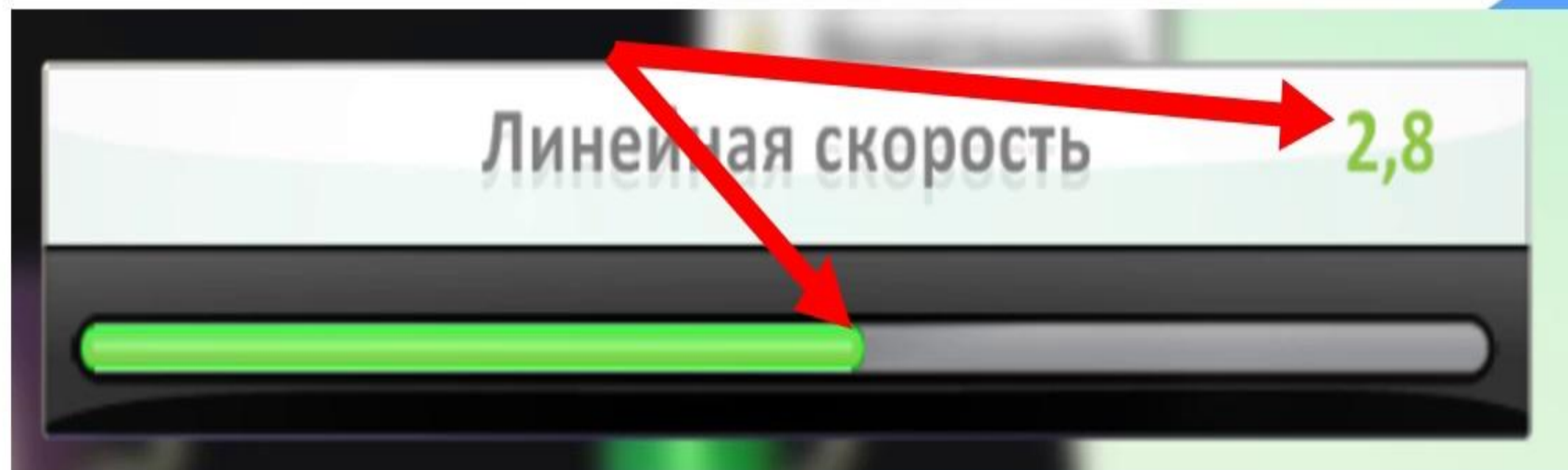
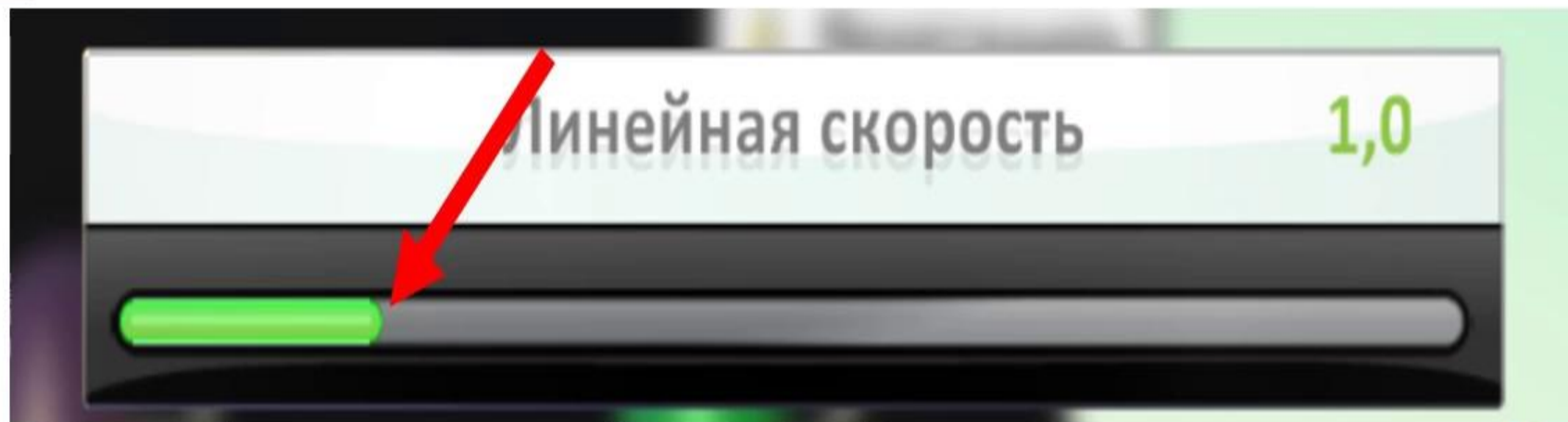
**4** Когда  земля  тип  **Делать**  победа  зеленый 



## Изменяем установки



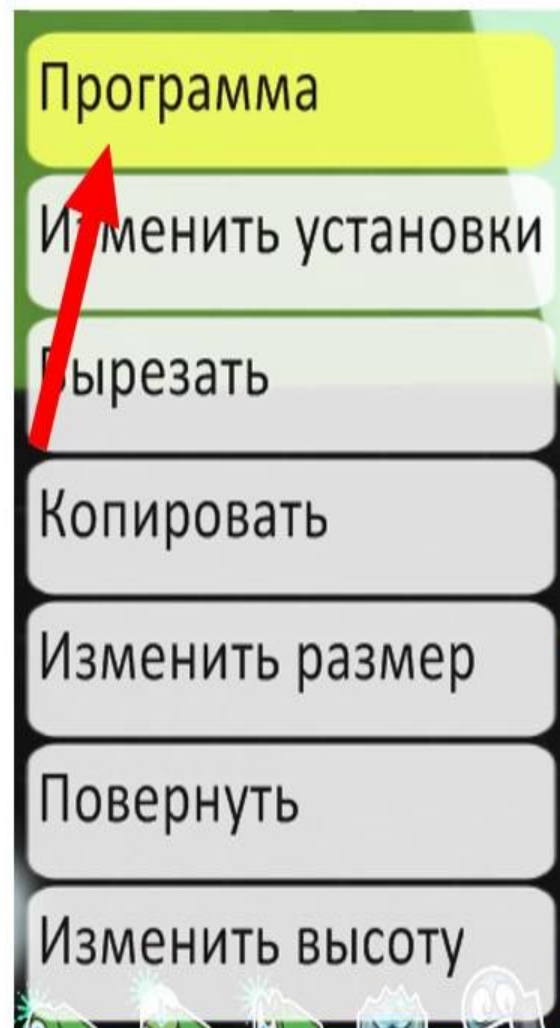
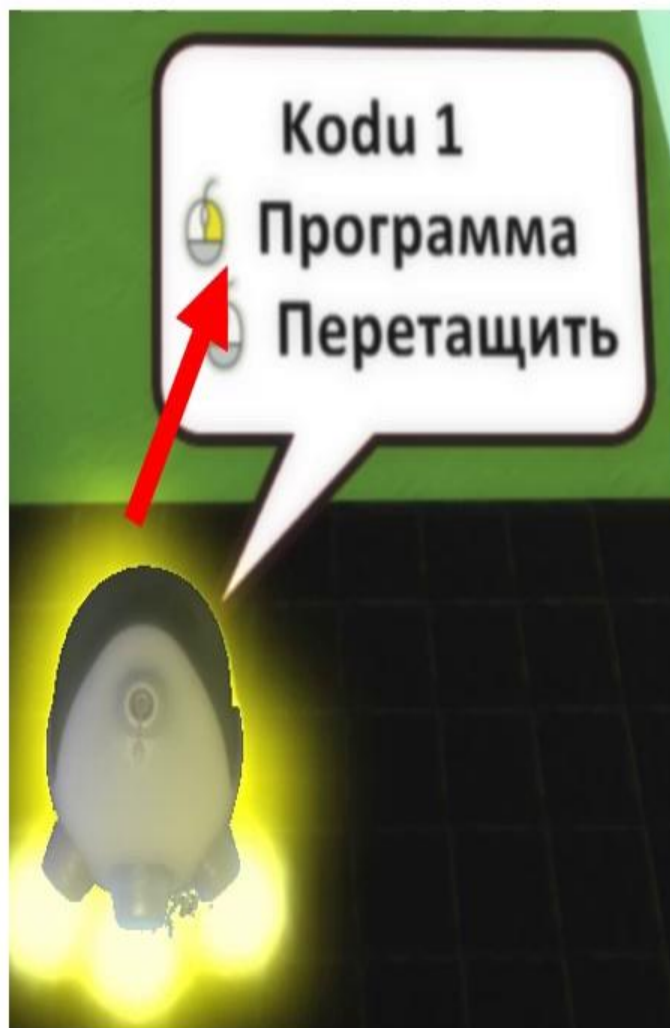
## Изменяем установки



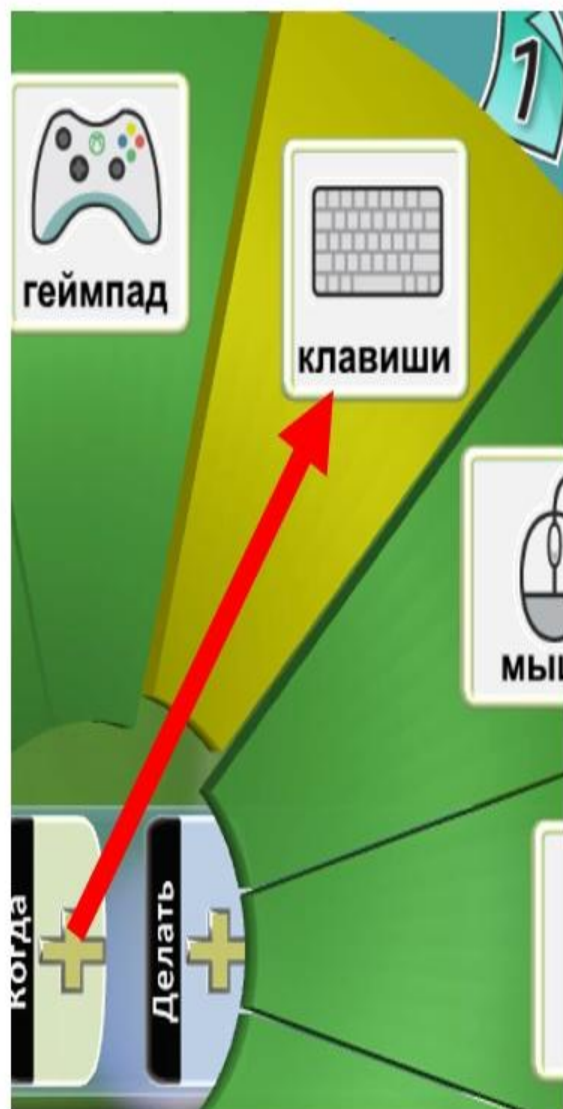
# Создаем Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu

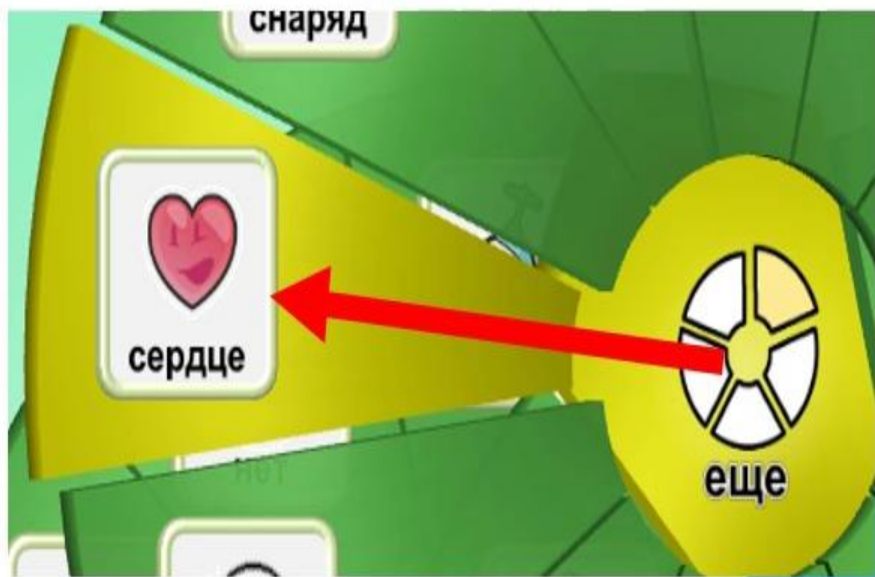
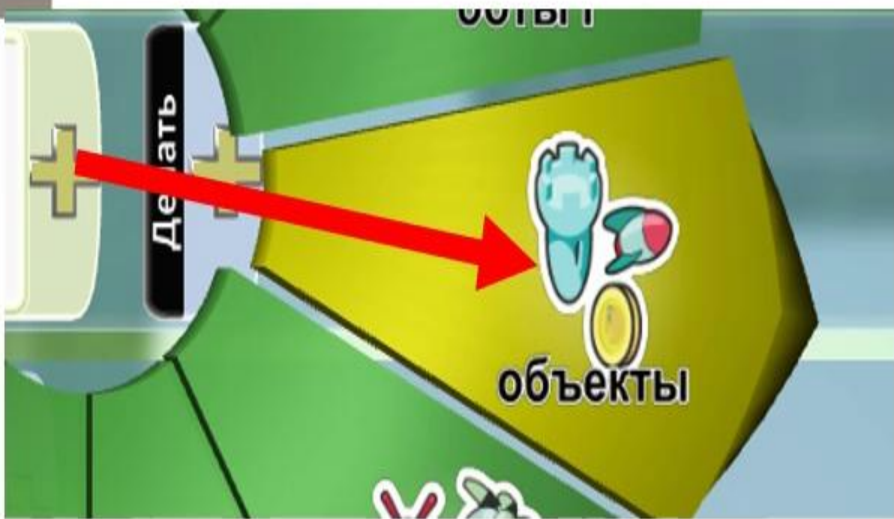


# Программа для Kodu

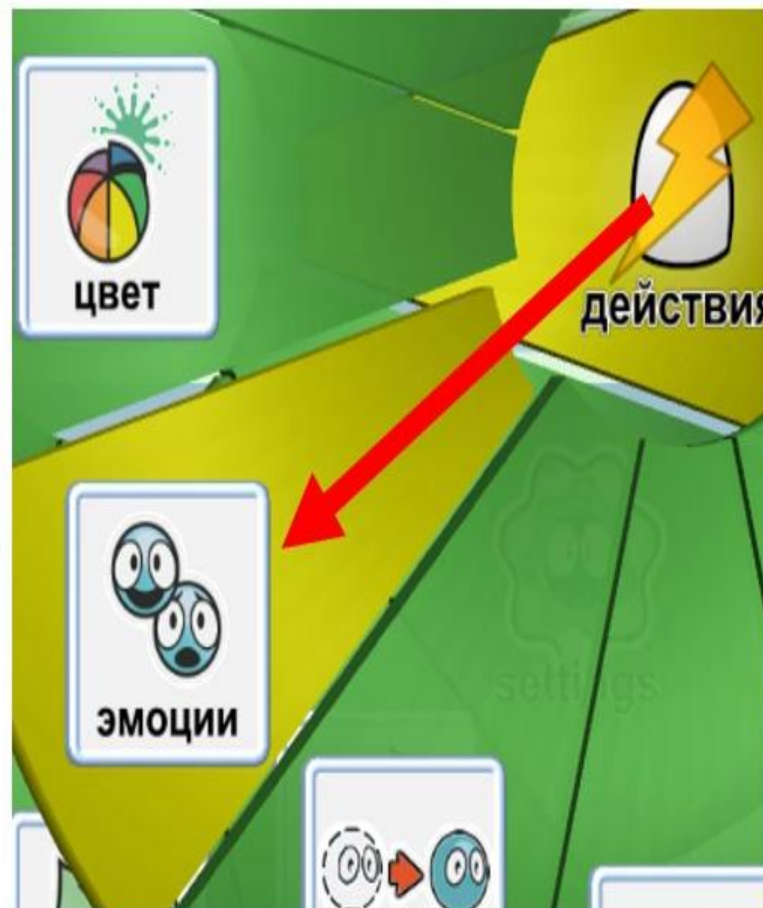
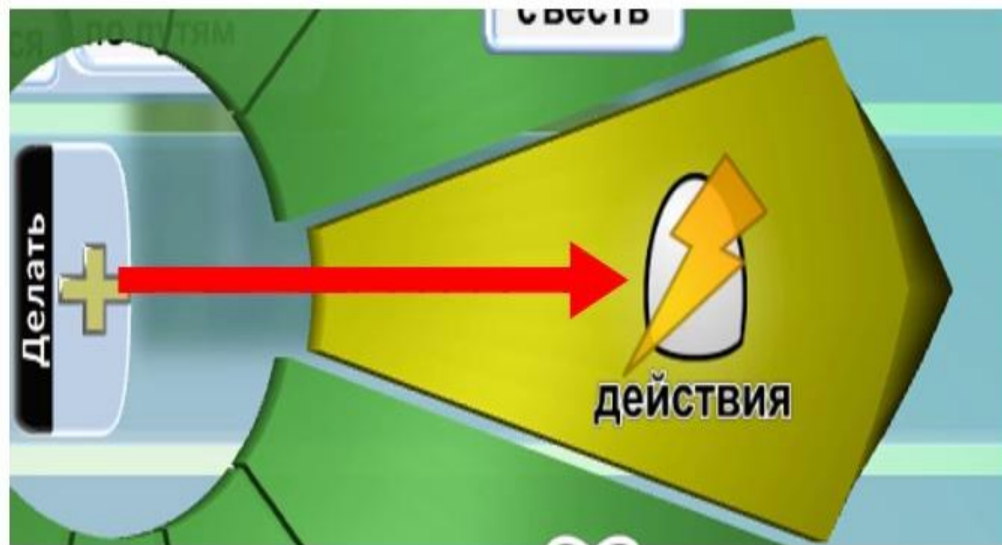




# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



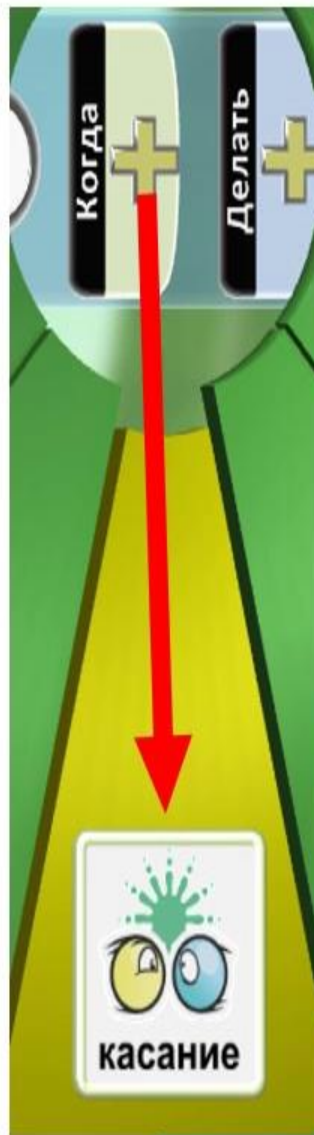
# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



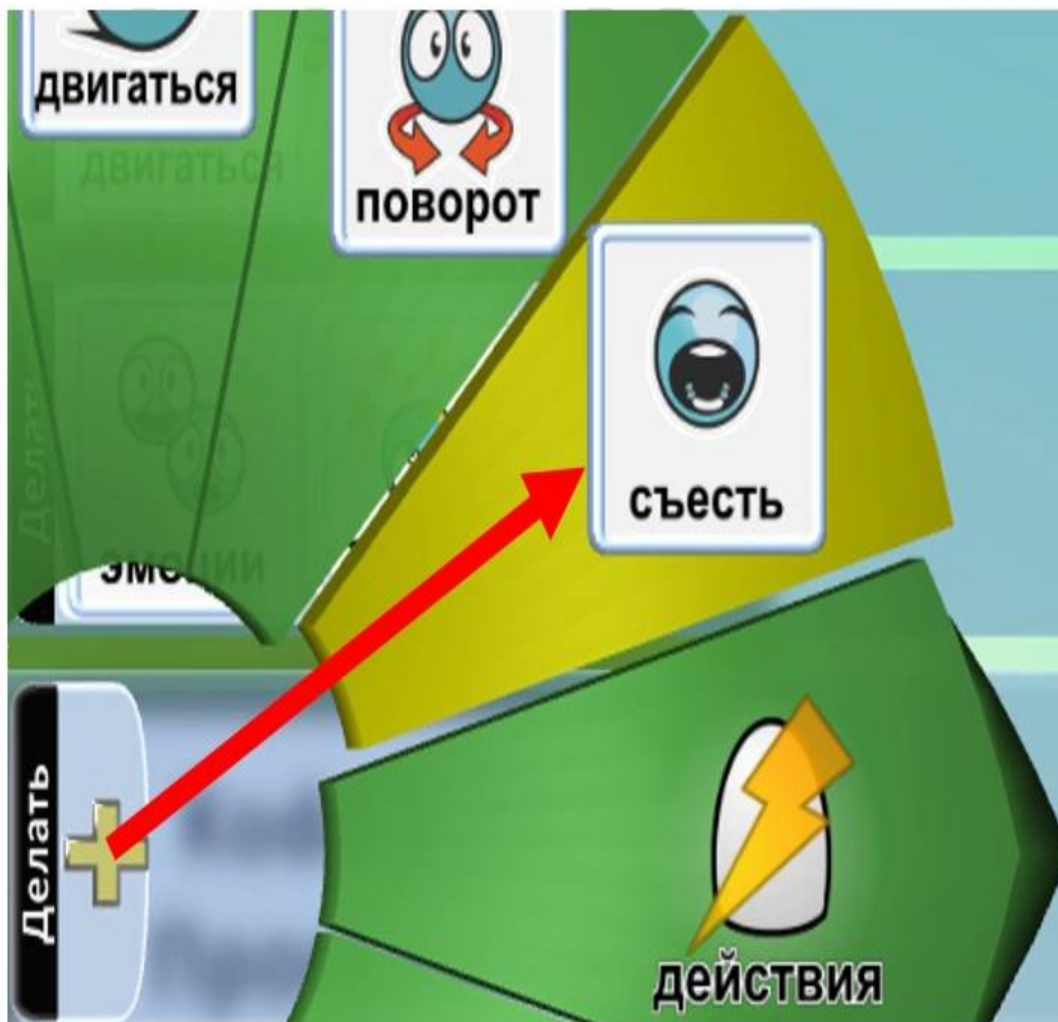
# Программа для Kodu



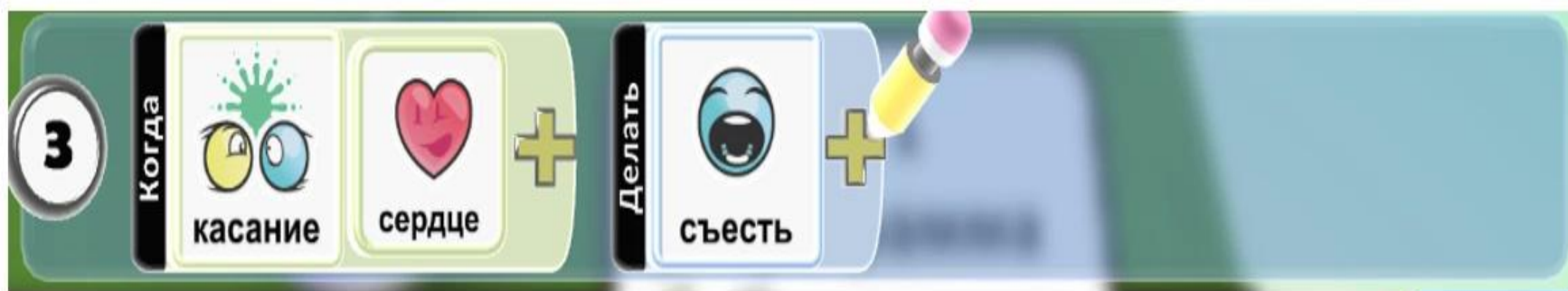
# Программа для Kodu



# Программа для Kodu

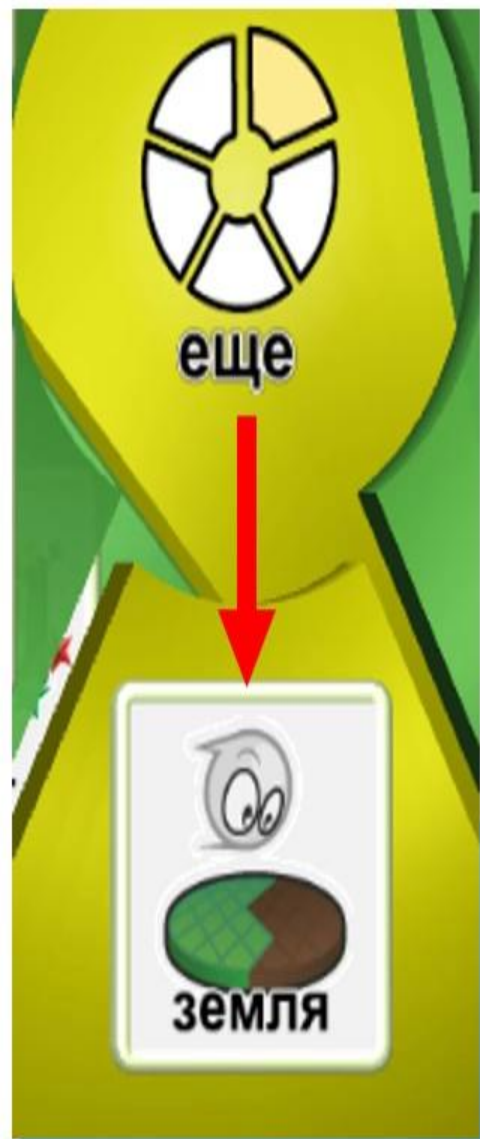


# Программа для Kodu

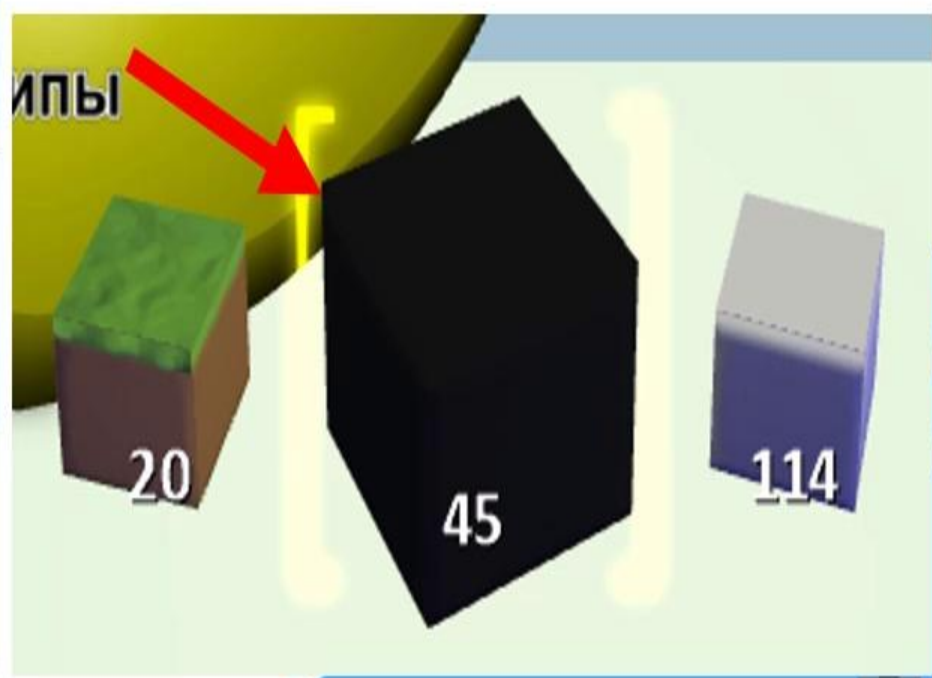
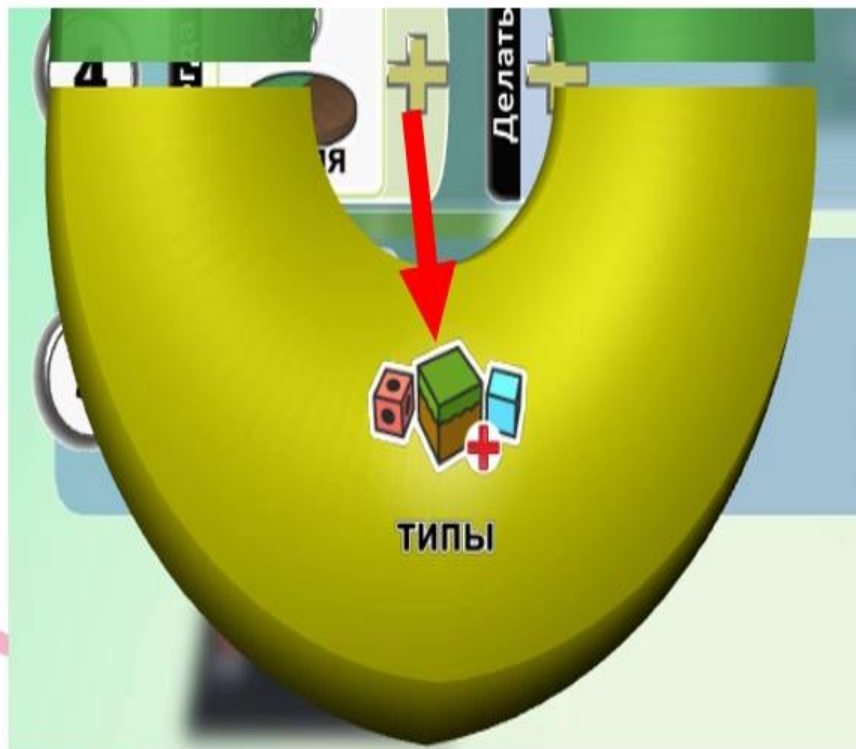




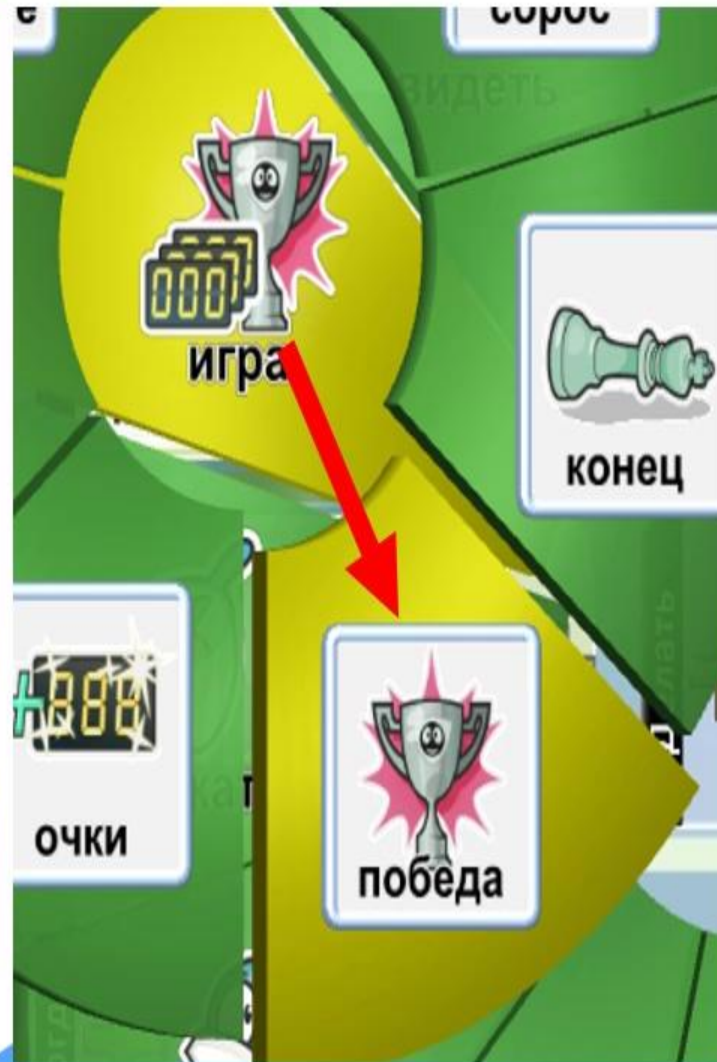
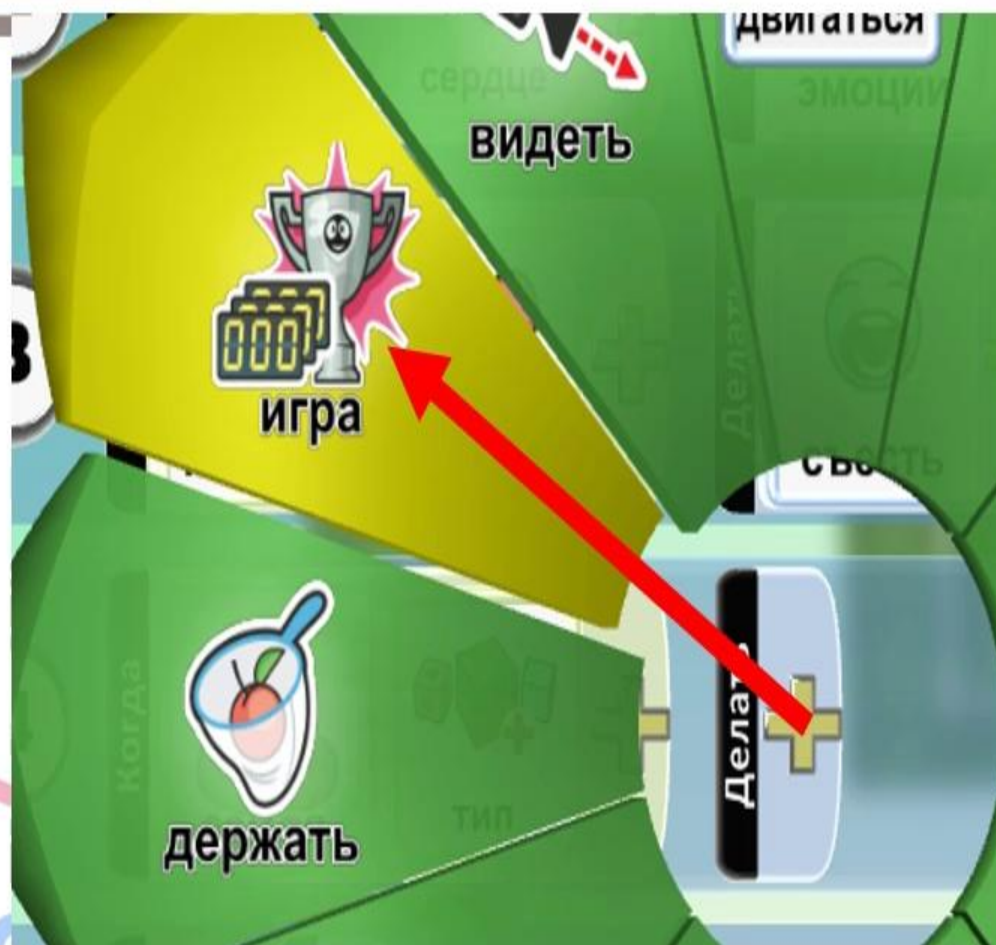
# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu

4

Когда

земля

тип

+

Делать

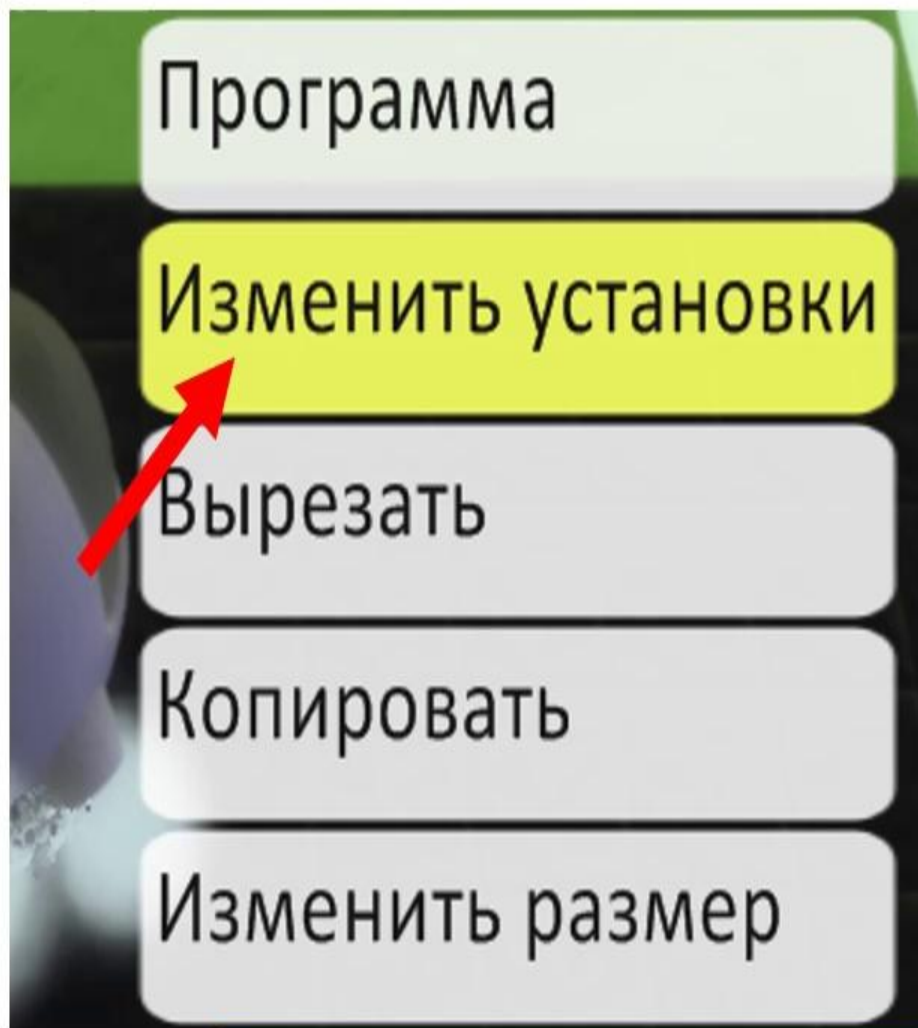
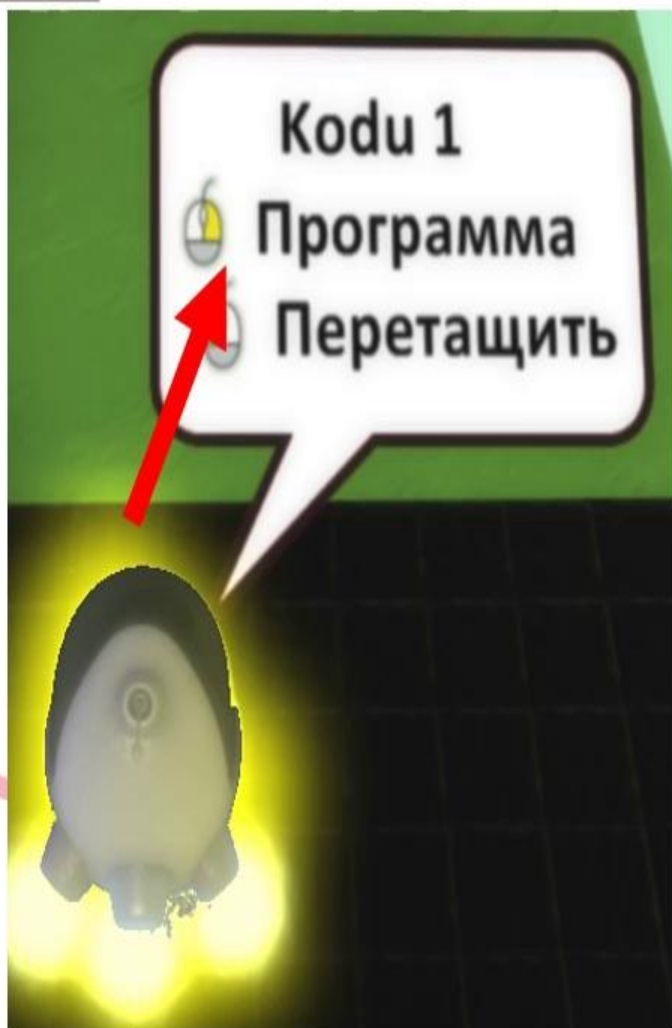
победа

+

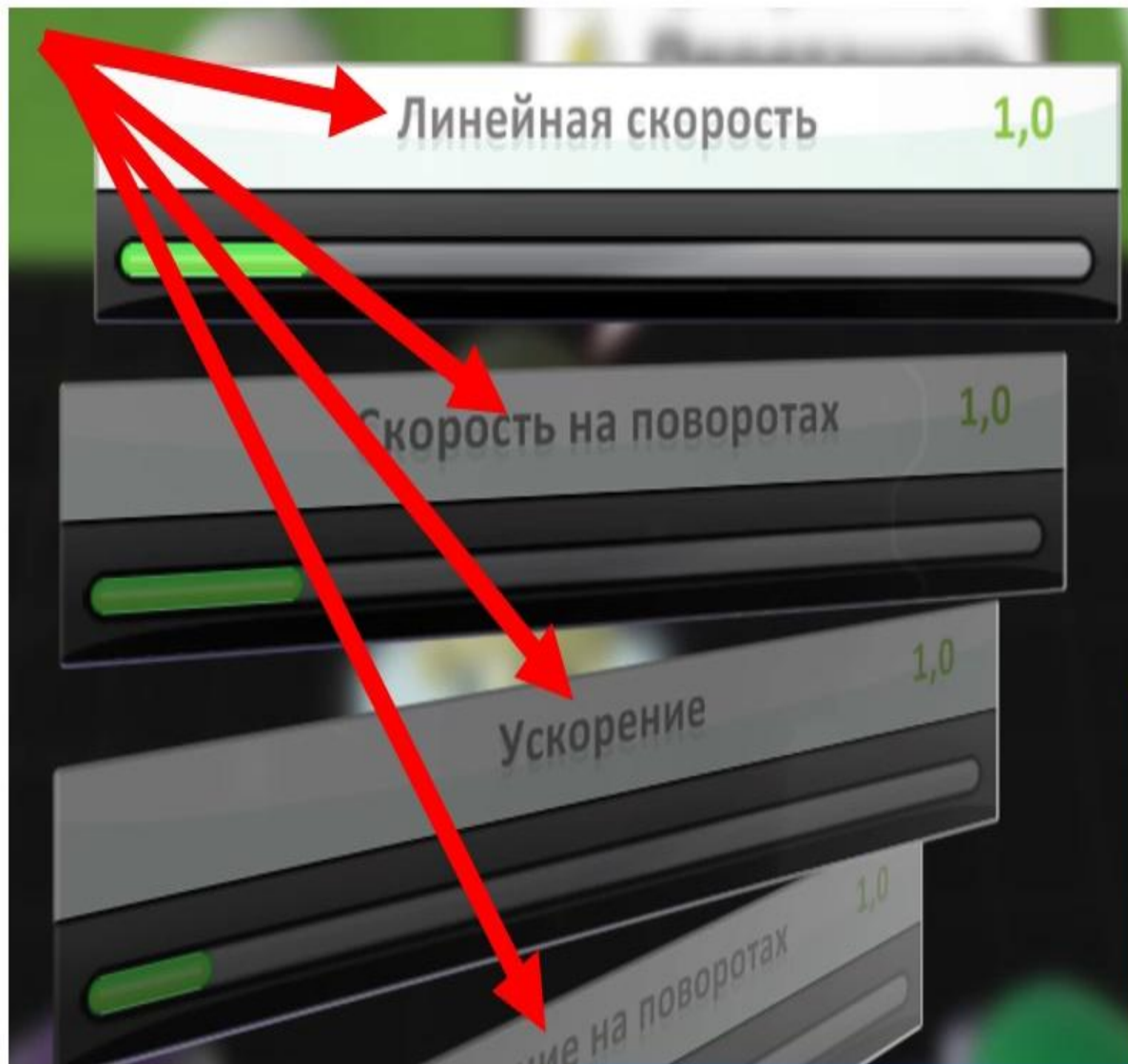
# Программа для Kodu

|   |       |  |  |   |        |  |   |   |
|---|-------|--|--|---|--------|--|---|---|
| 1 | Когда | <br>клавиши | <br>стрелки | + | Делать | <br>двигаться | +   |   |
| 2 | Когда | <br>касание | <br>сердце  | + | Делать | <br>эмоции    | <br>звезды | + |
| 3 | Когда | <br>касание | <br>сердце  | + | Делать | <br>съесть    | +   |   |
| 4 | Когда | <br>земля | <br>тип   | + | Делать | <br>победа  | +   |   |

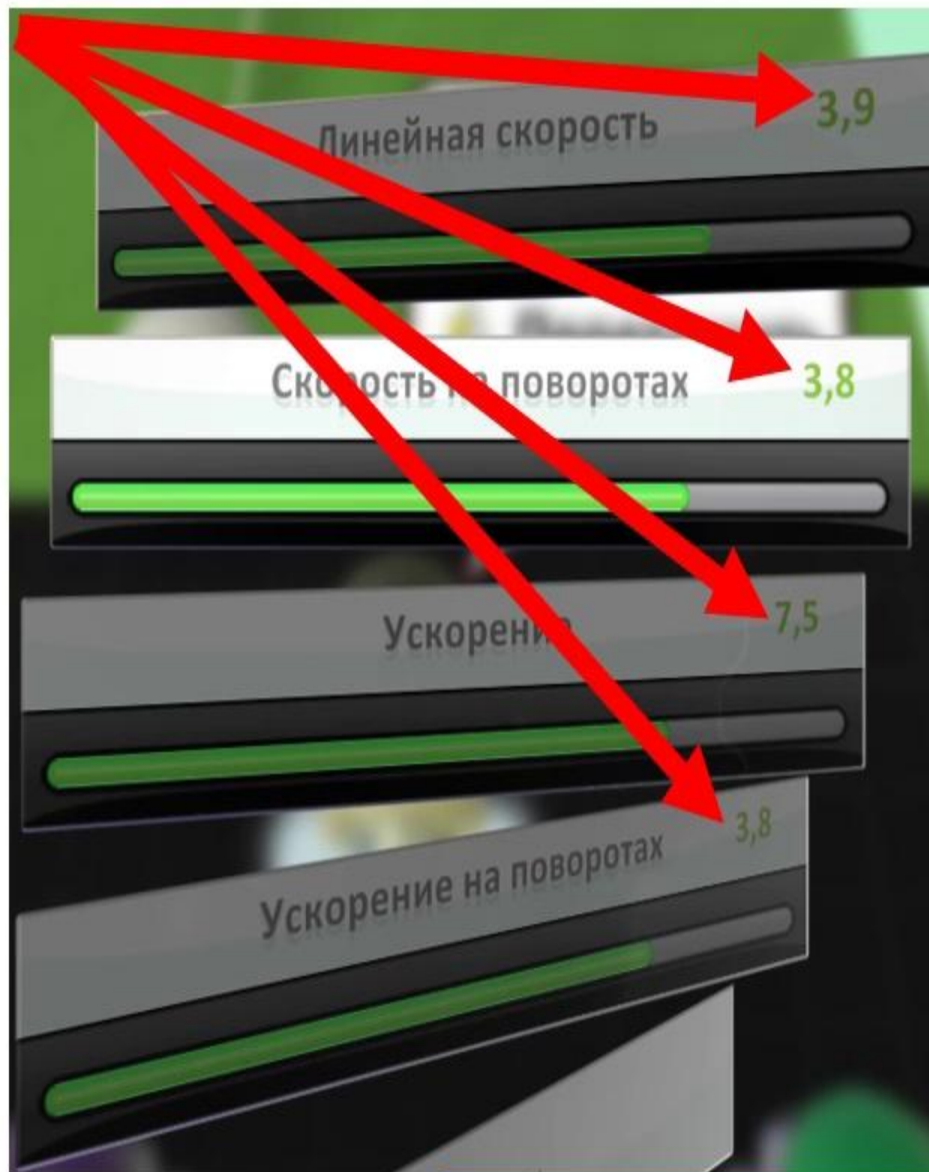
# Меняем установки Kodu



# Меняем установки Kodu

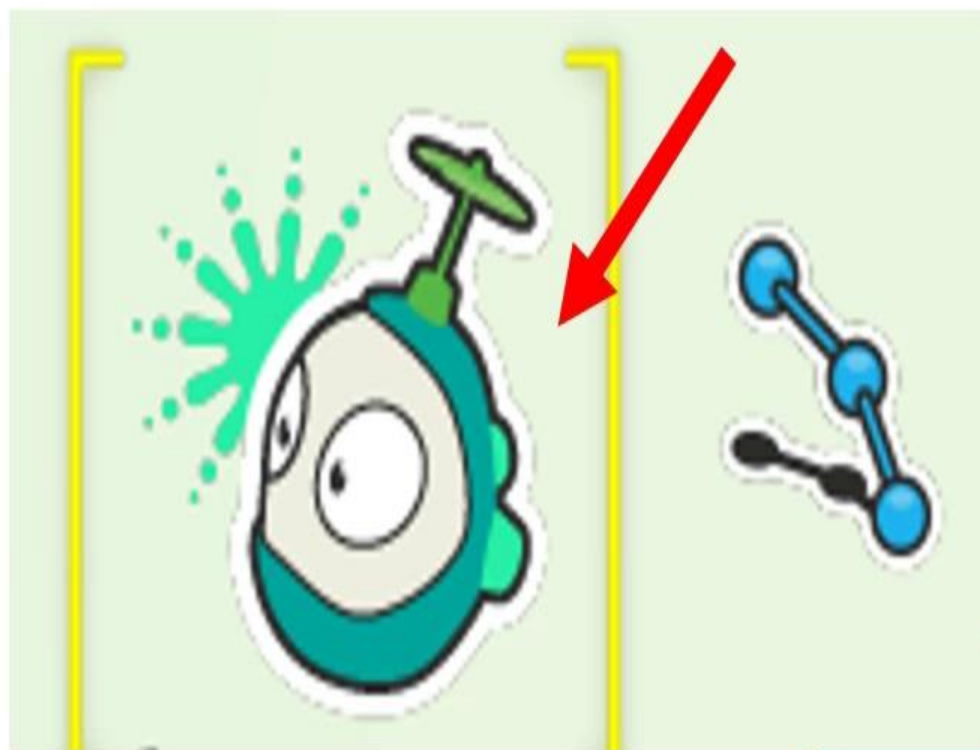


# Меняем установки Kodu





# Создаем объекты



# Создаем объекты

яблоко

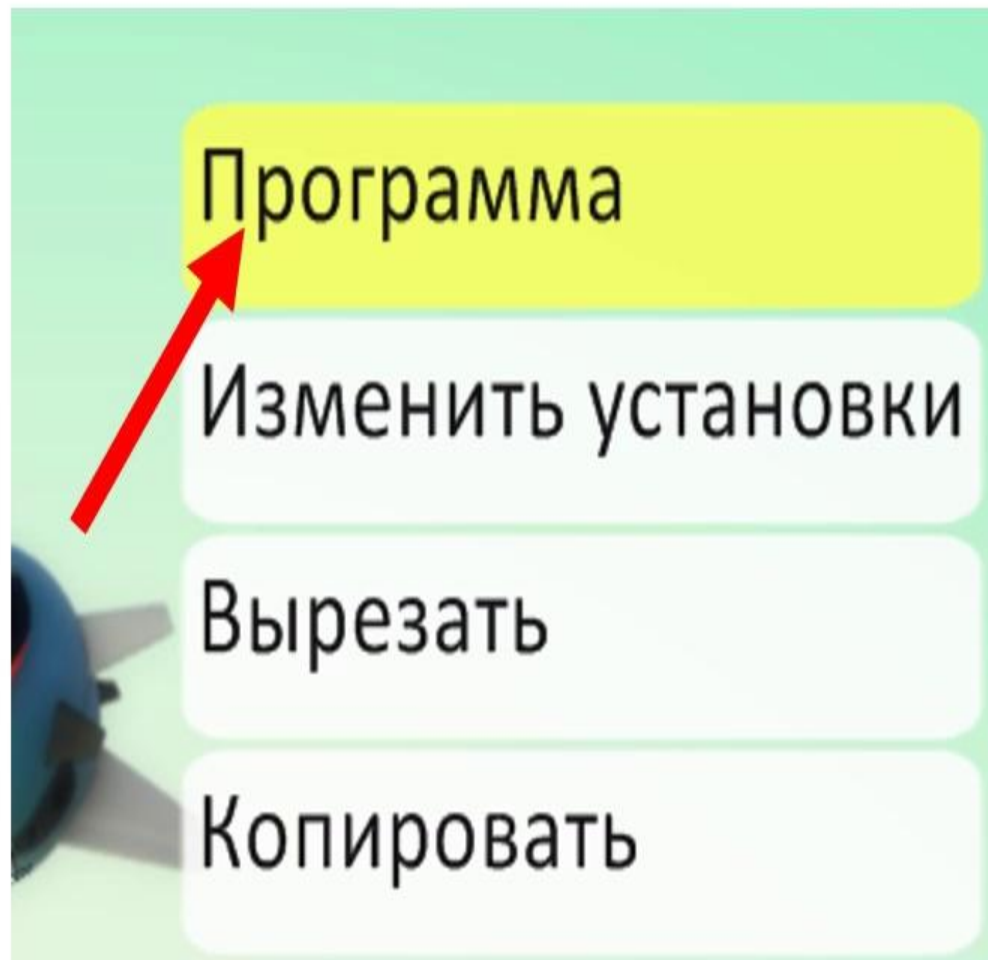
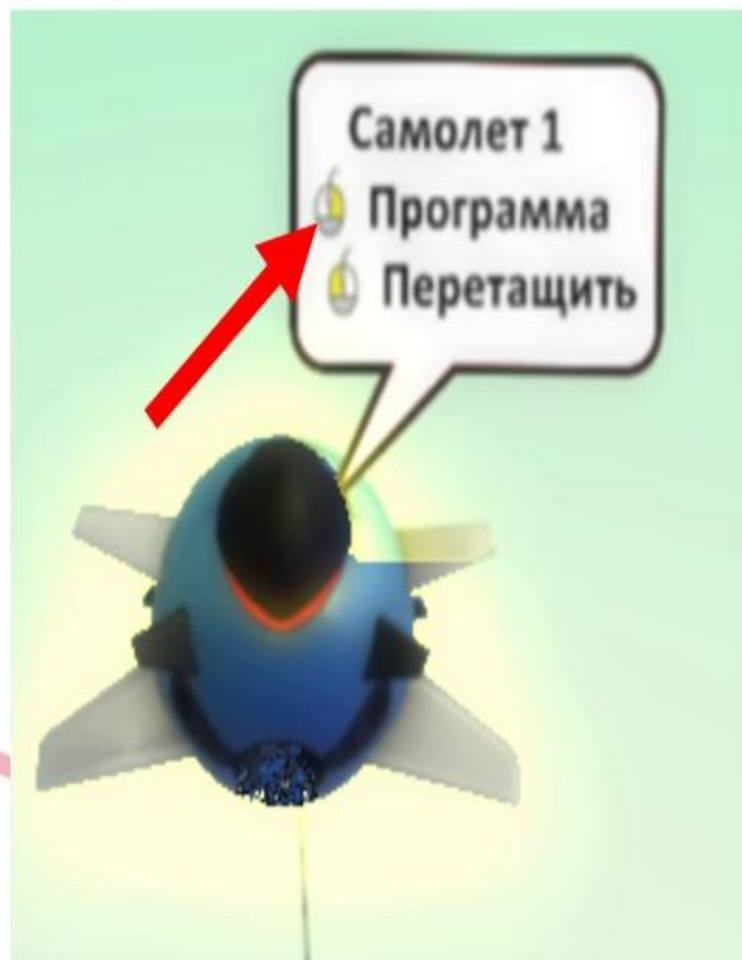


лет. рыба

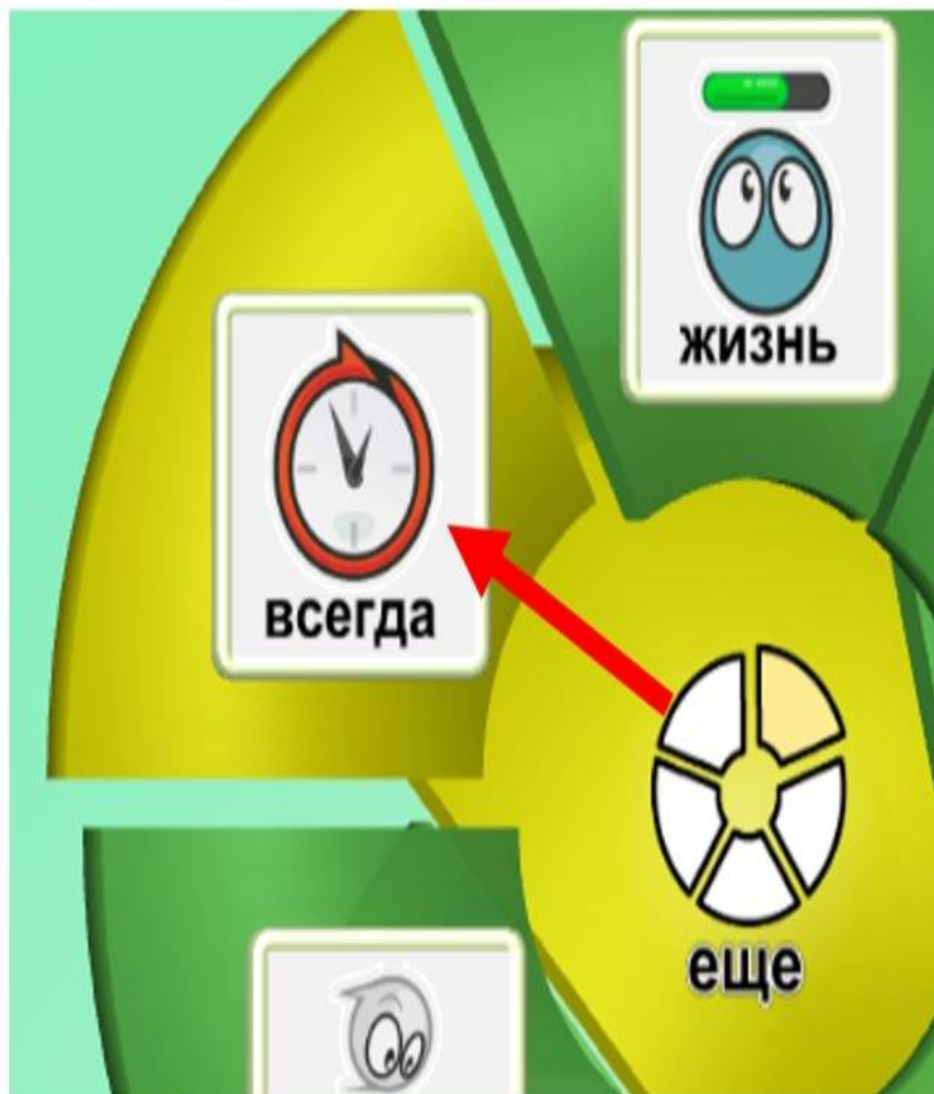
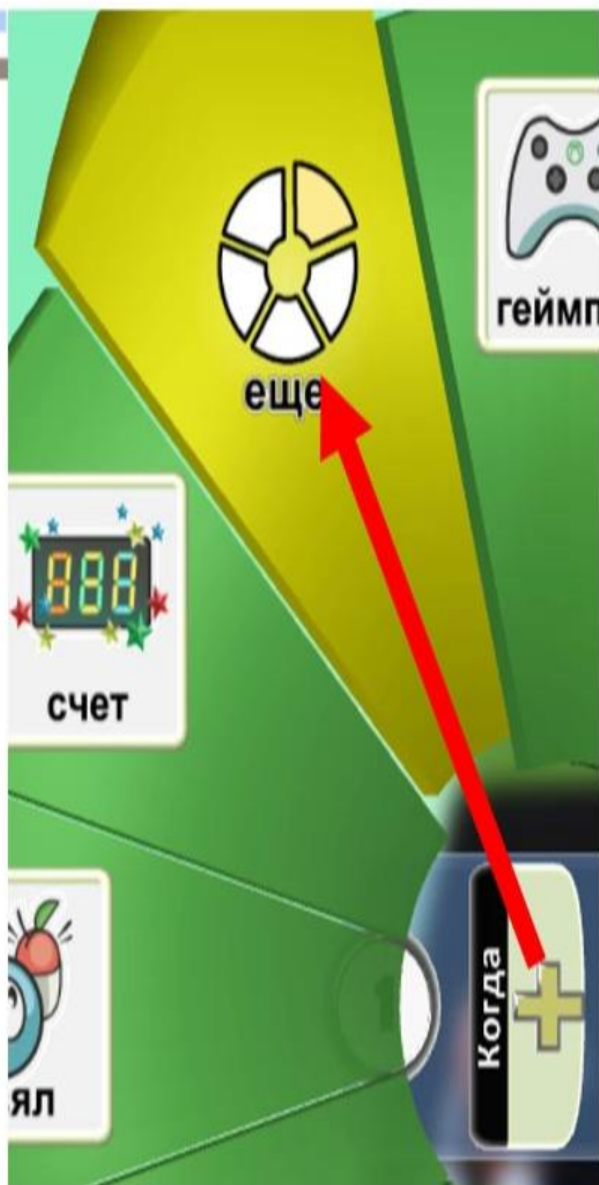


самолет

# Создаем программу



# Создаем программу



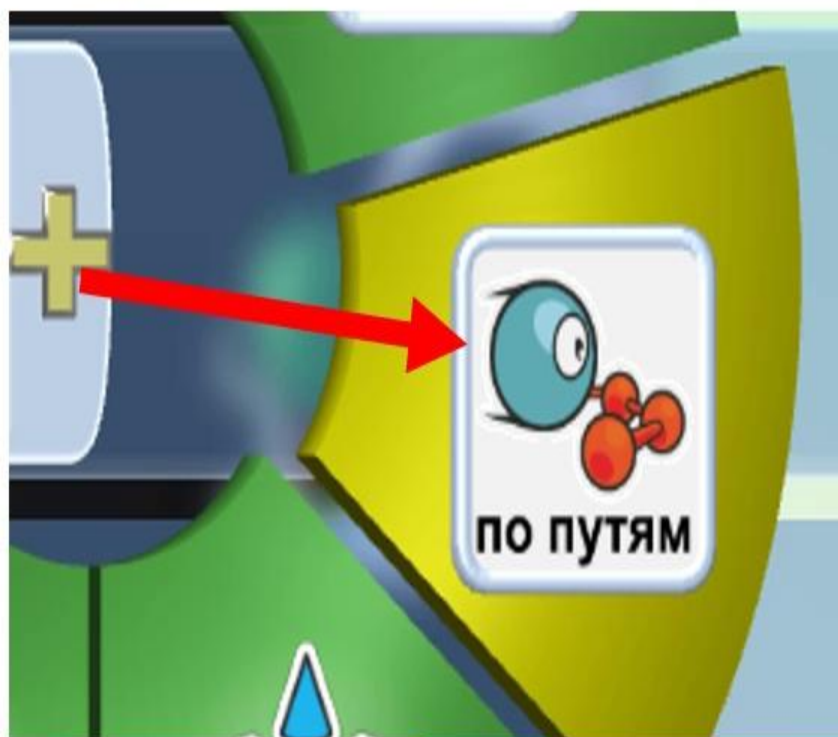
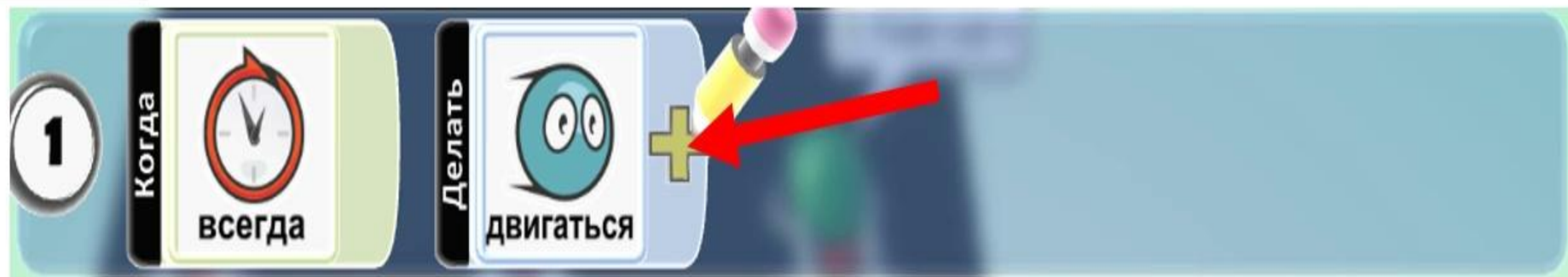
# Создаем программу



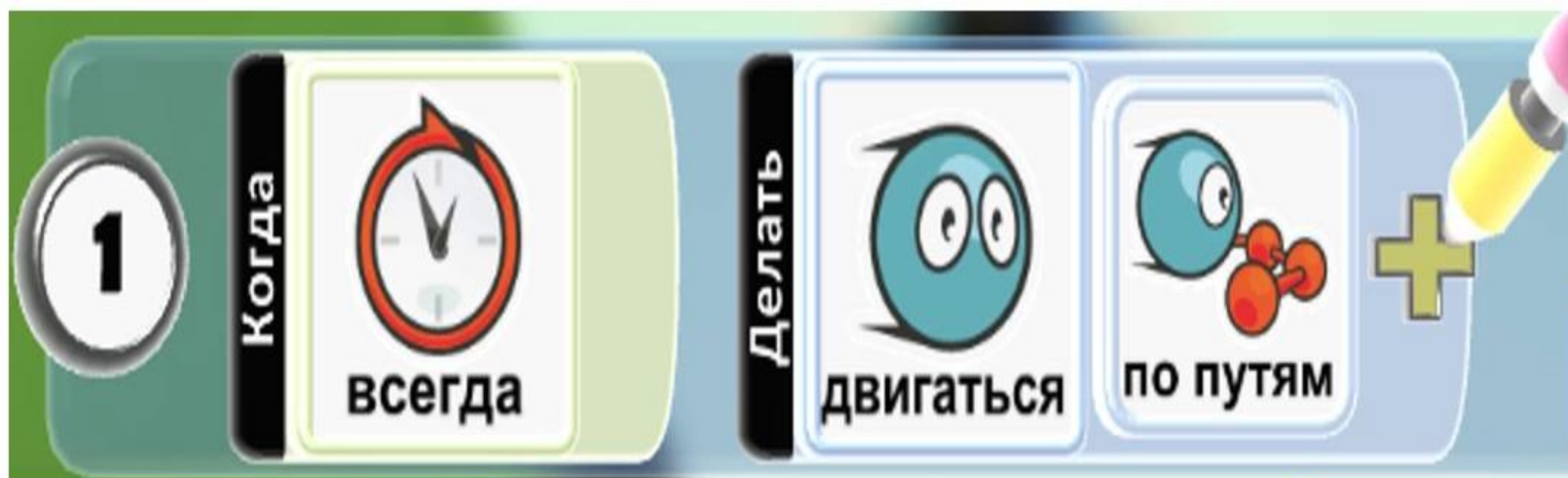
# Создаем программу



# Создаем программу

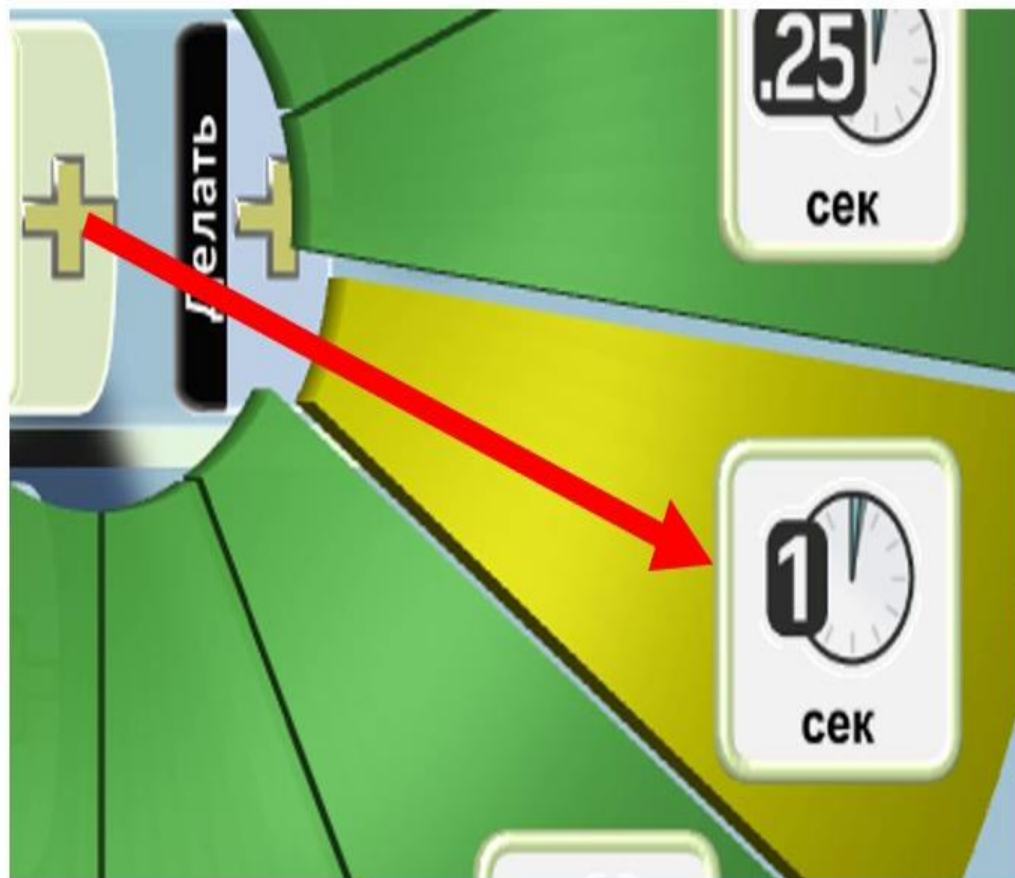


# Создаем программу





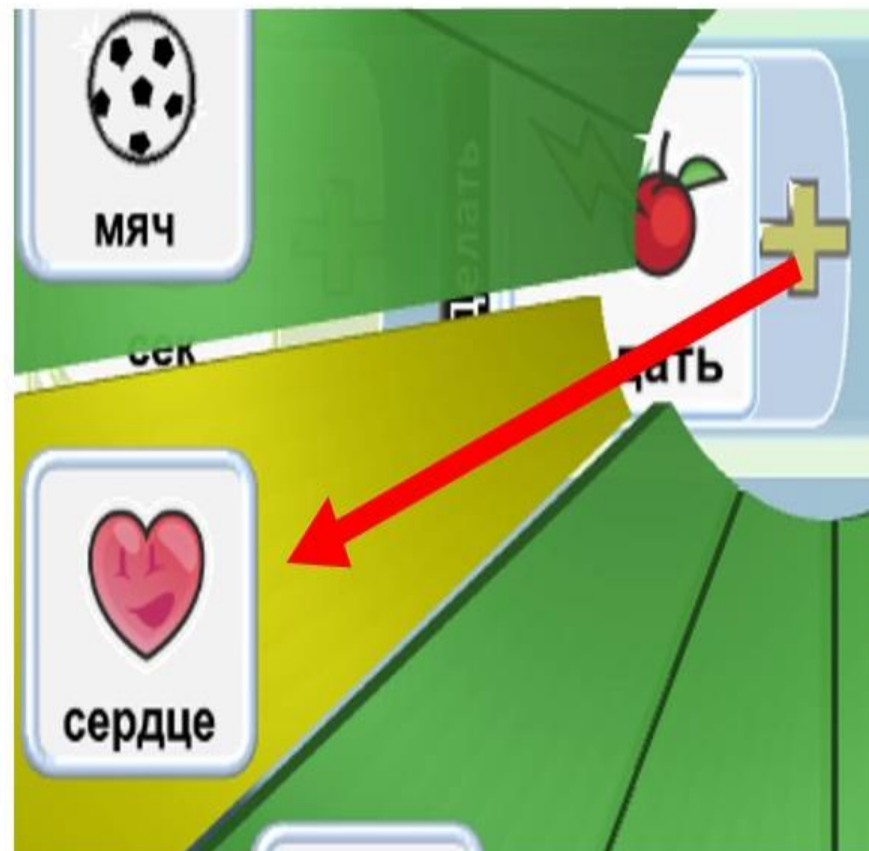
# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу



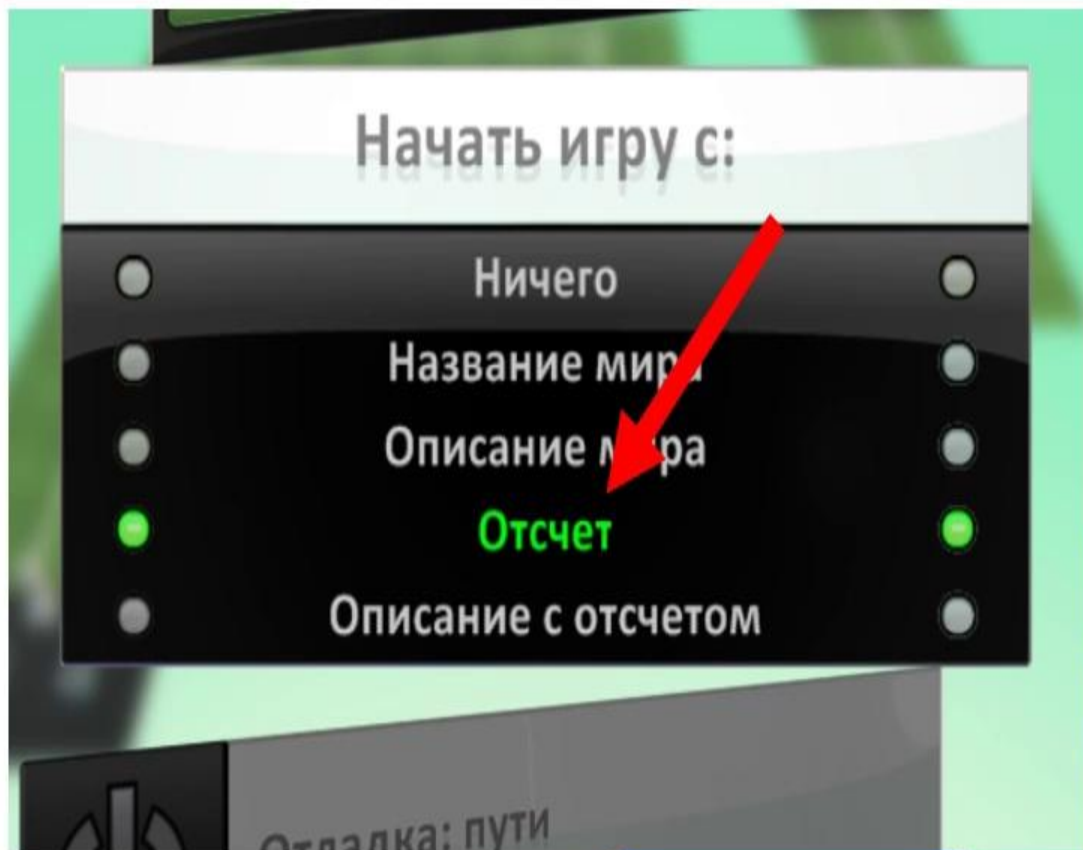
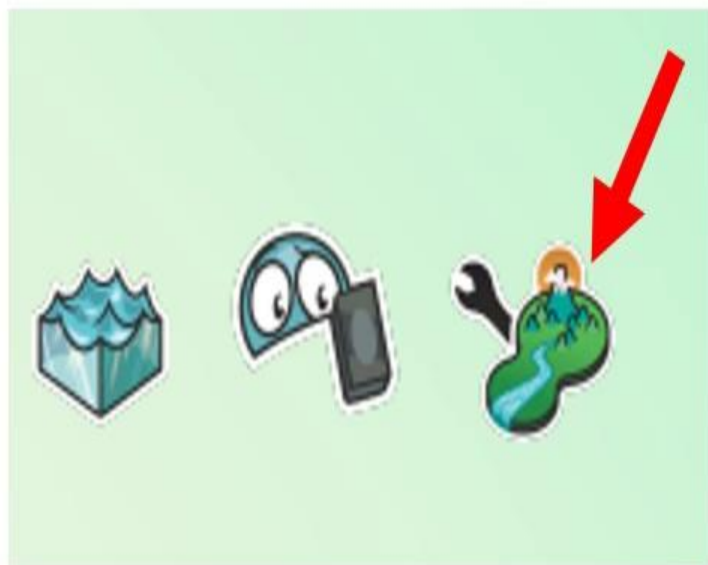
# Создаем программу

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.

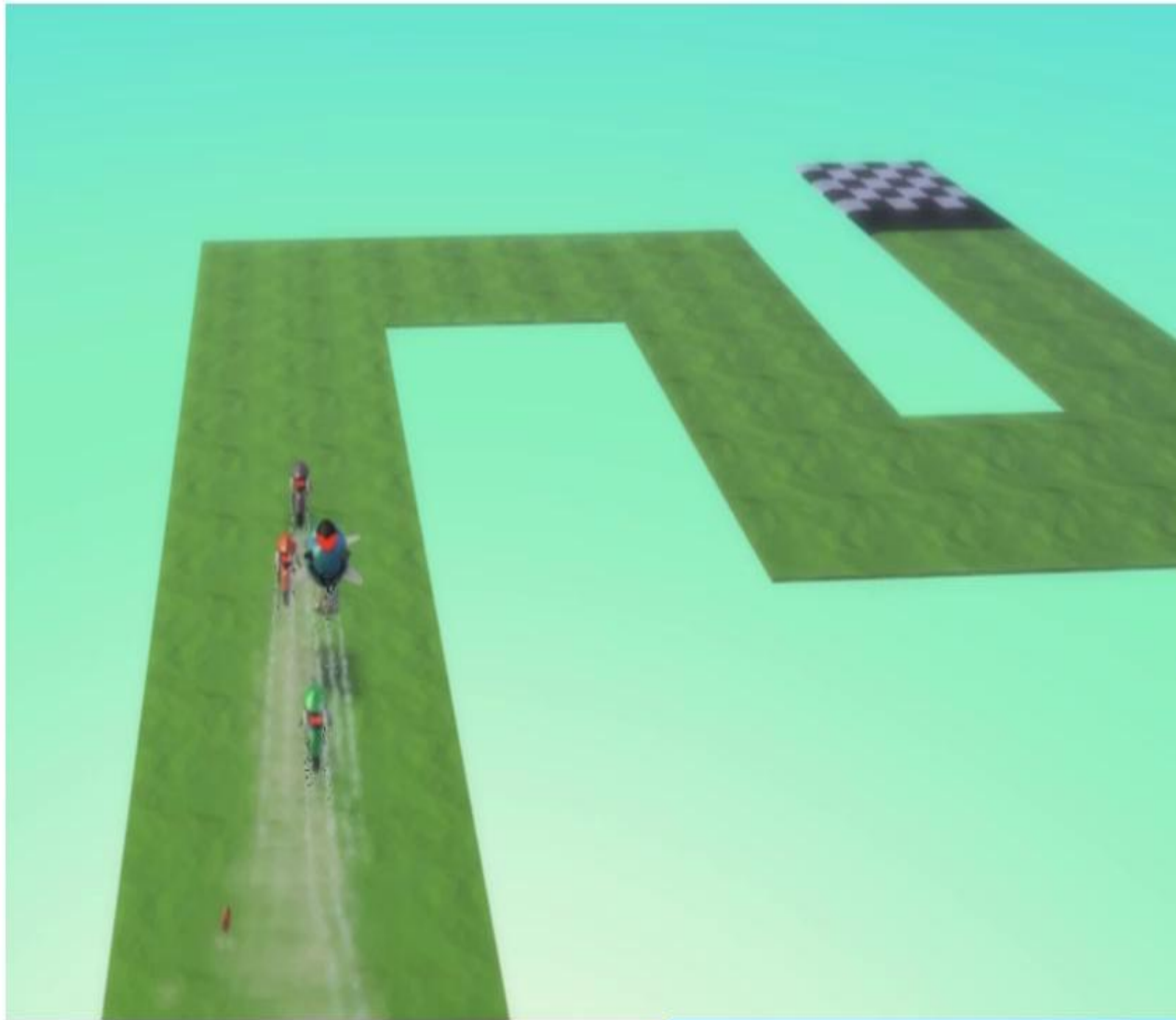
**1** Когда **всегда** Делать **двигаться по путям**

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

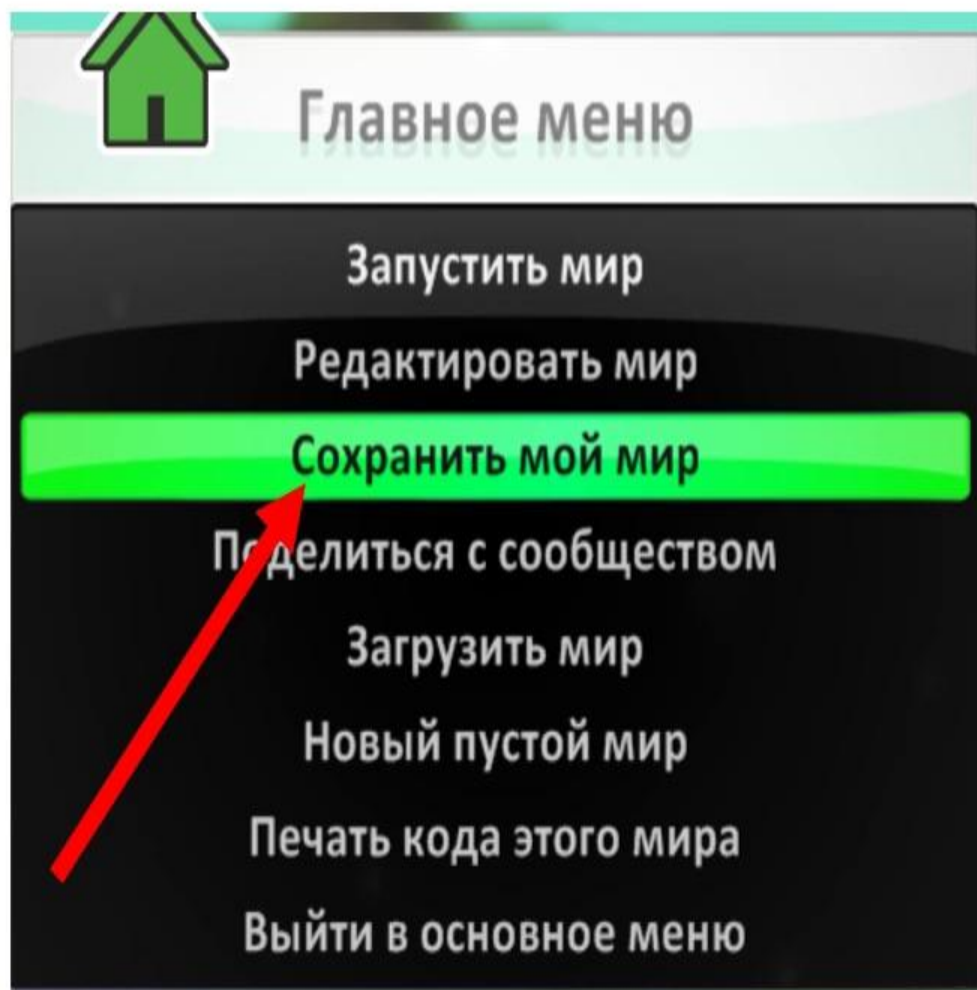
# Изменяем установки мира



# Тестируем нашу игру



# Сохраняем наш игровой мир



# Домашнее задание

Создать 3 разные гоночные трассы с разными участниками.





Поздравляем!

