



# Kodu

Создаем игру Mario Kart  
Урок 2

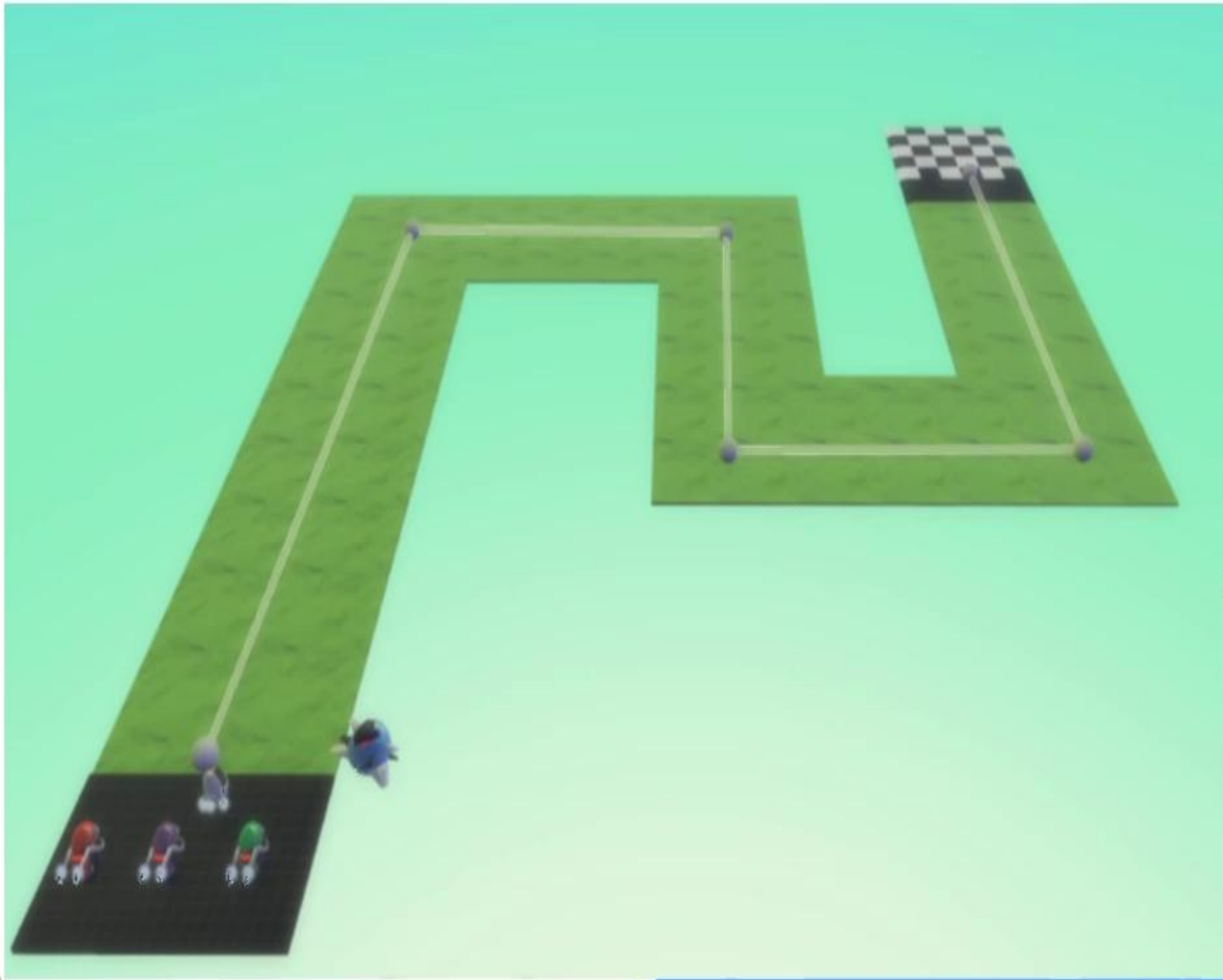
# Проверка домашнего задания



# Mario Kart

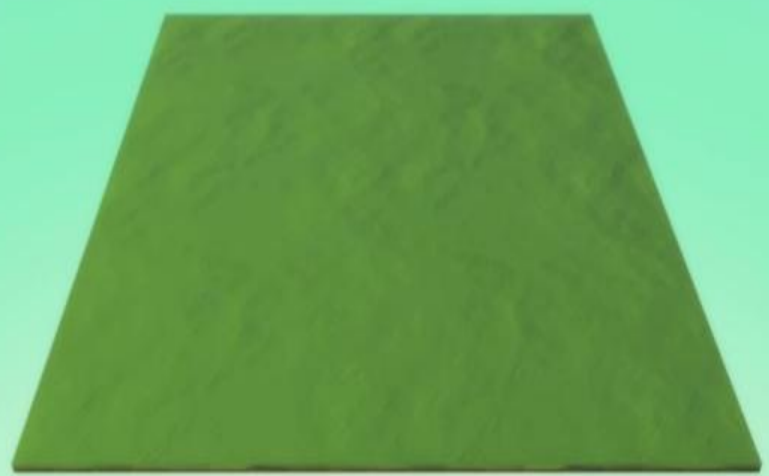


# Создаем игру Mario Kart



# Старт

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



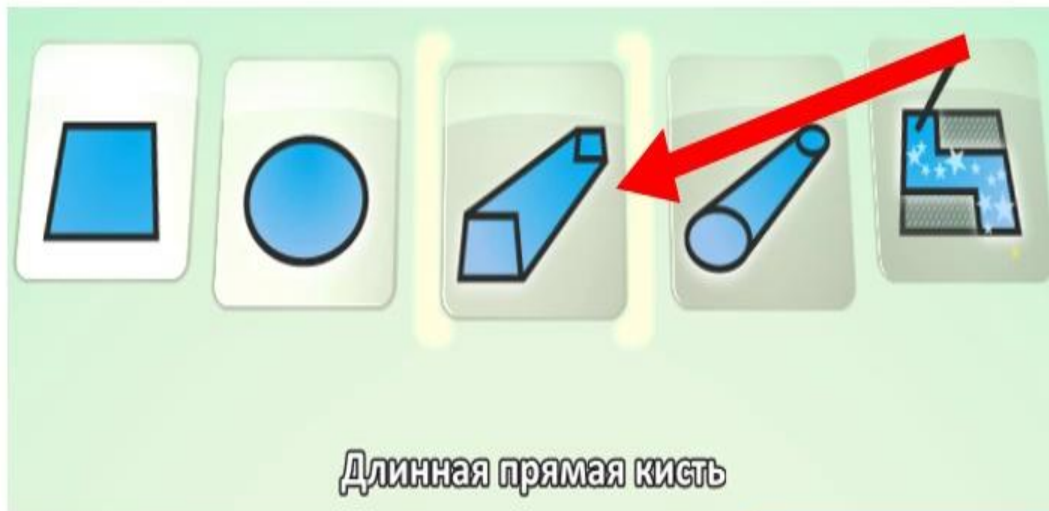
Перемещает камеру



# Выбираем кисть


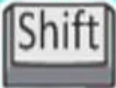








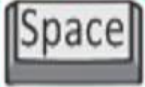
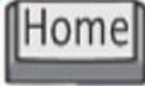



Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю



Длинная прямая кисть

# Выбираем кисть

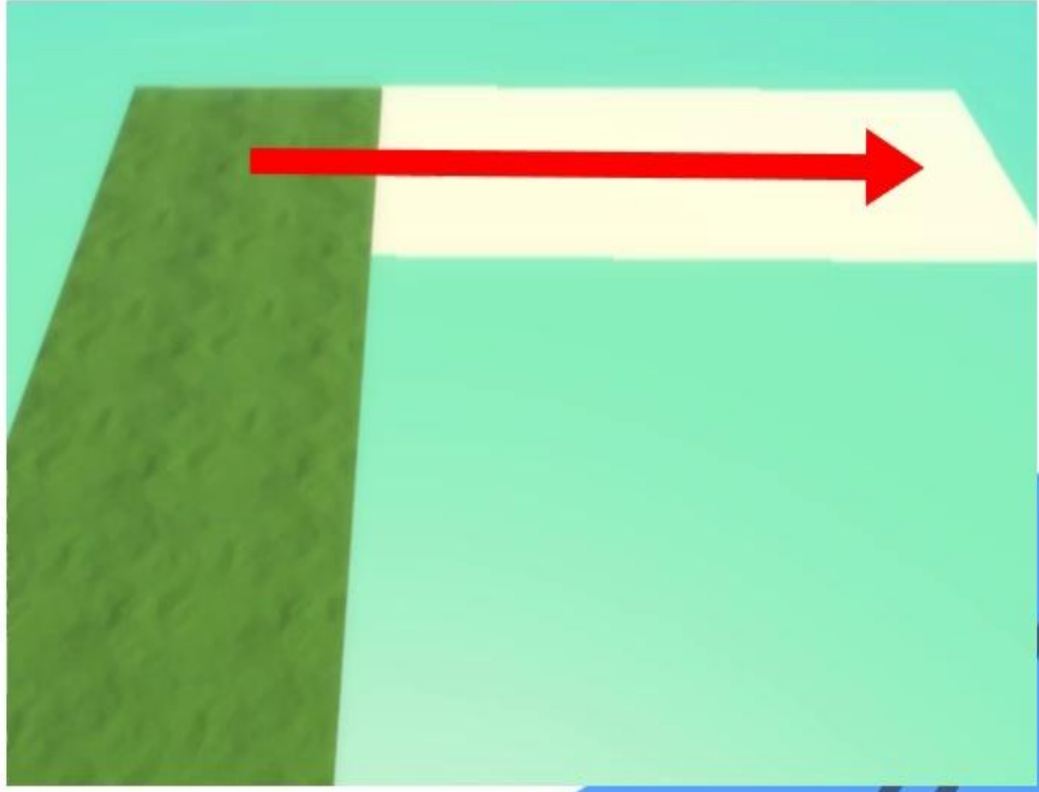
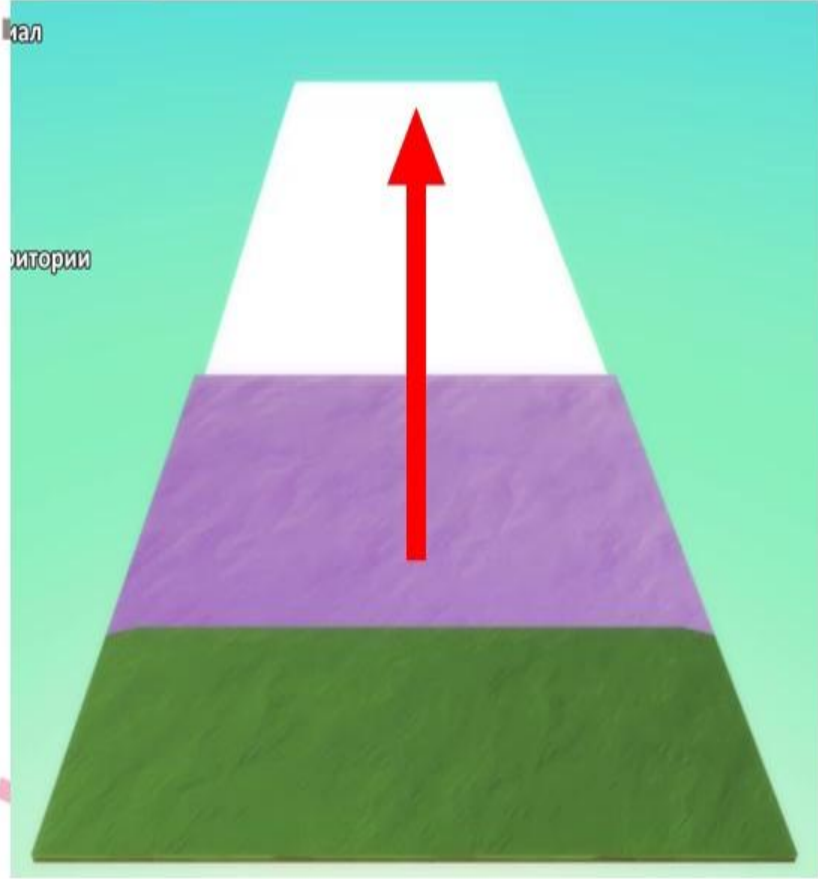
-  Красит и добавляет материал
-  +  Красит по земле
-  +  Добавляет землю
-  Удалить
-   Изменить размер кисти
-  Выбрать материал из территории
-  Показывать сетку
-  Переместить камеру
-  Главное меню
-  Запустить

# Создаем трассу

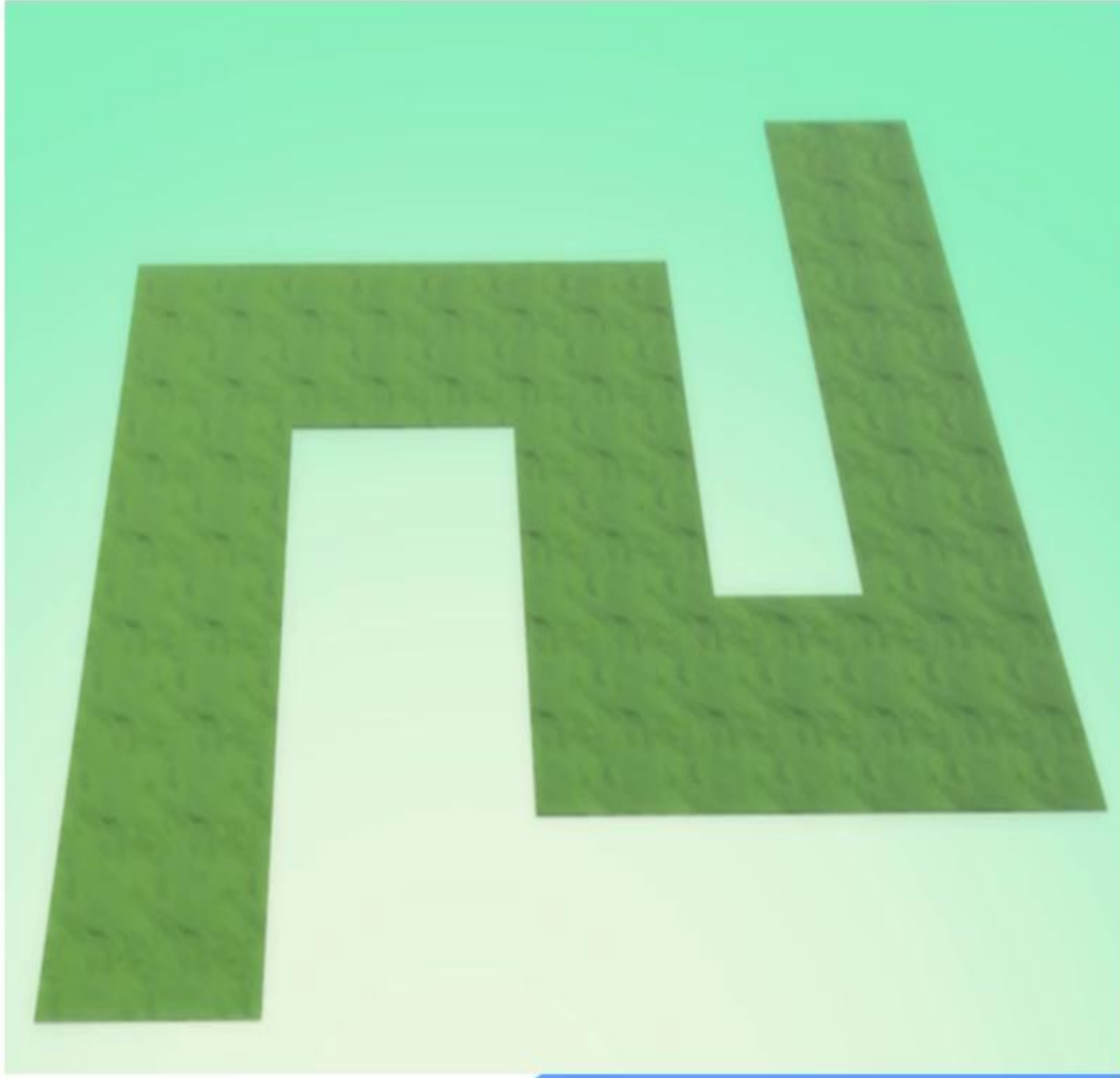




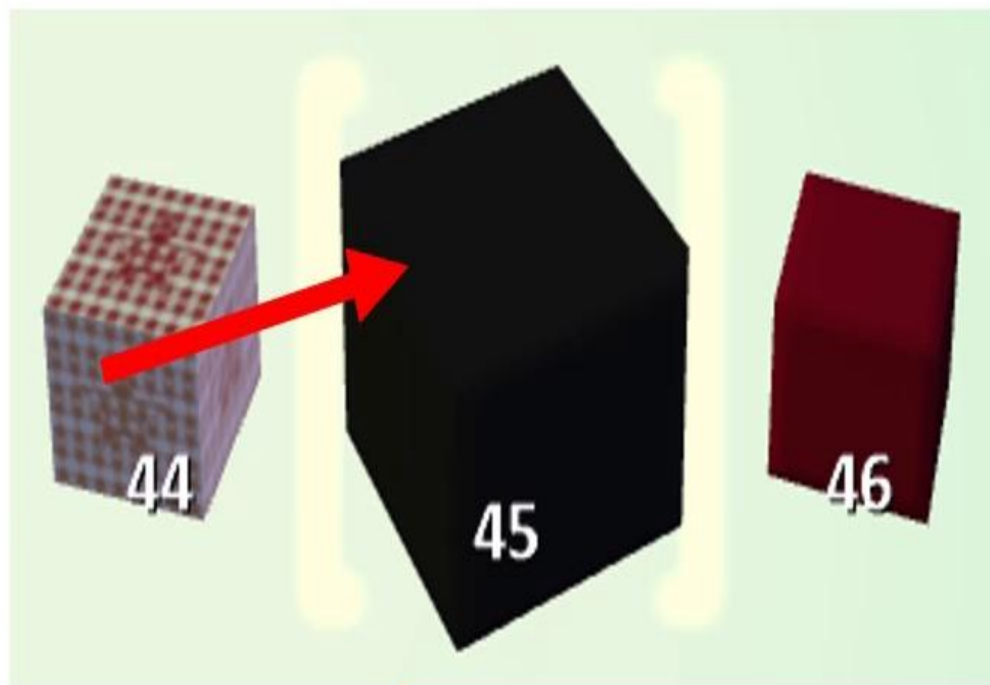
# Создаем трассу



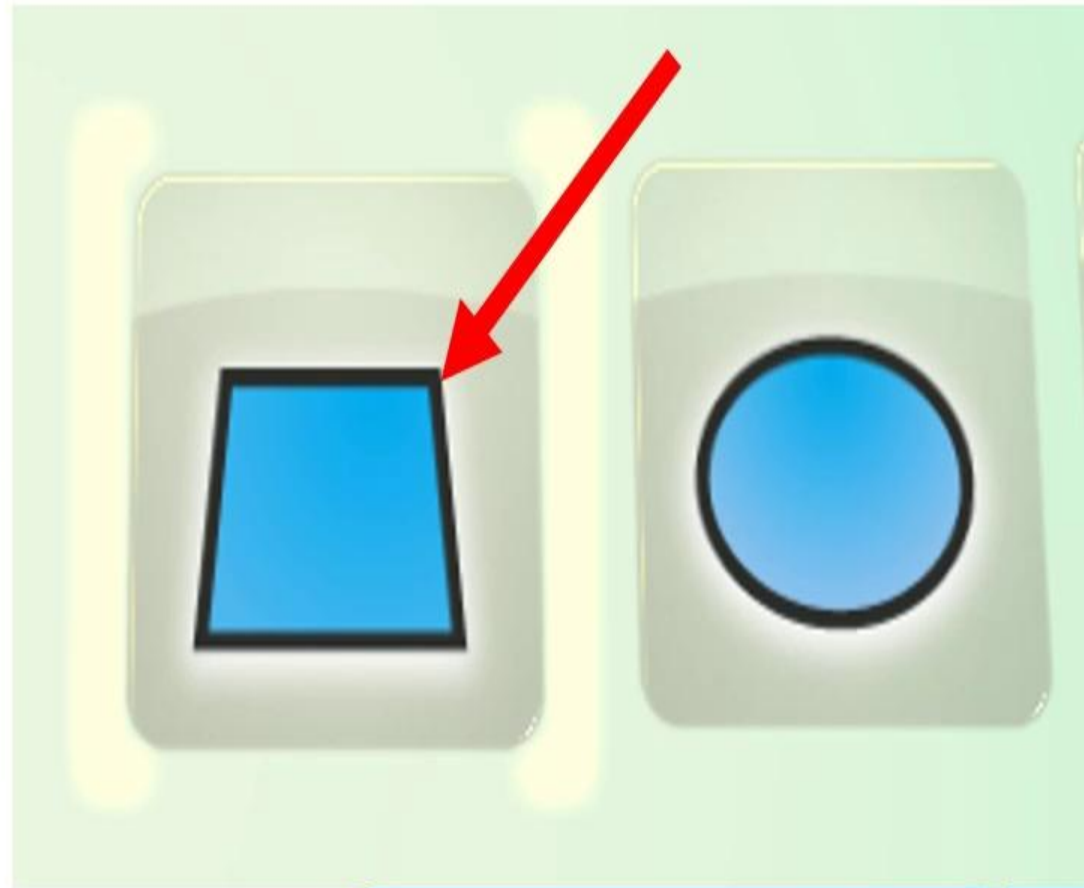
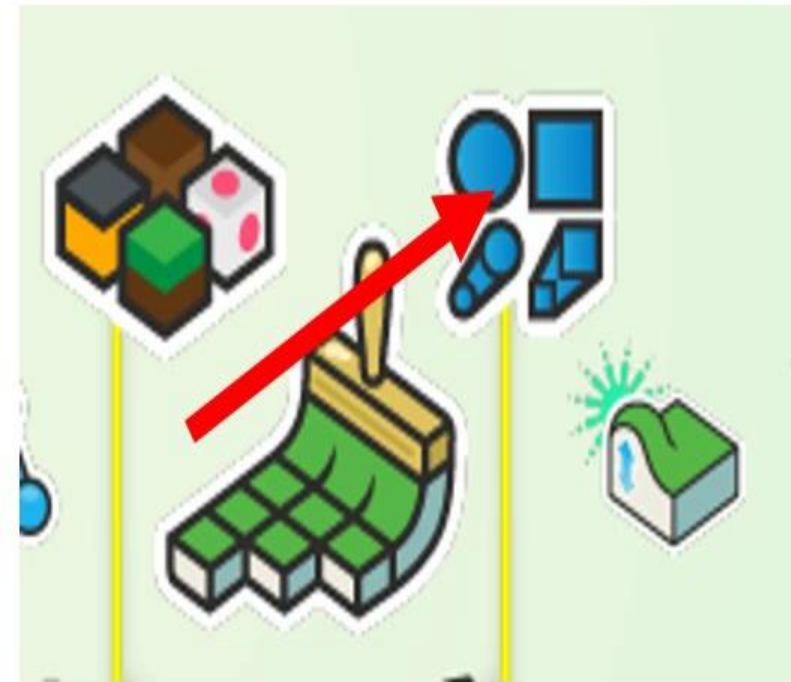
# Создаем трассу



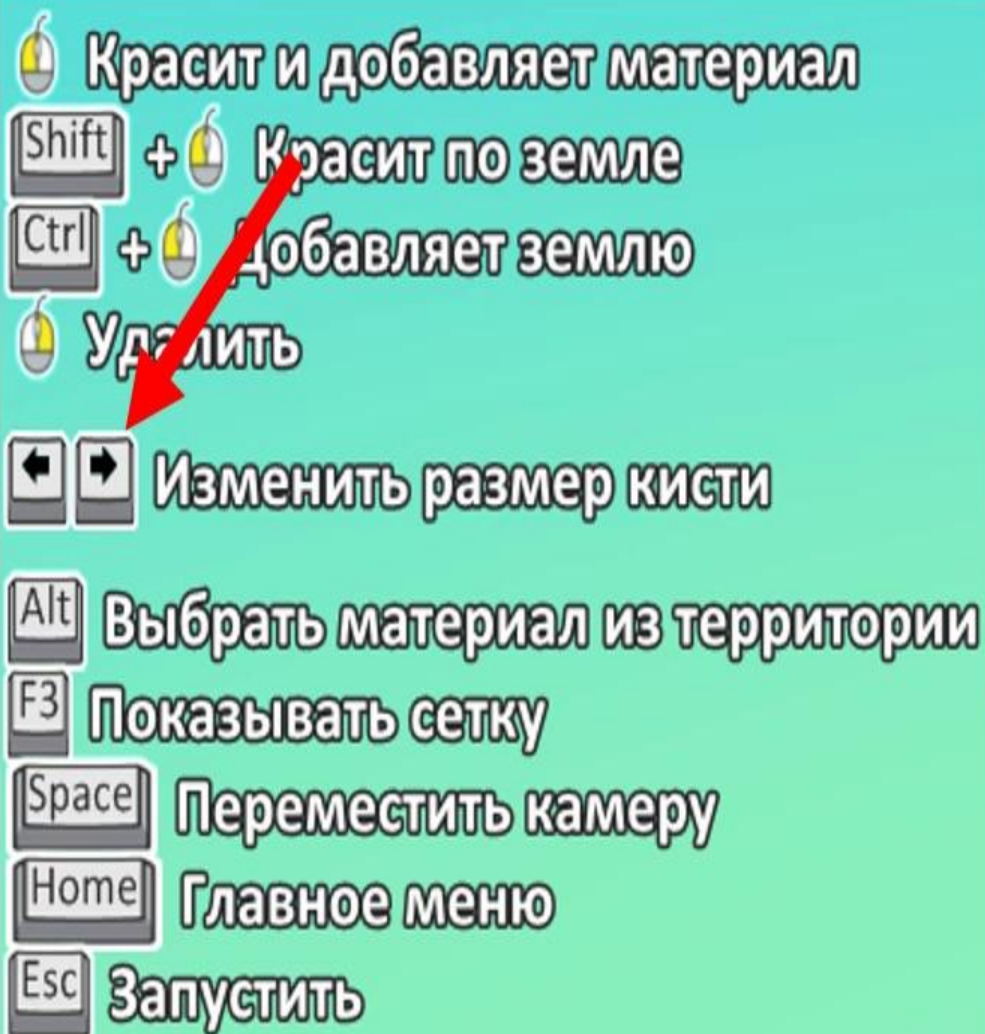
# Создаем старт и финиш



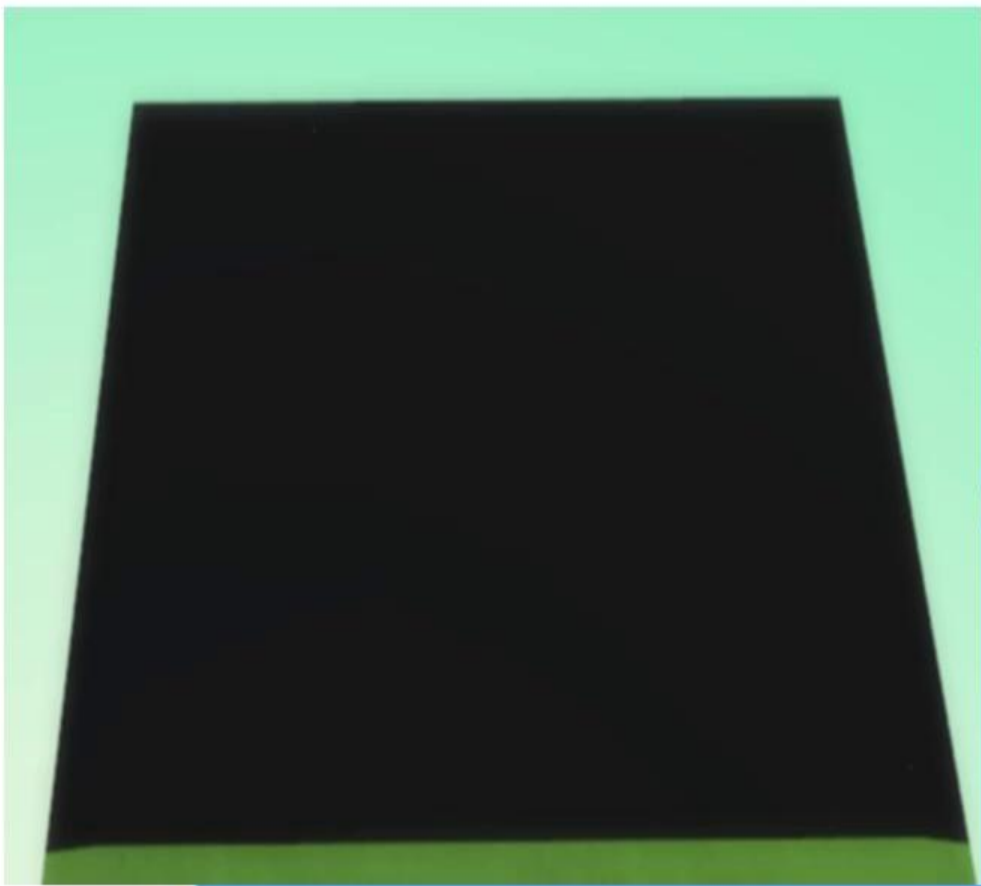
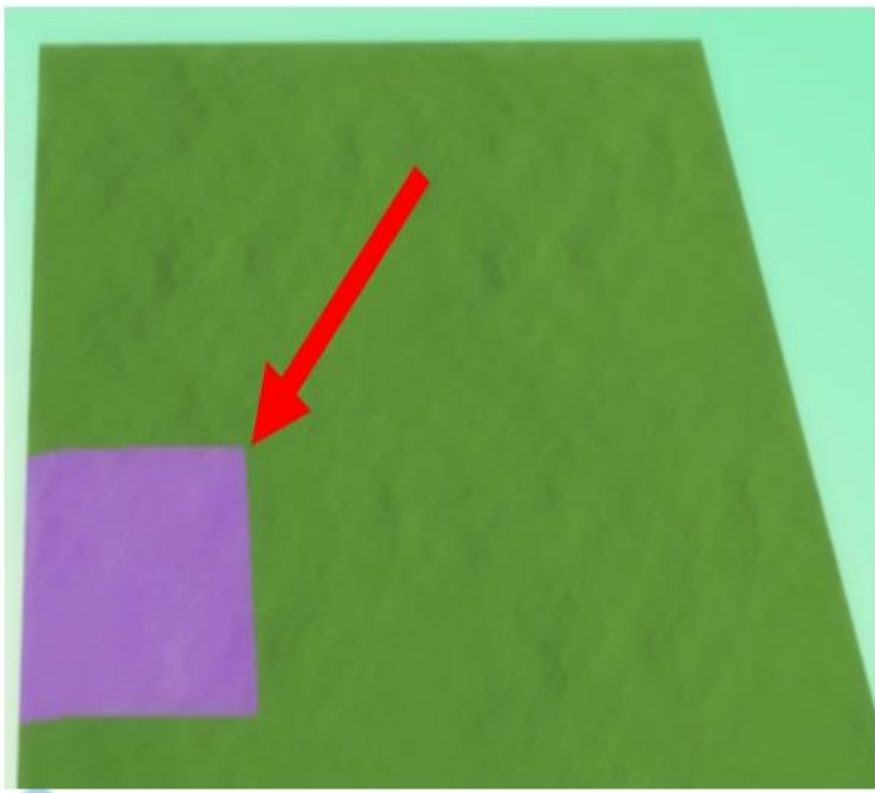
# Создаем старт и финиш



# Создаем старт и финиш

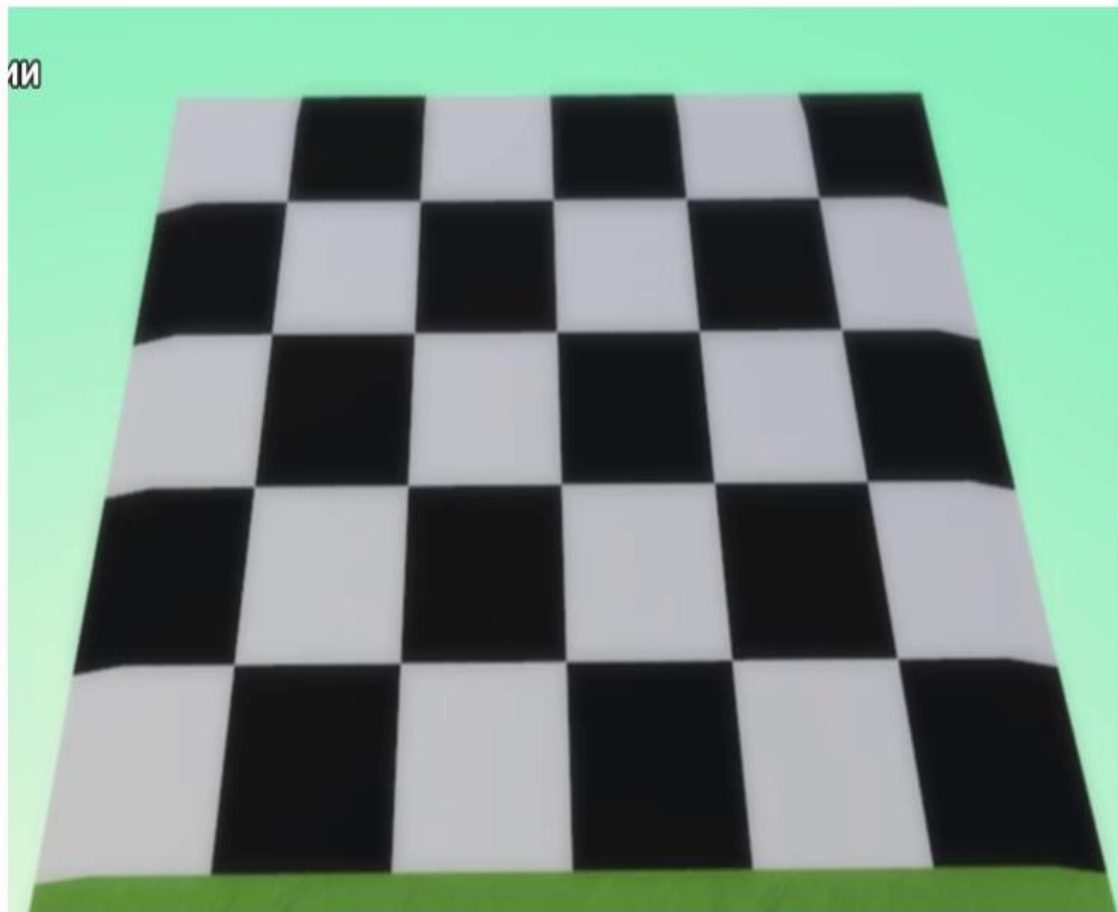


# Создаем старт и финиш



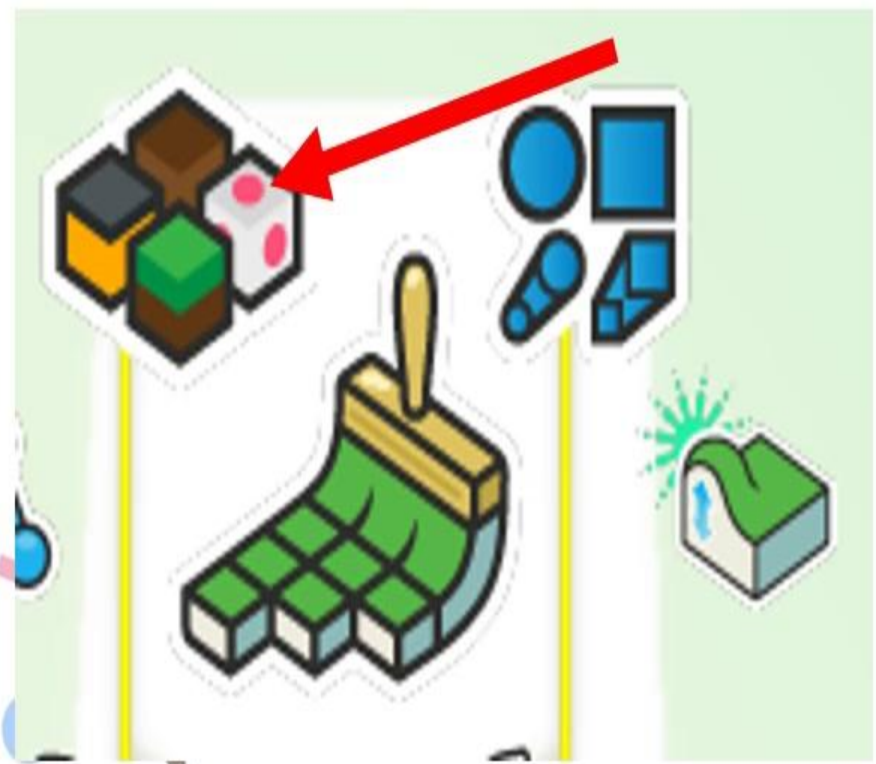


# Создаем старт и финиш

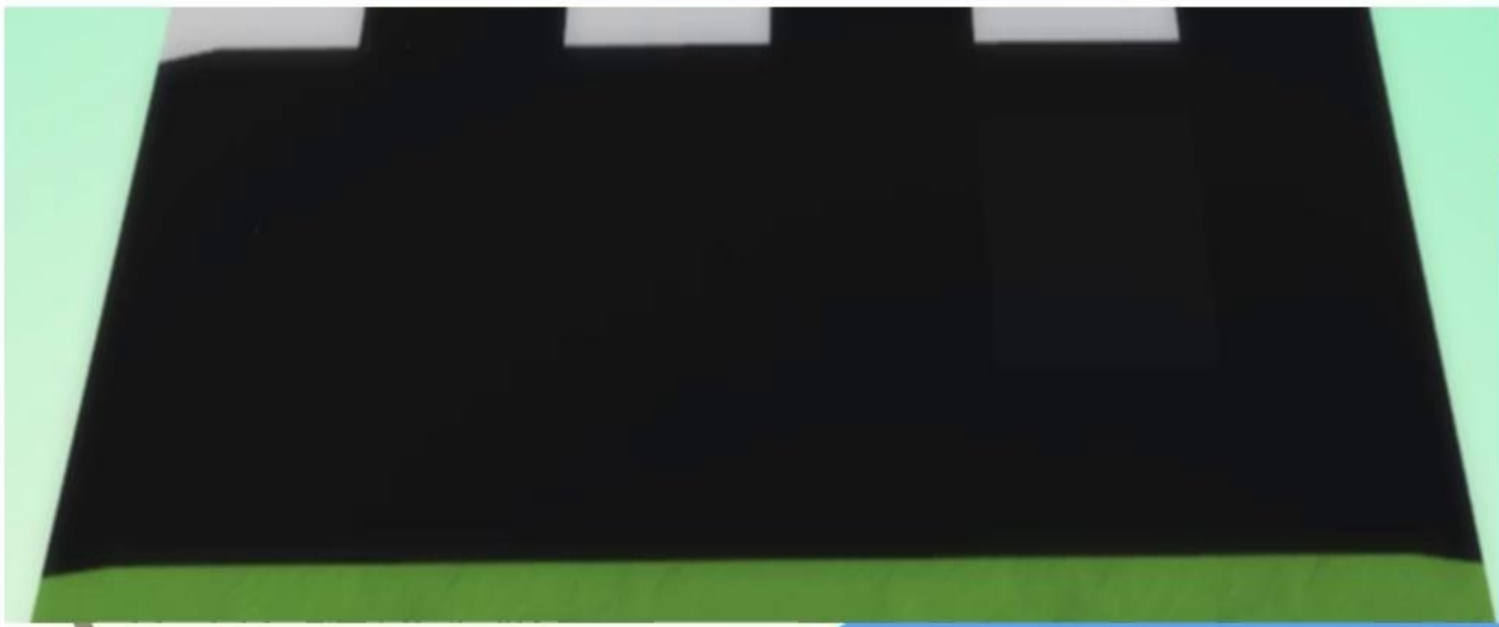
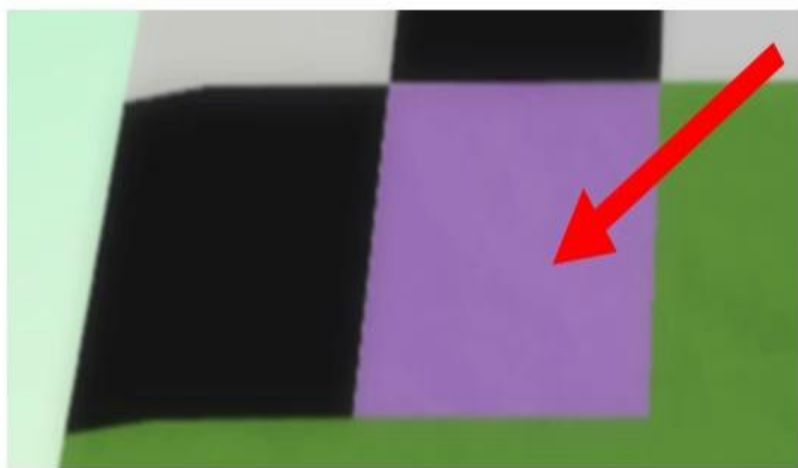




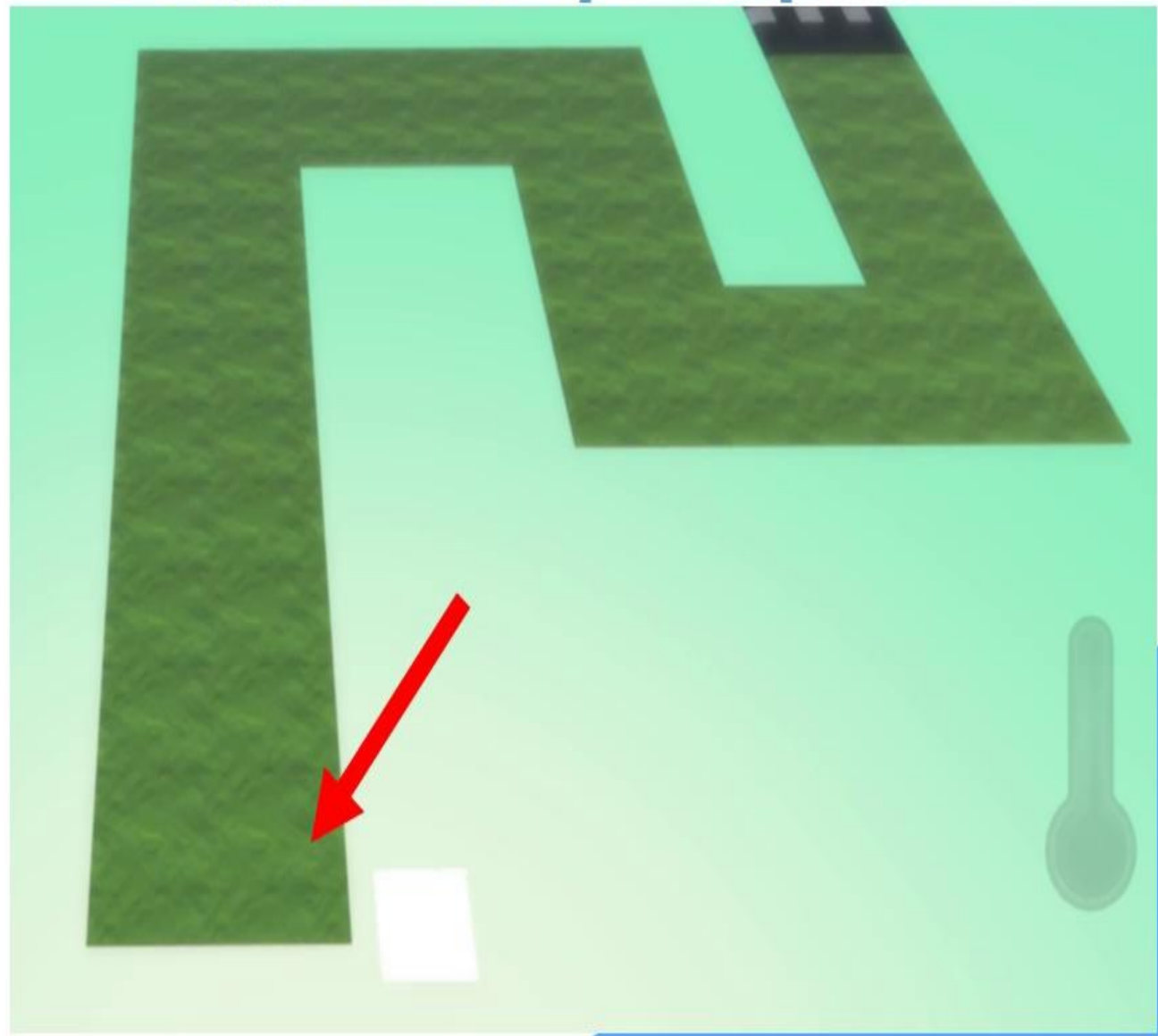
# Создаем старт и финиш



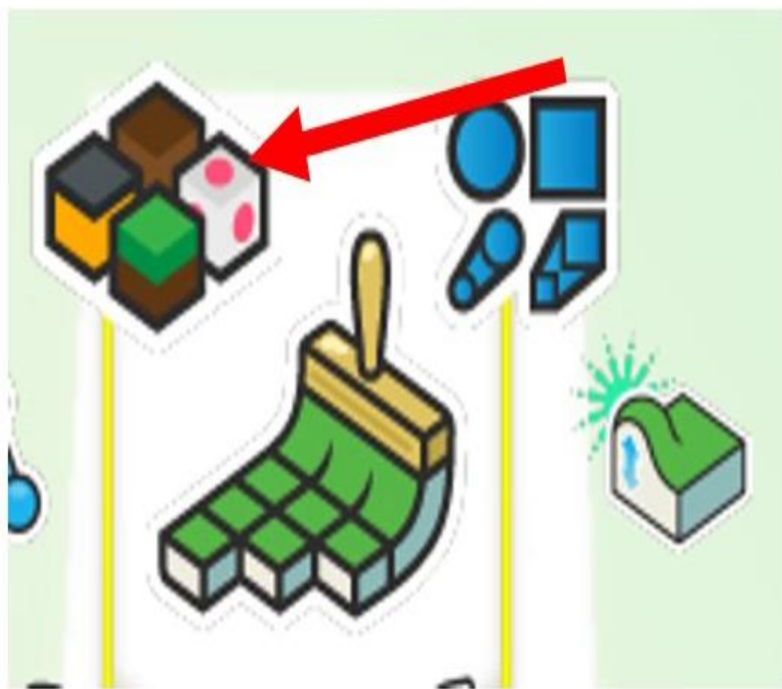
# Создаем старт и финиш



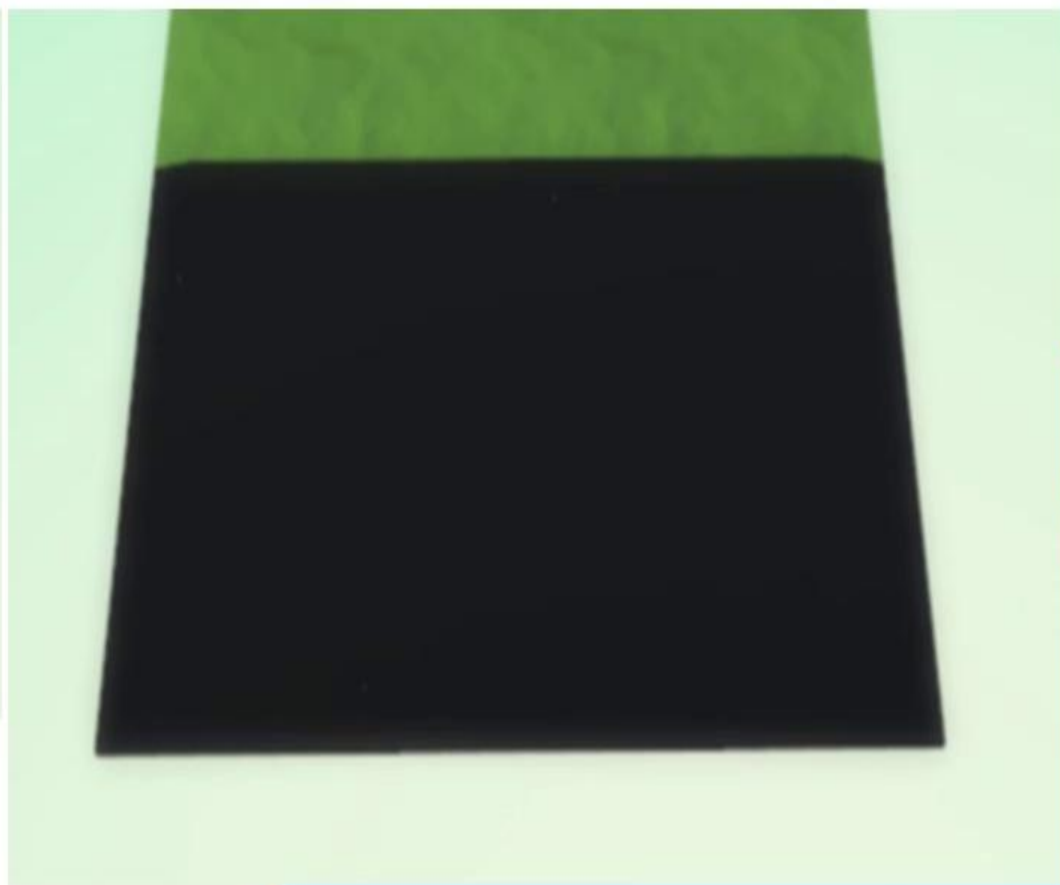
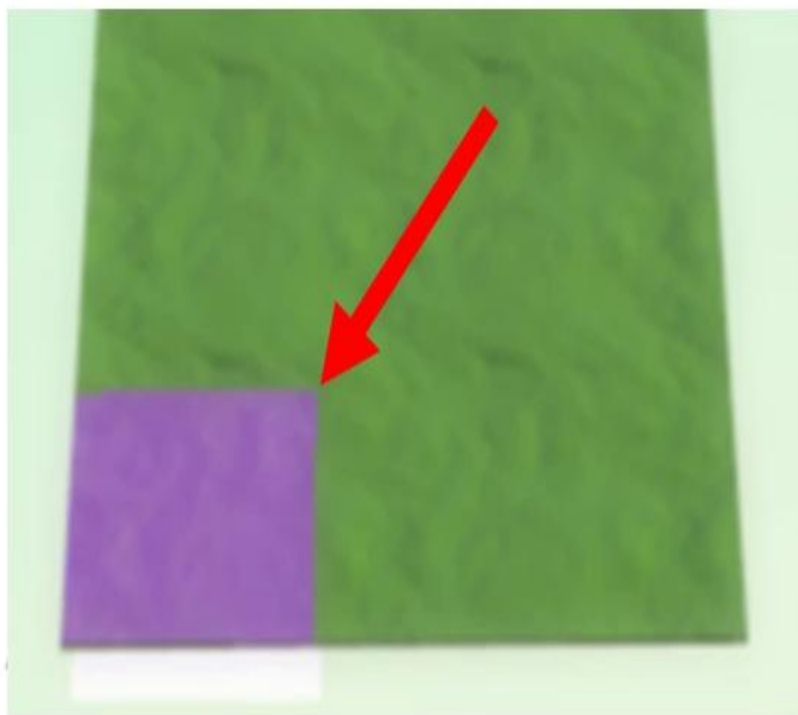
# Создаем старт и финиш



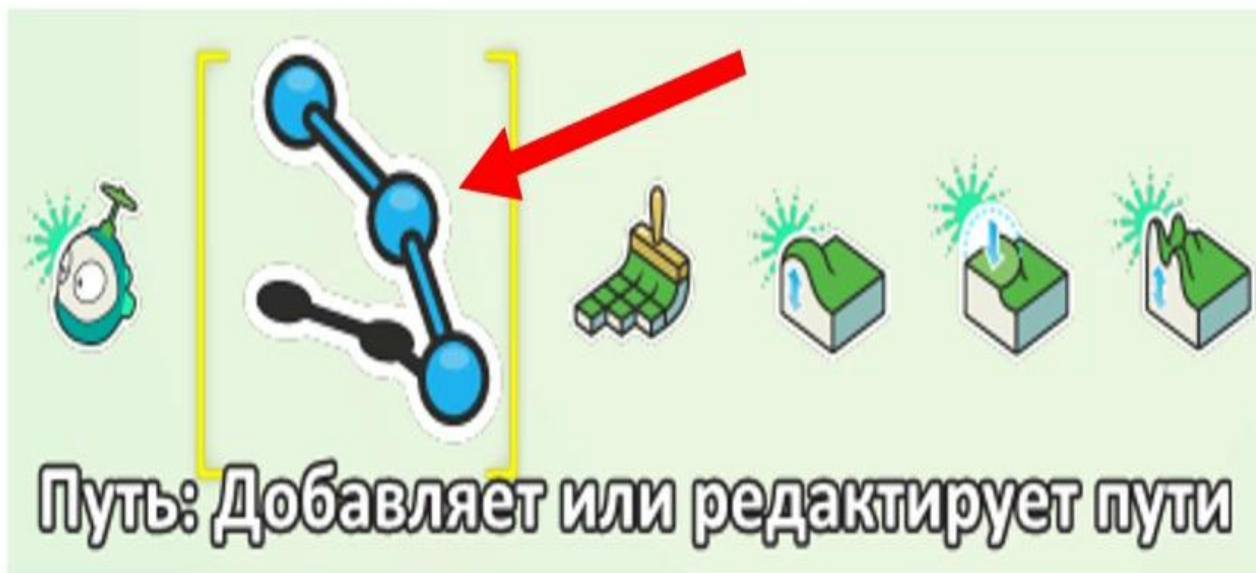
# Создаем старт и финиш



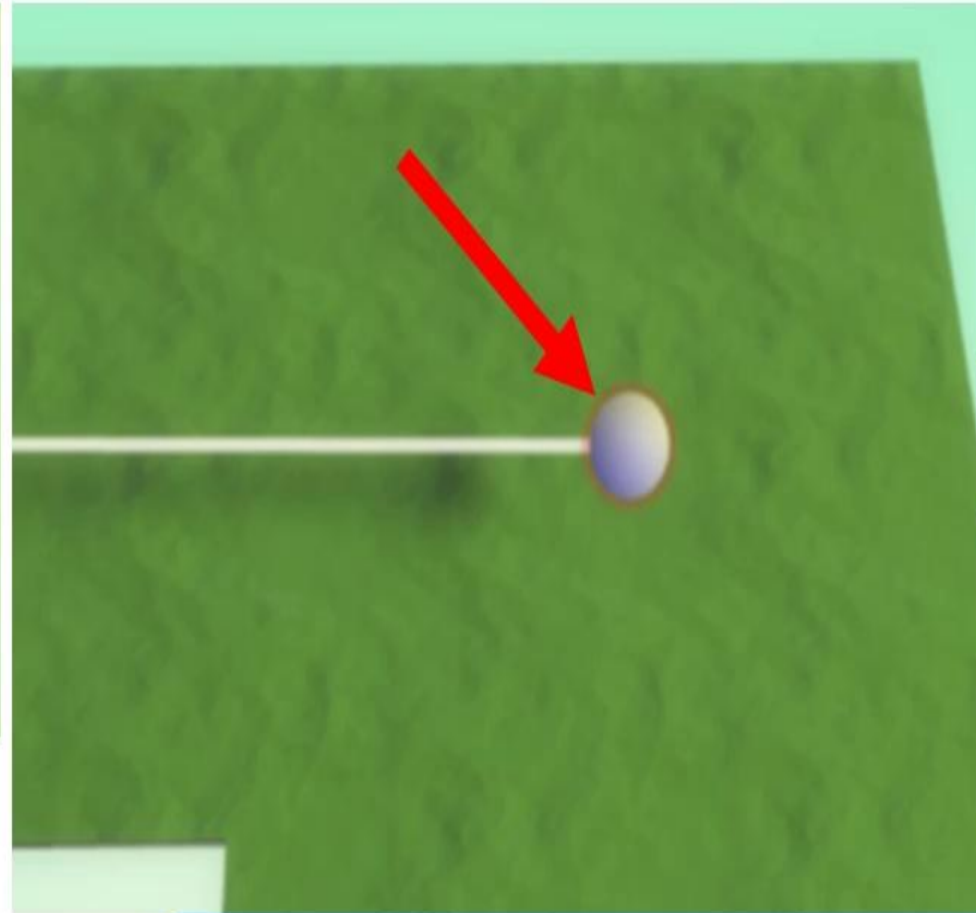
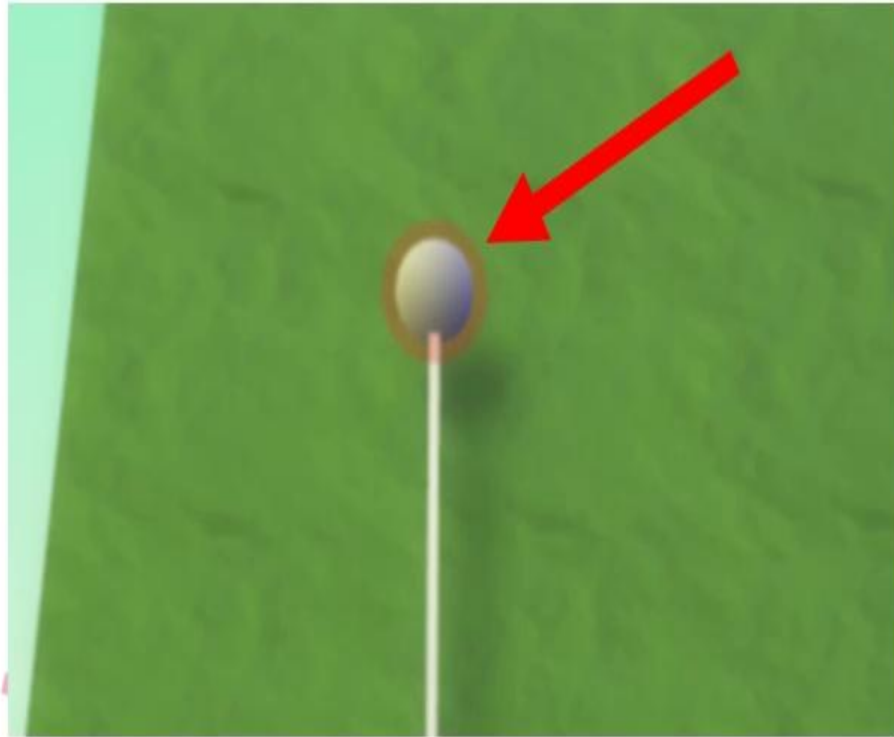
# Создаем старт и финиш



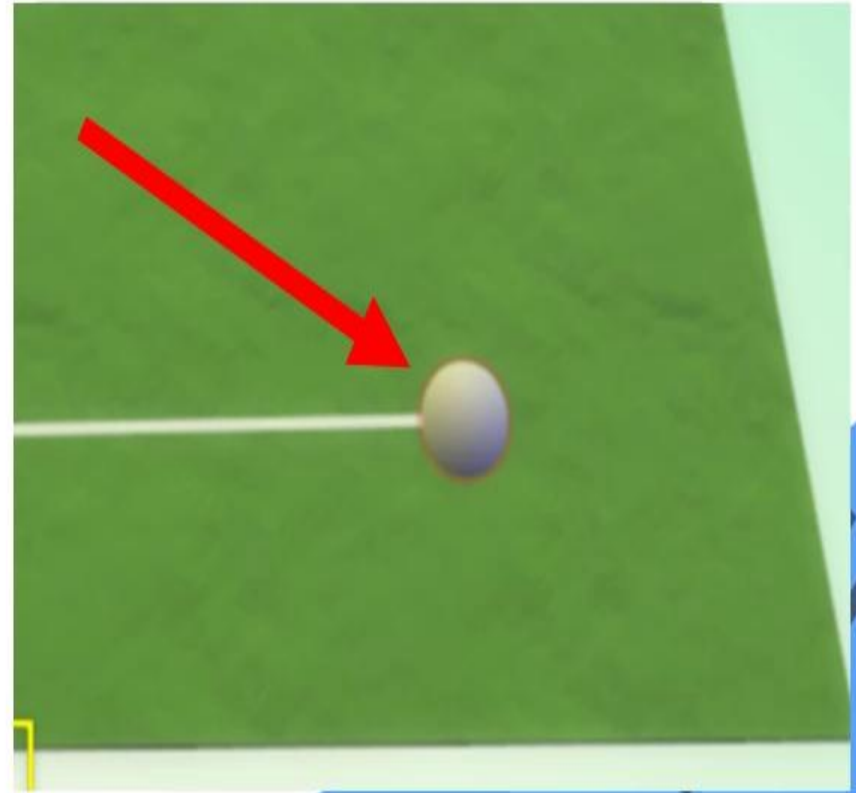
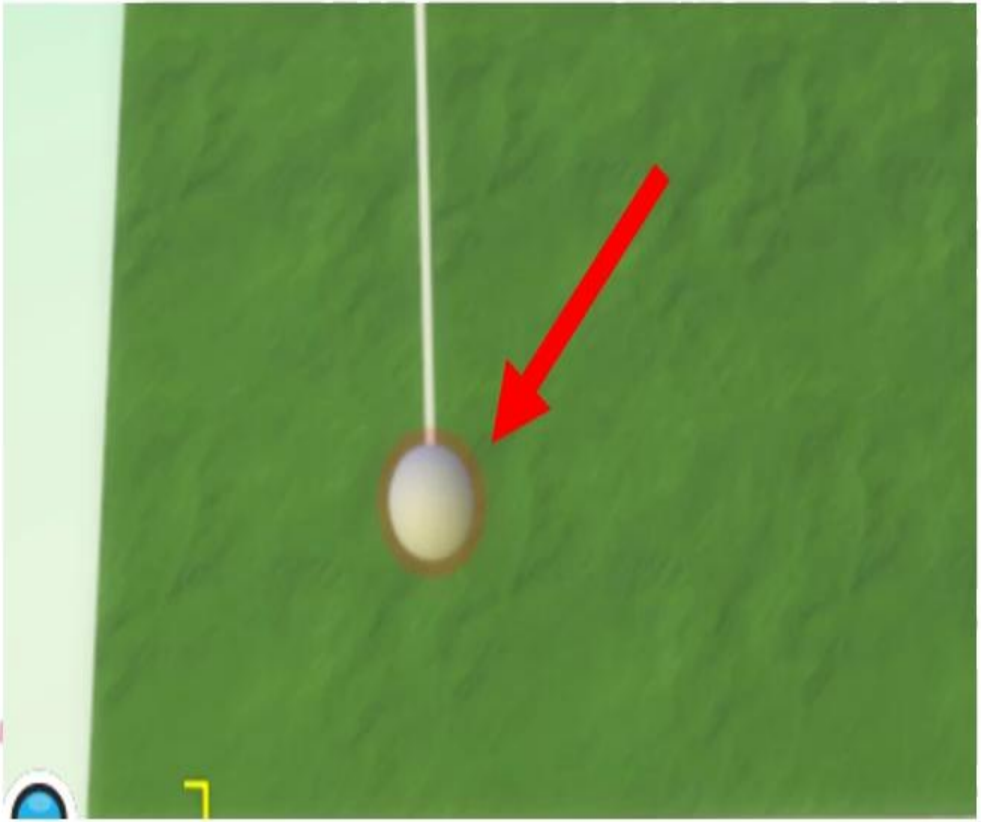
## Создаем путь



# Создаем путь

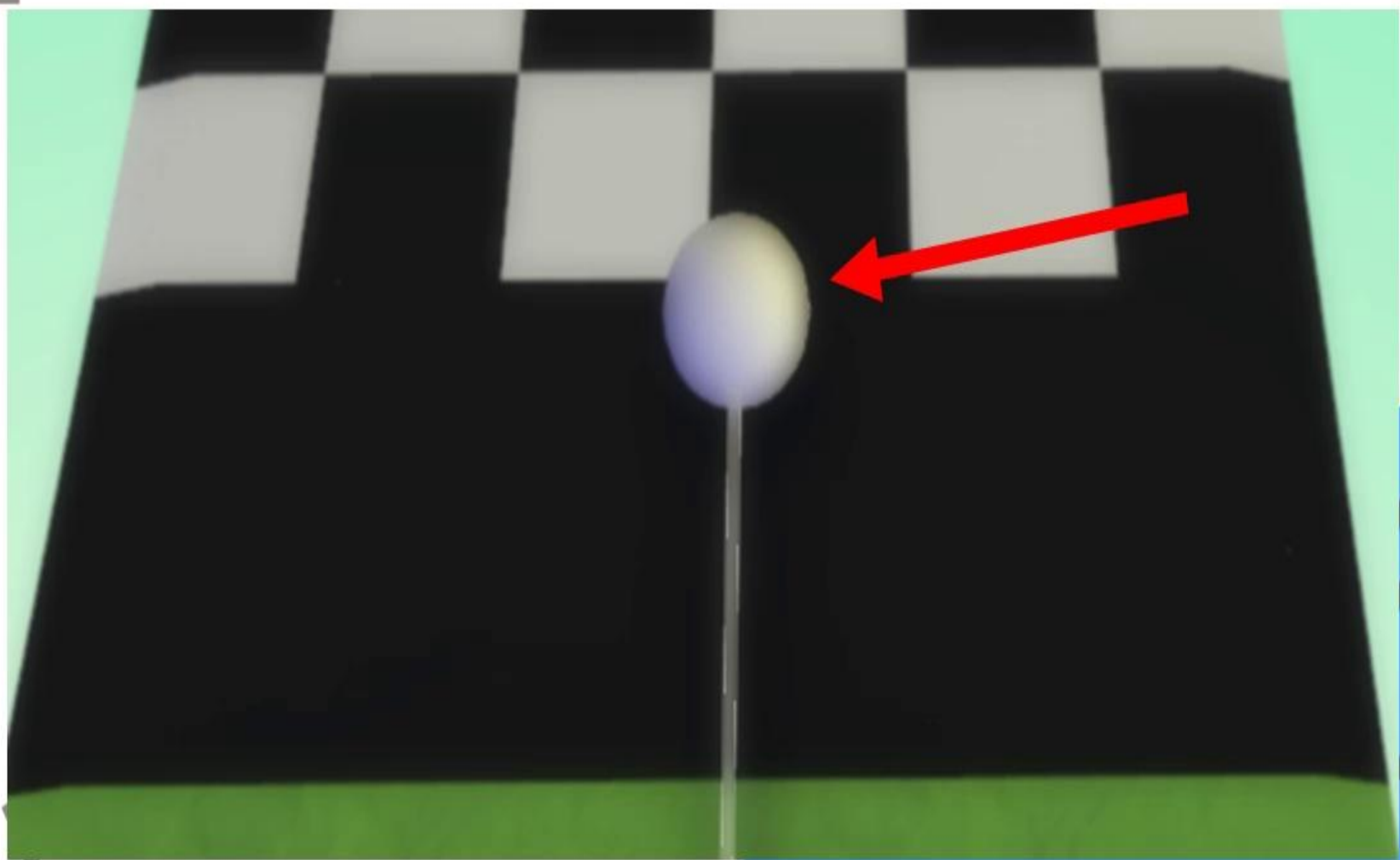


# Создаем путь

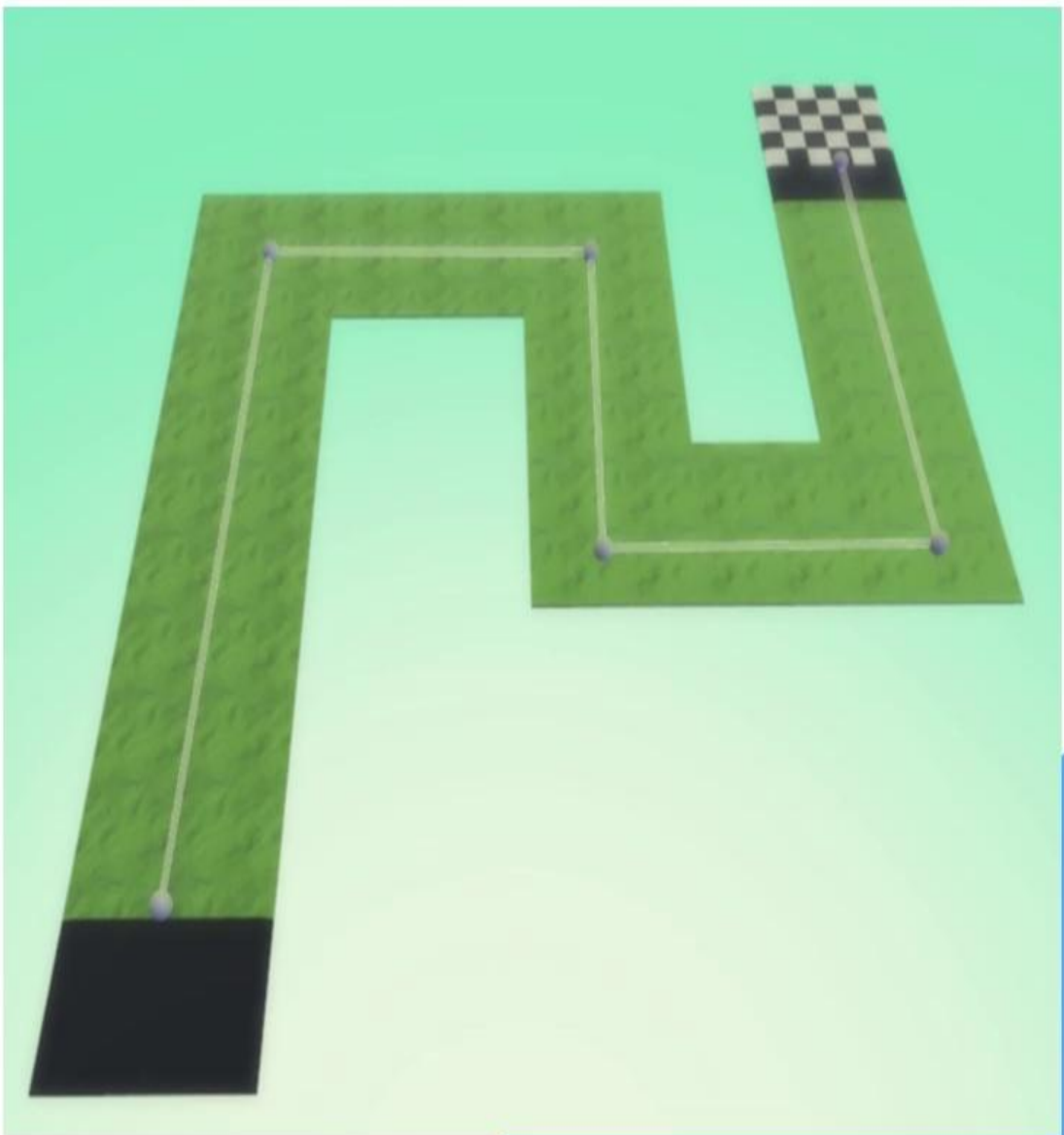




# Создаем путь



# Создаем путь

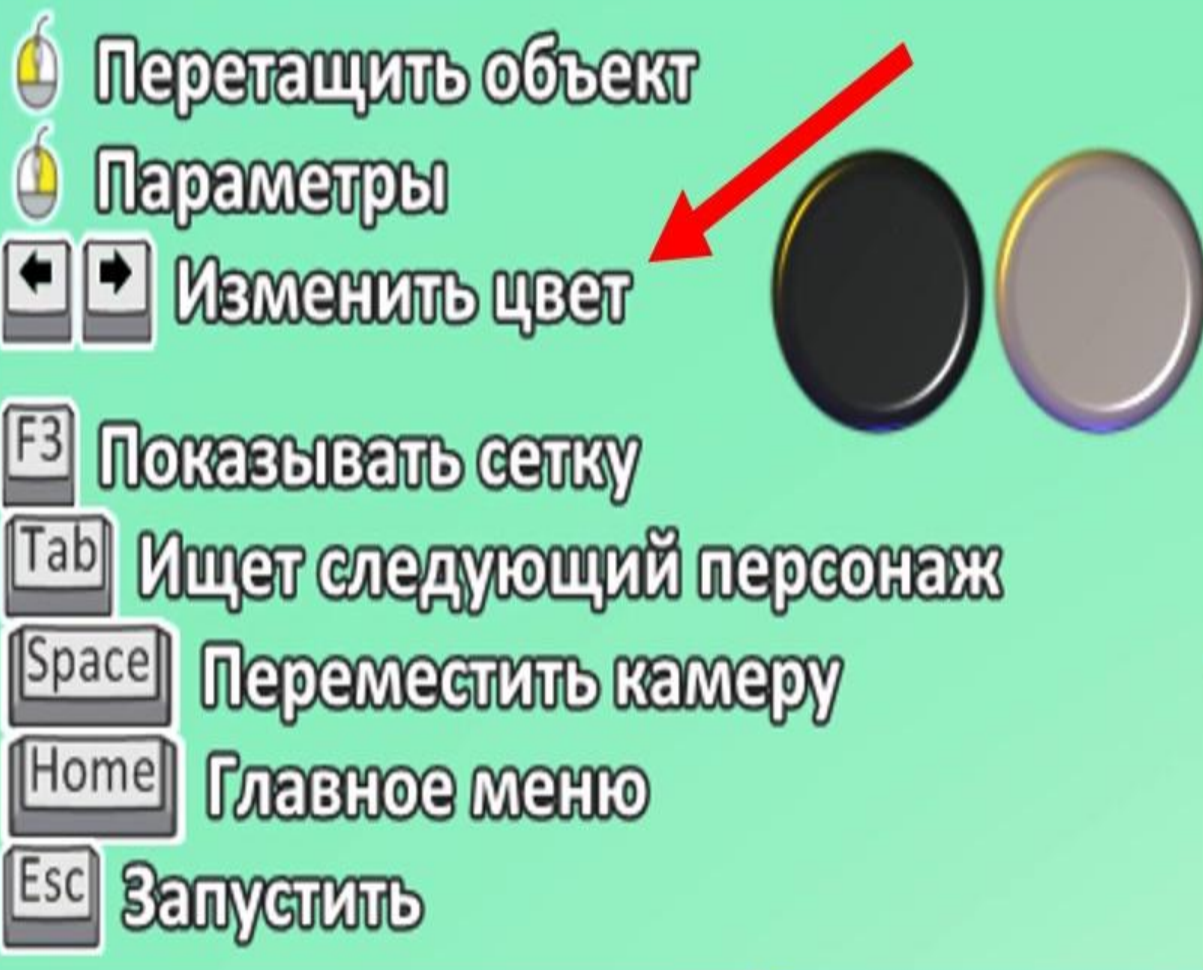


# Добавляем объекты





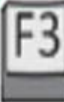
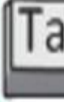
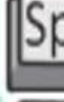
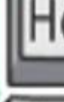
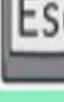




# Добавляем объекты



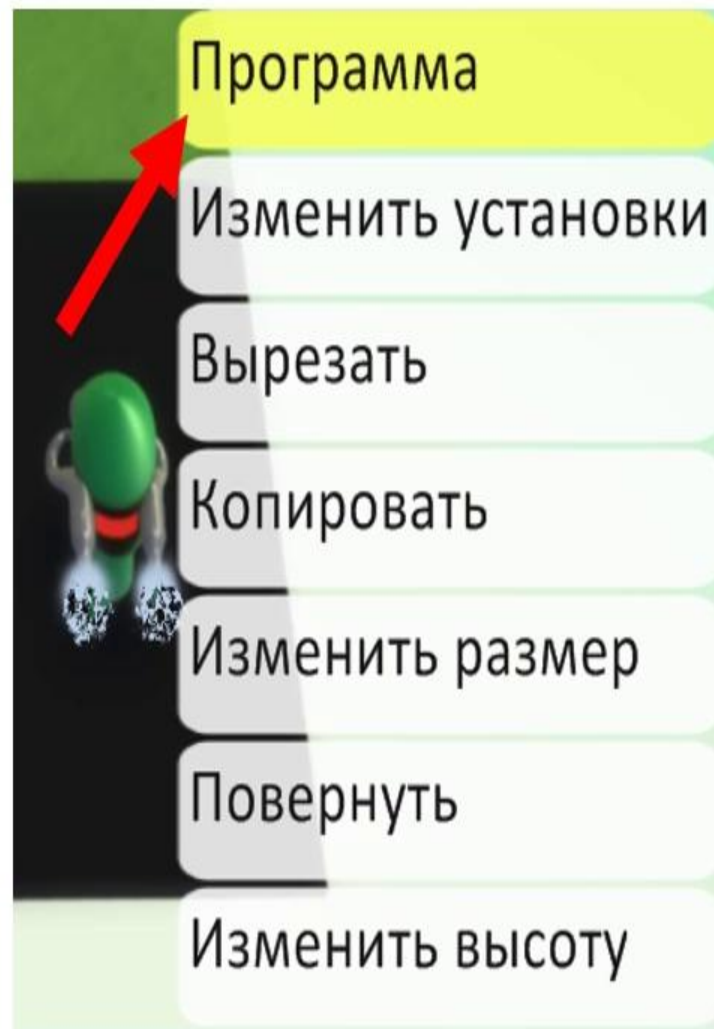
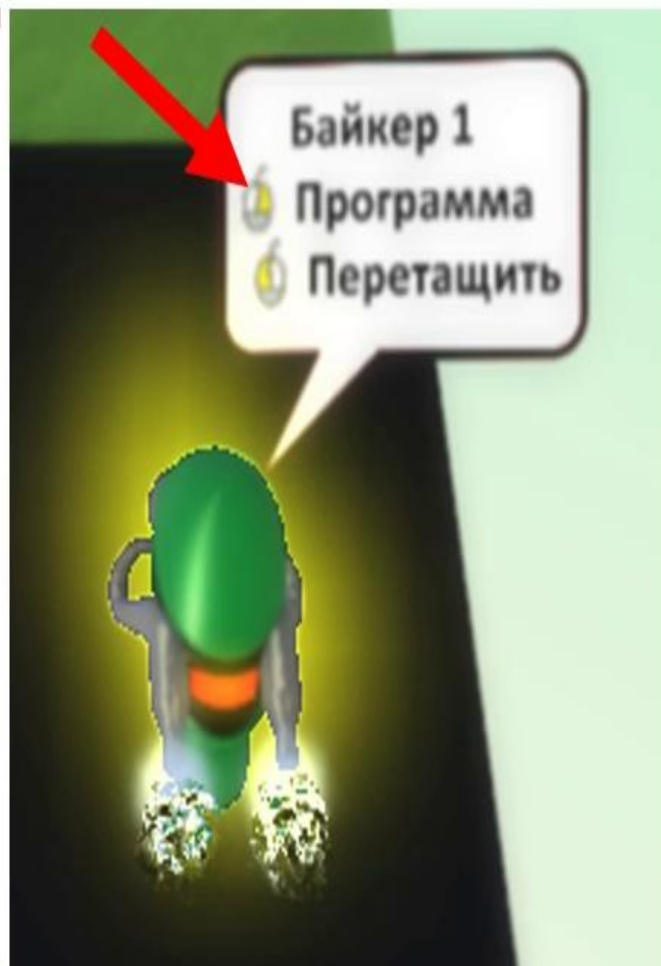
The image shows a control menu for a game, overlaid on a light green background. The menu lists several actions with corresponding icons: a hand for moving objects, a hand for parameters, left and right arrows for changing color, a keyboard key for showing the grid, a Tab key for finding the next character, a Space key for moving the camera, a Home key for the main menu, and an Esc key for starting. To the right of the text, there are two circular buttons: a black one and a grey one. A red arrow points from the 'Изменить цвет' (Change color) text to the black button.

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

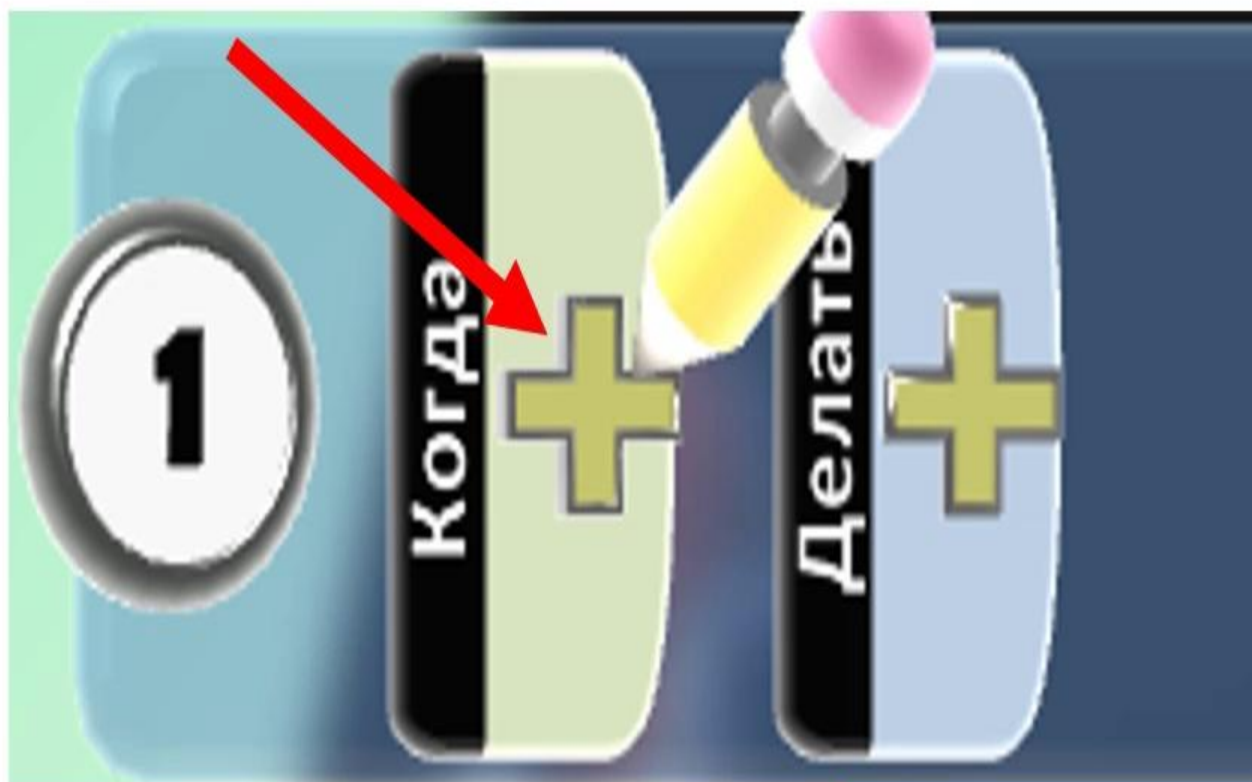
# Добавляем объекты



# Создаем программы

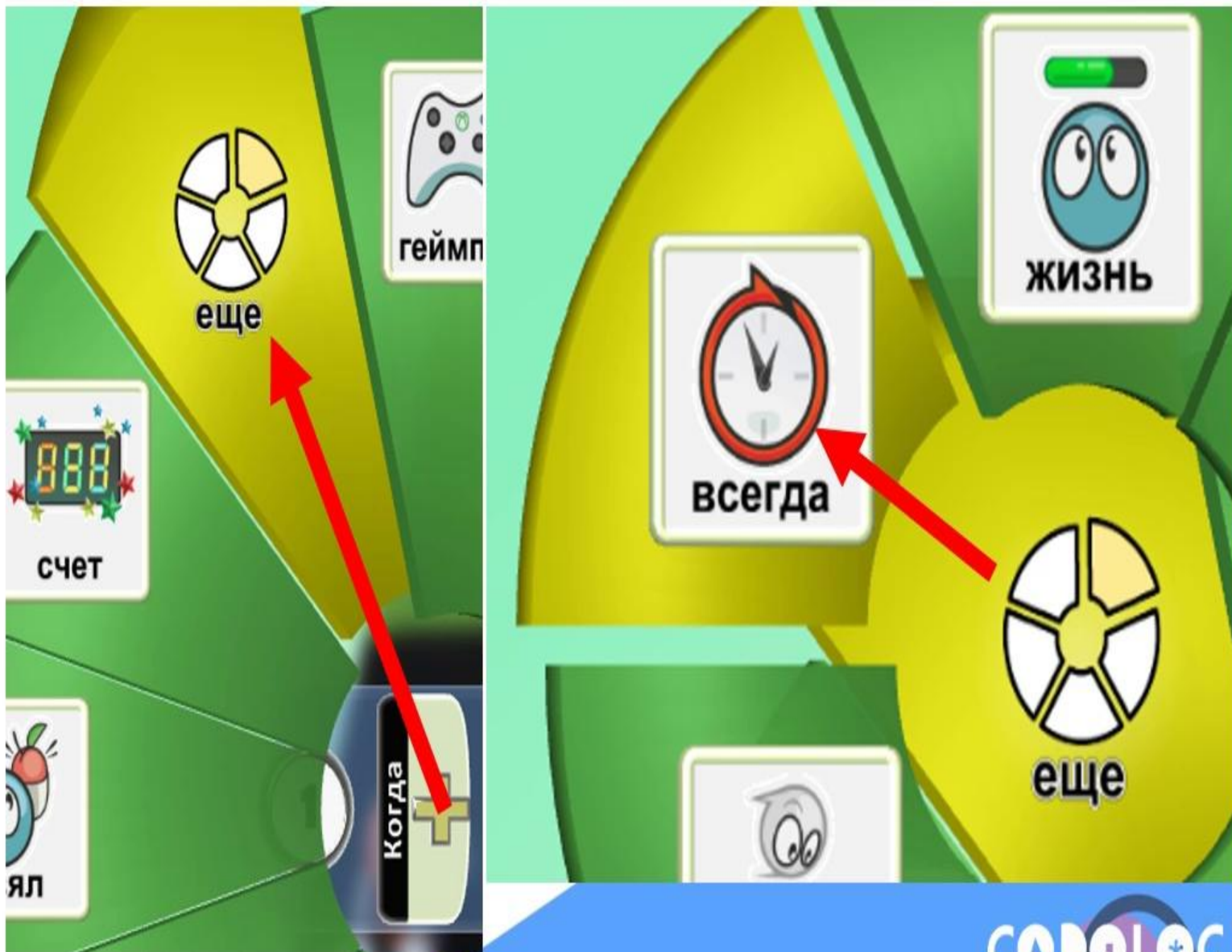


# Создаем программы





# Создаем программы



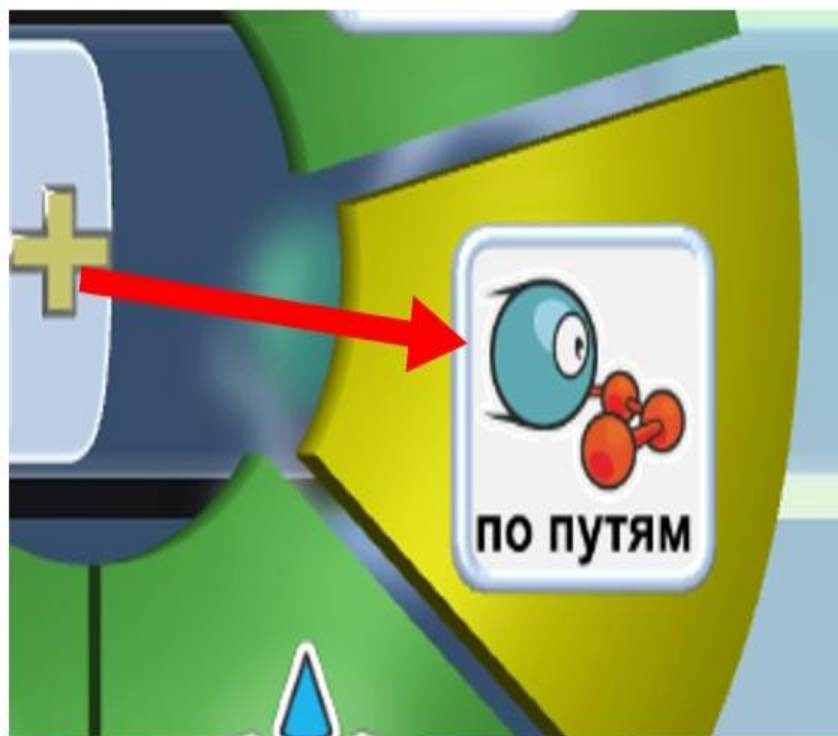
# Создаем программы



# Создаем программы



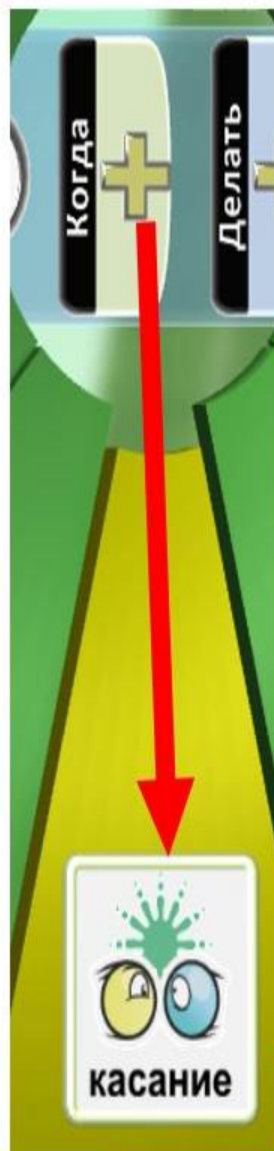
# Создаем программы



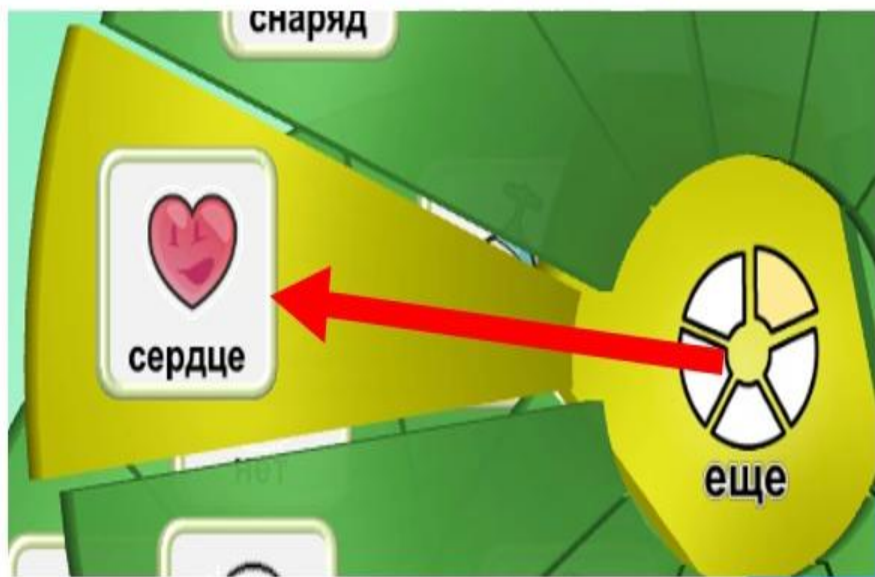
# Создаем программы

A horizontal programming block with a light blue background. On the left, there is a circular icon containing the number '2'. The block is divided into 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 to the plus sign in the 'Когда' section.

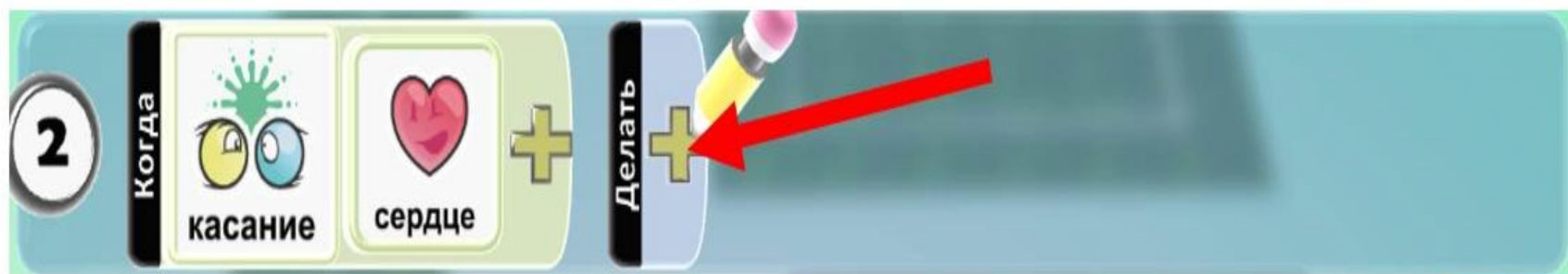
# Создаем программы



# Создаем программы

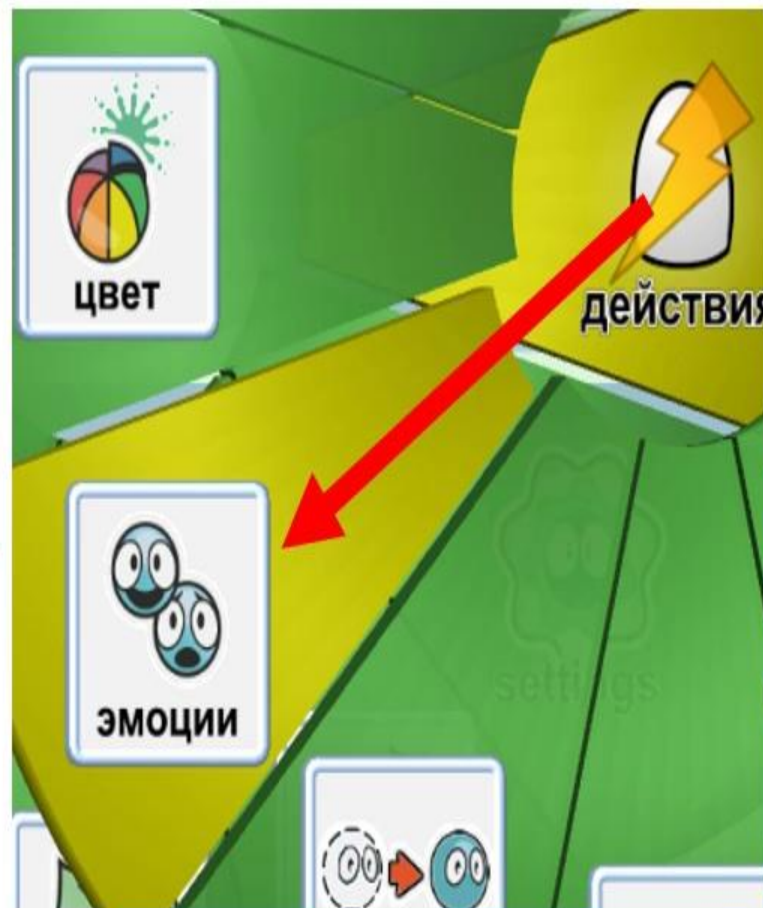
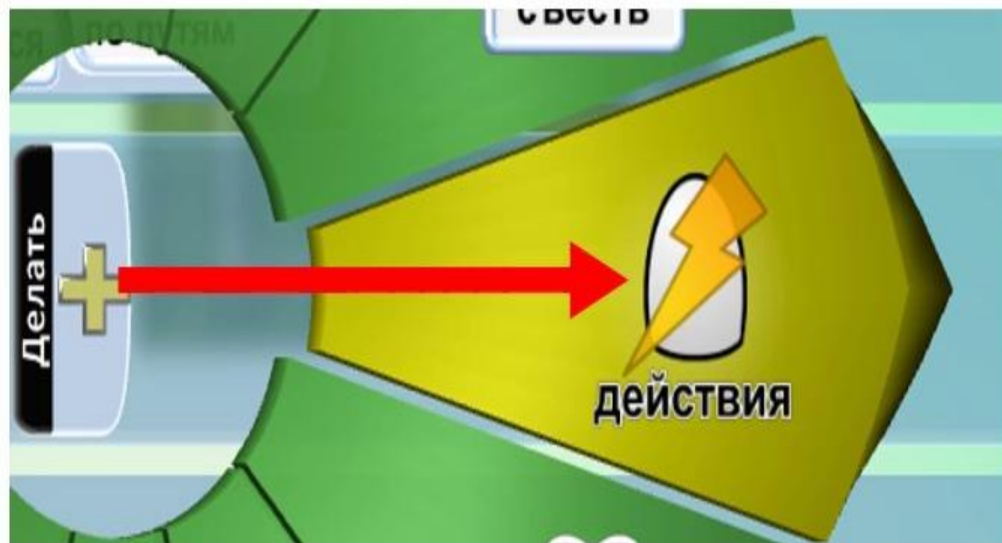


# Создаем программы

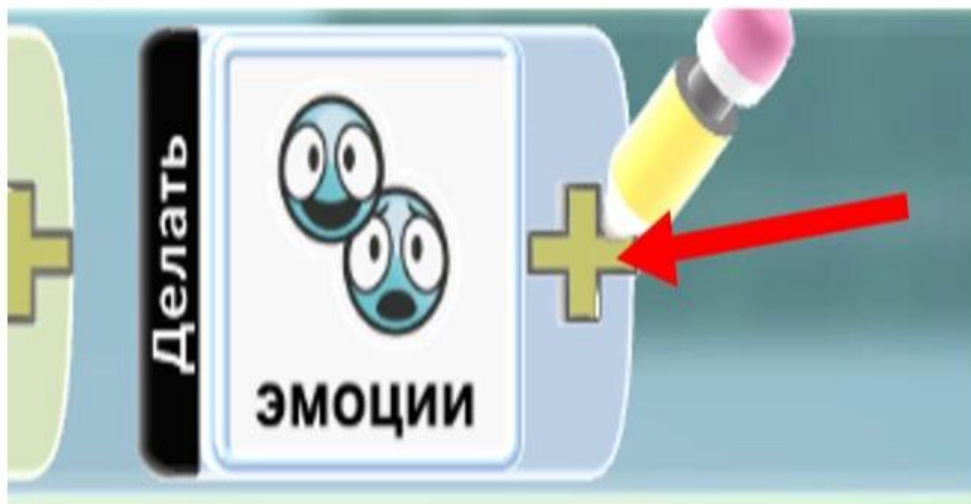




# Создаем программы



# Создаем программы



# Создаем программы



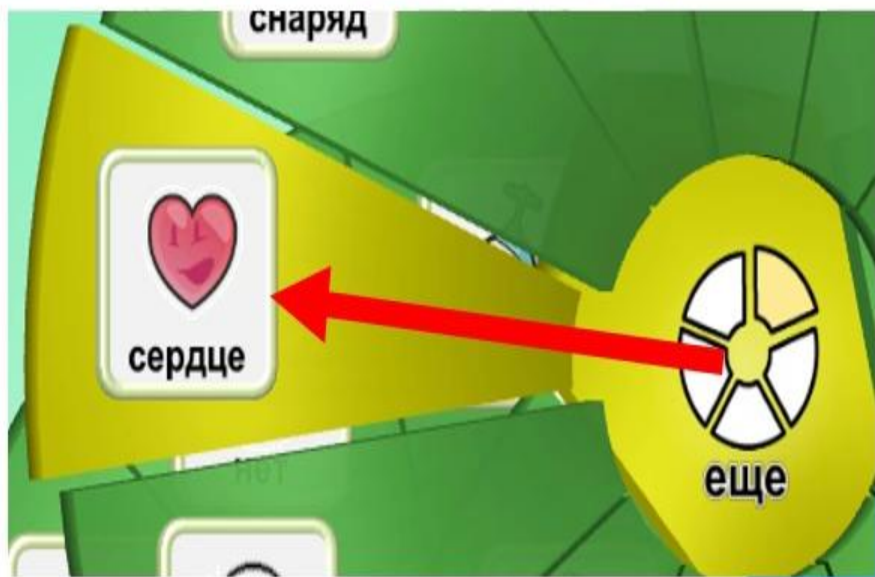
# Создаем программы



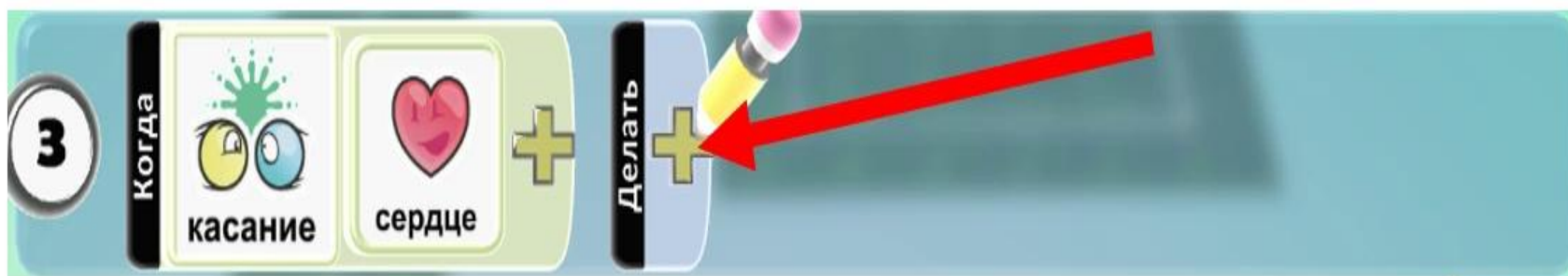
# Создаем программы



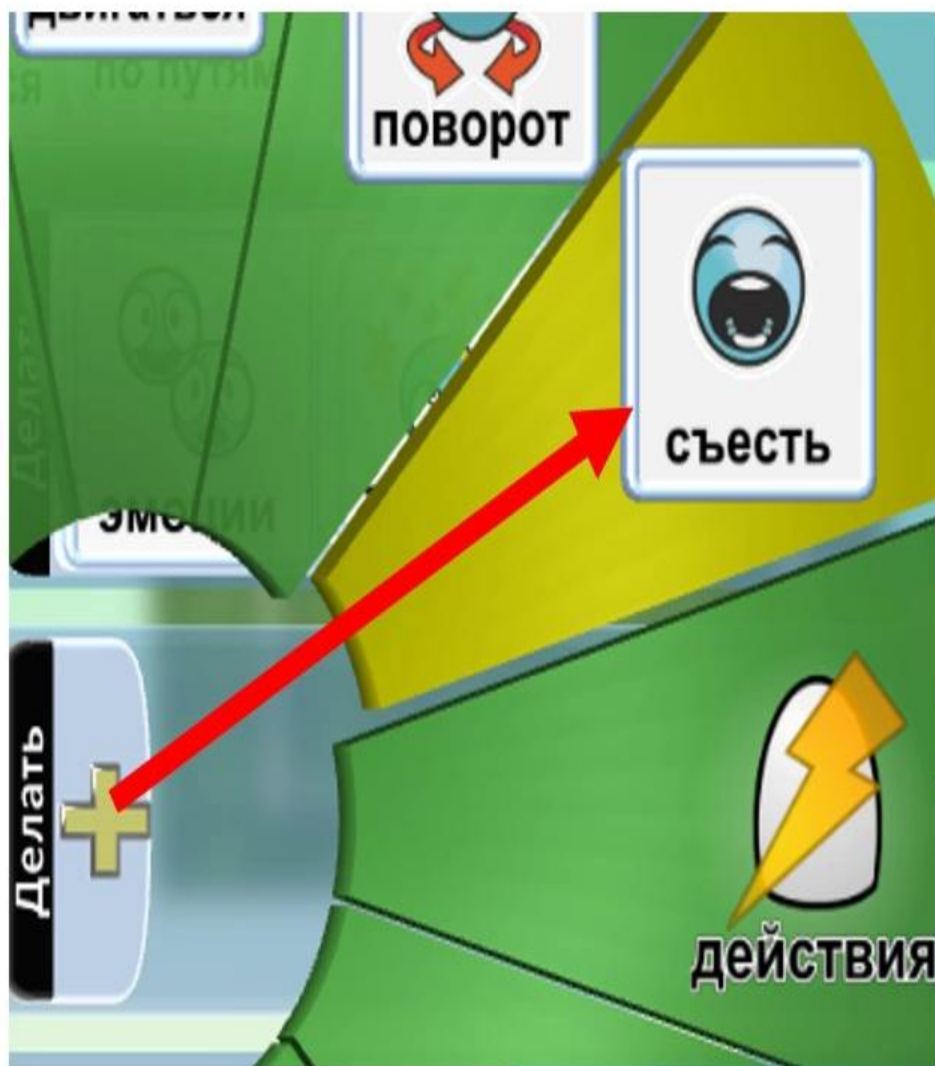
# Создаем программы



# Создаем программы

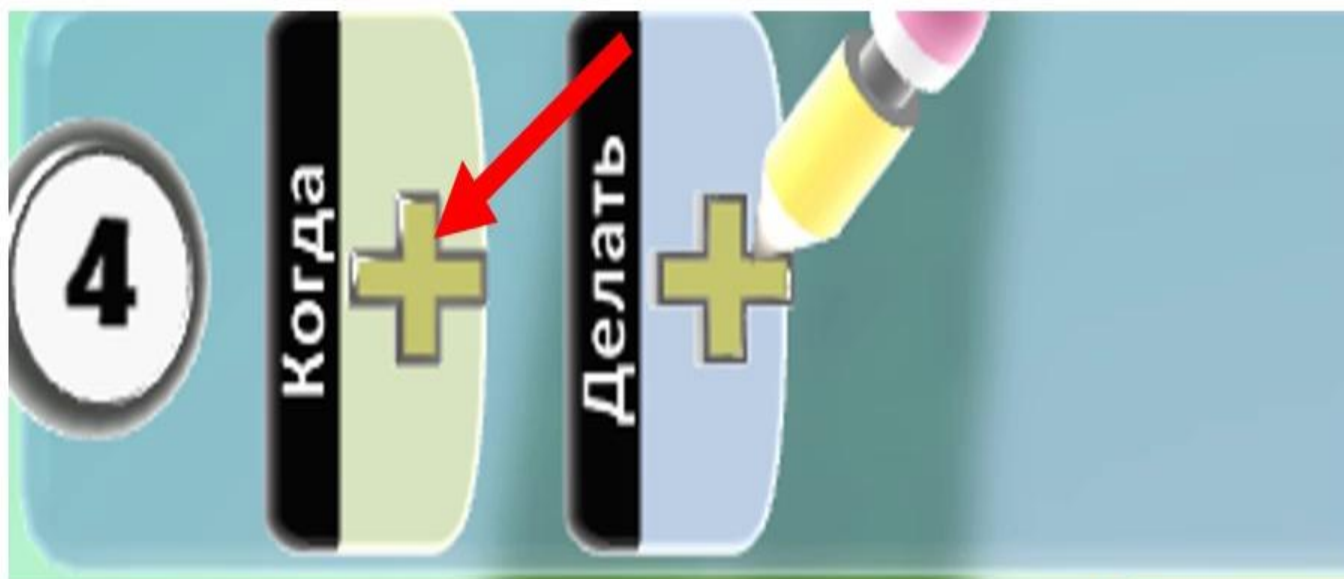


# Создаем программы

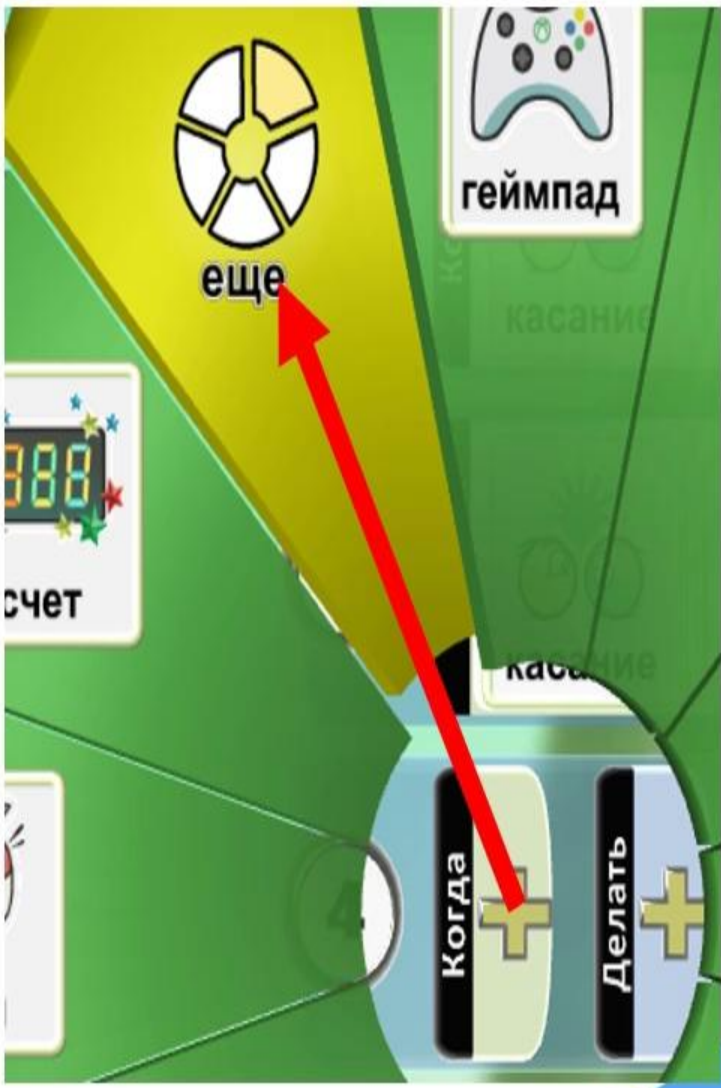




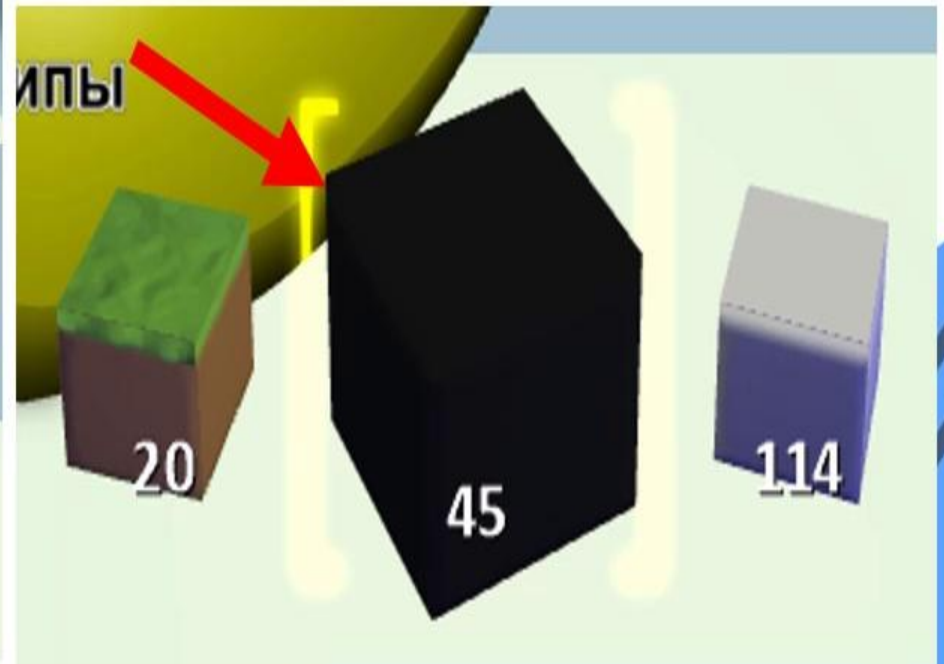
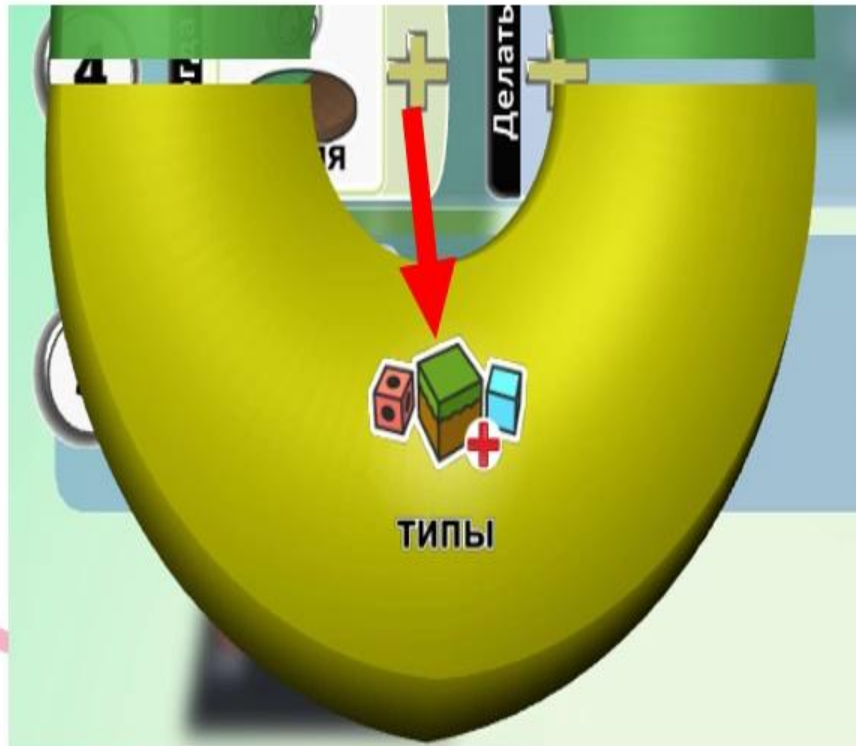
# Создаем программы



# Создаем программы



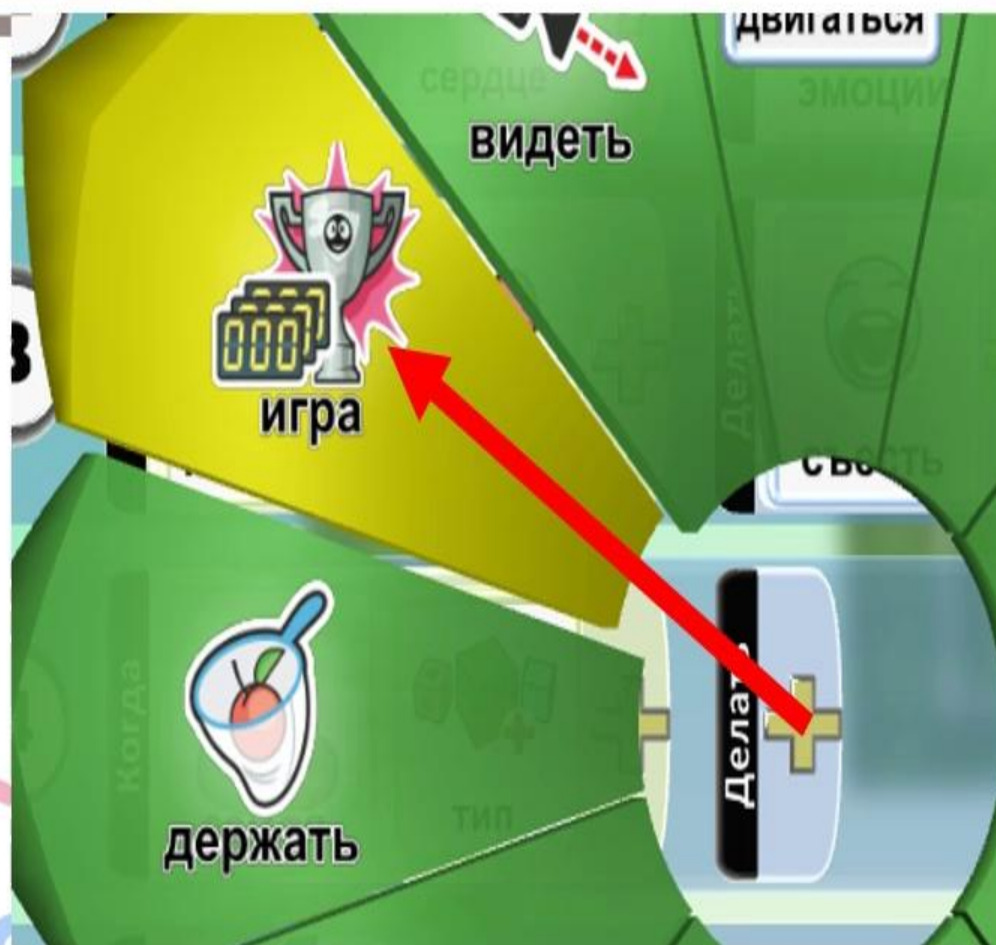
# Создаем программы



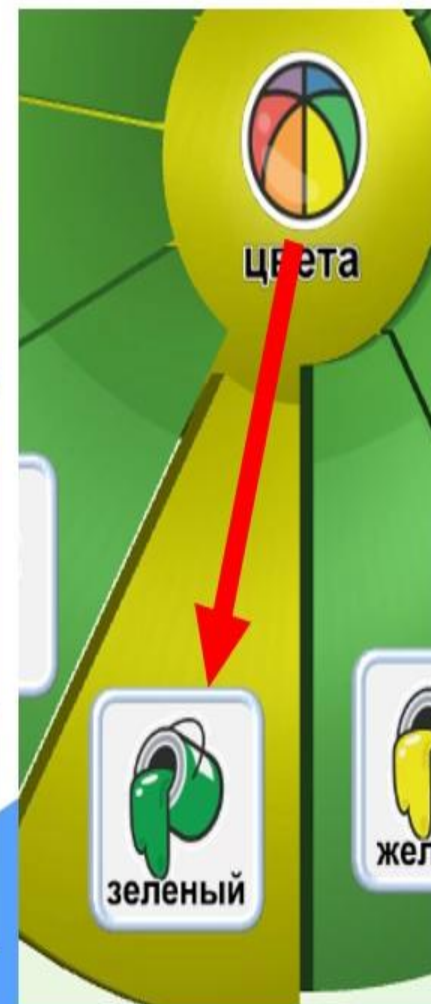
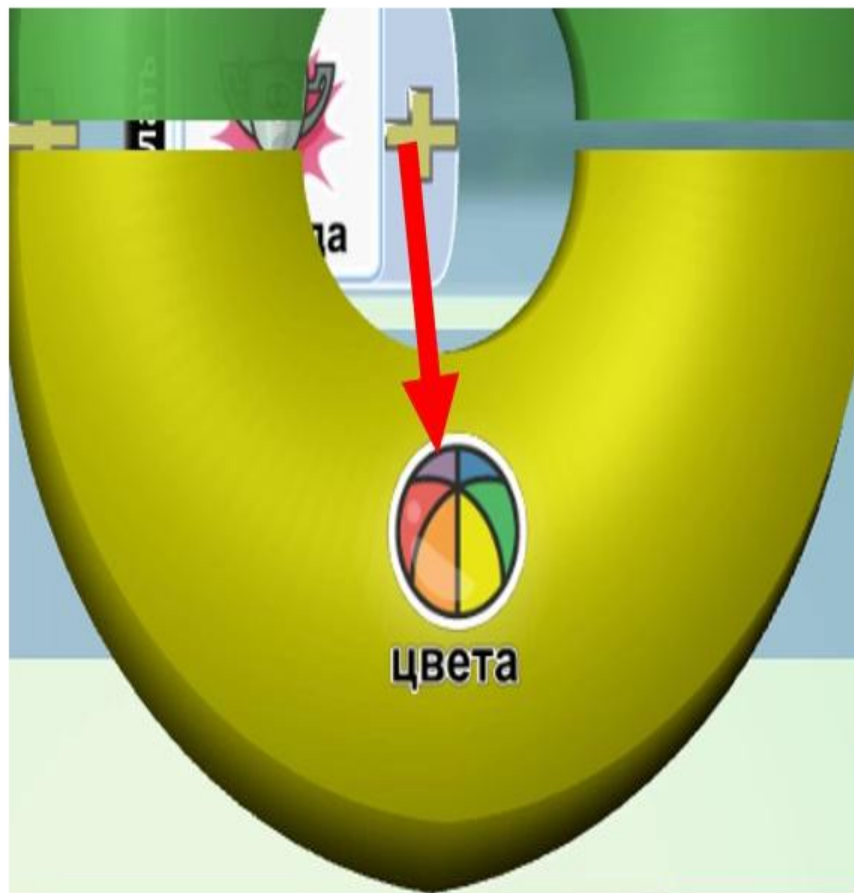
# Создаем программы



# Создаем программы




# Создаем программы








# Создаем программы







# Создаем программы

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

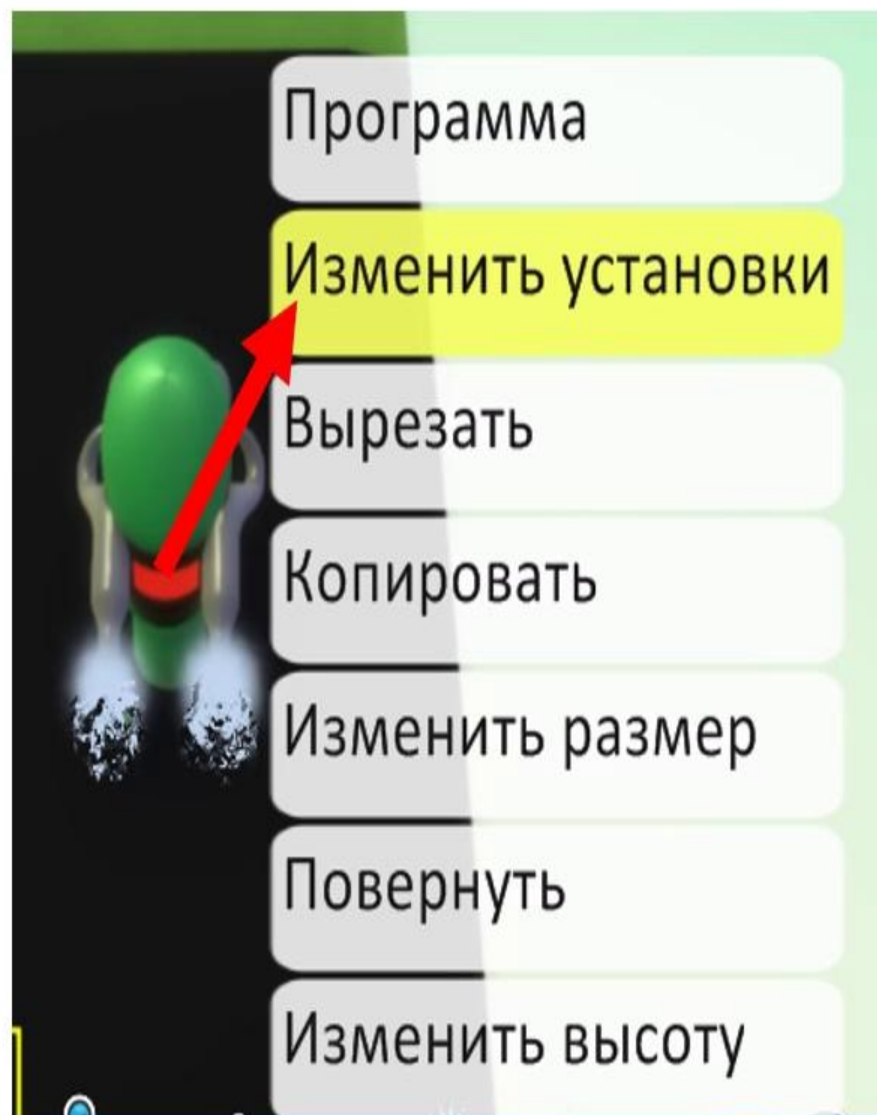
**2** Когда  касание  сердце  **Делать**  эмоции  звезды 

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

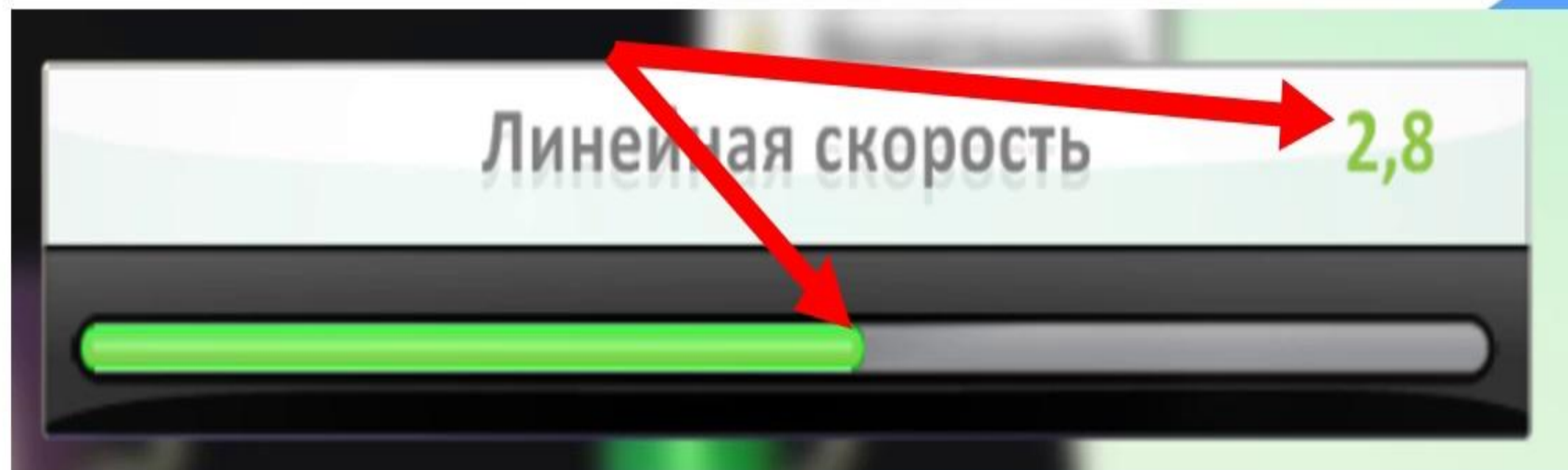
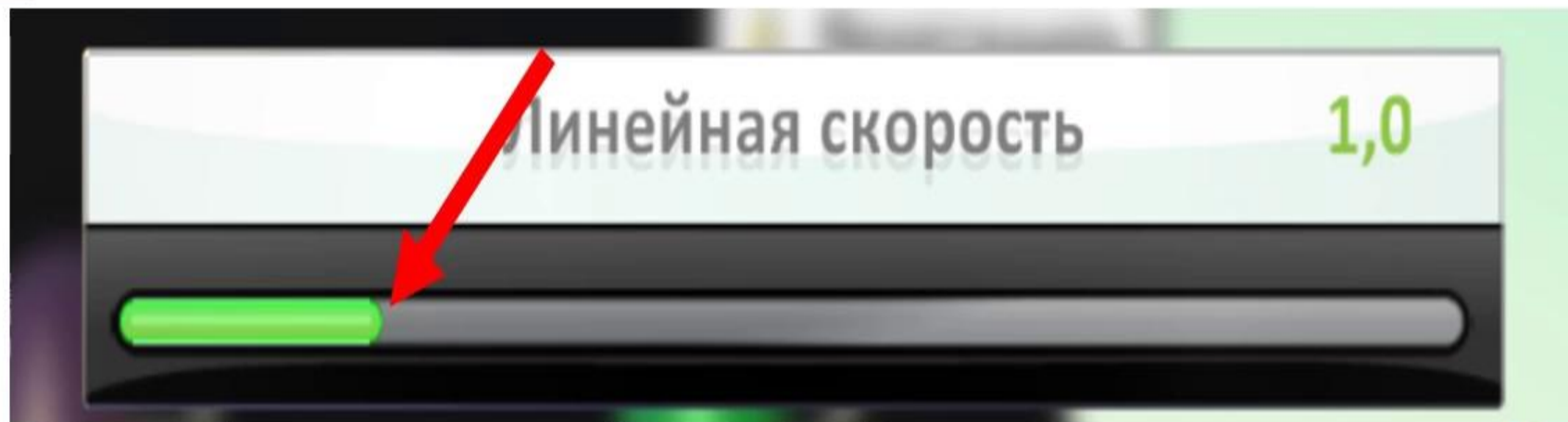
**4** Когда  земля  тип  **Делать**  победа  зеленый 



# Изменяем установки



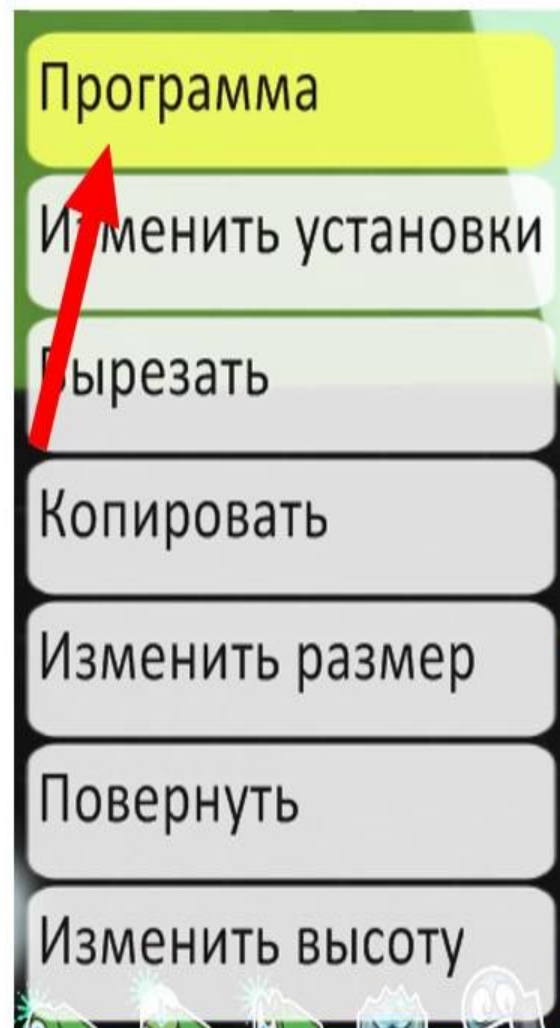
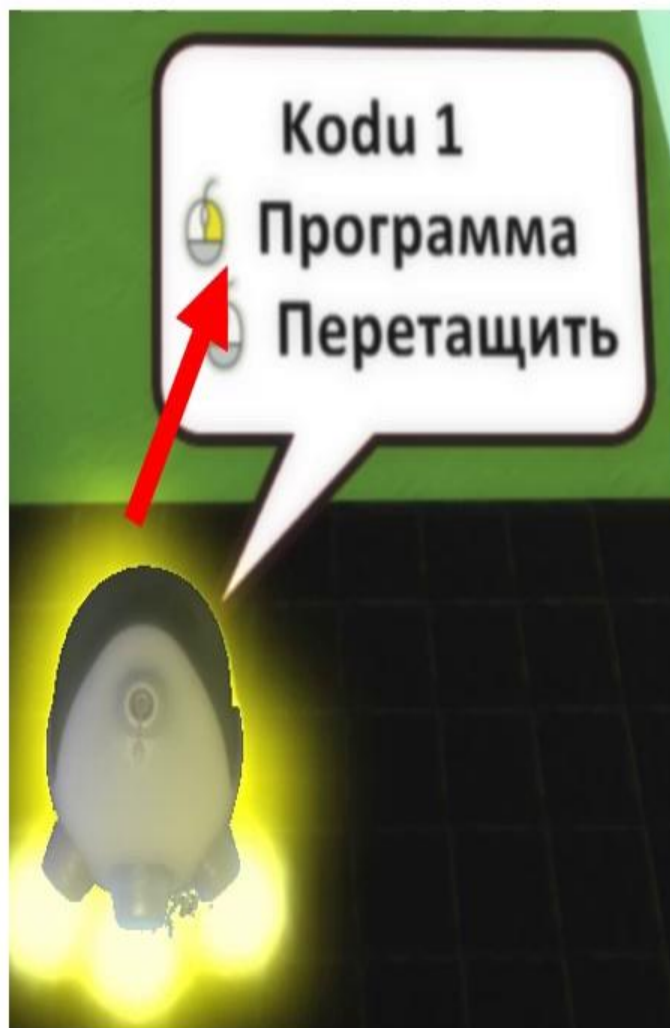
## Изменяем установки



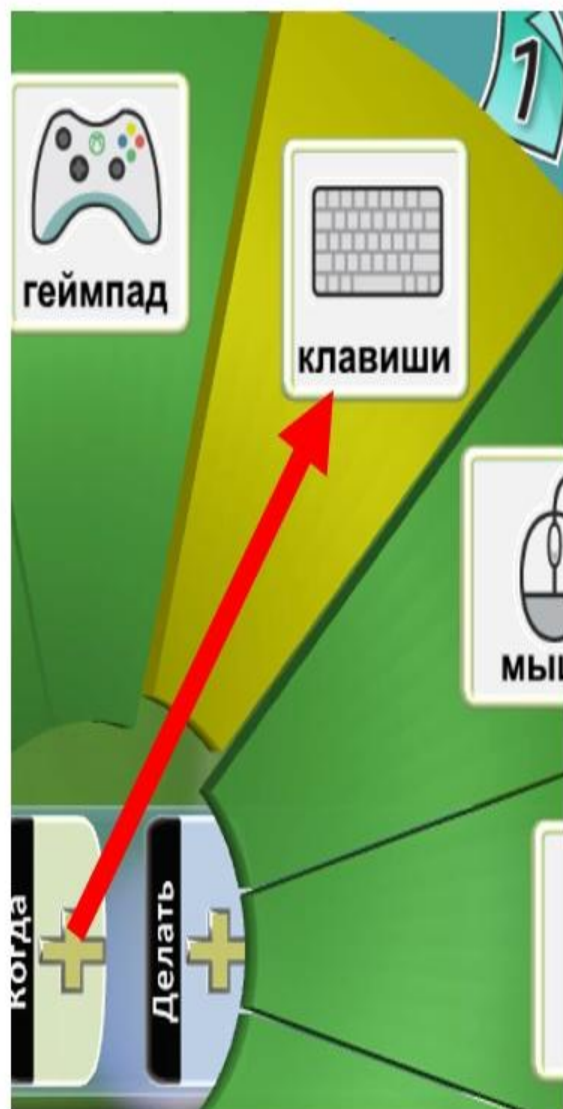
# Создаем Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu

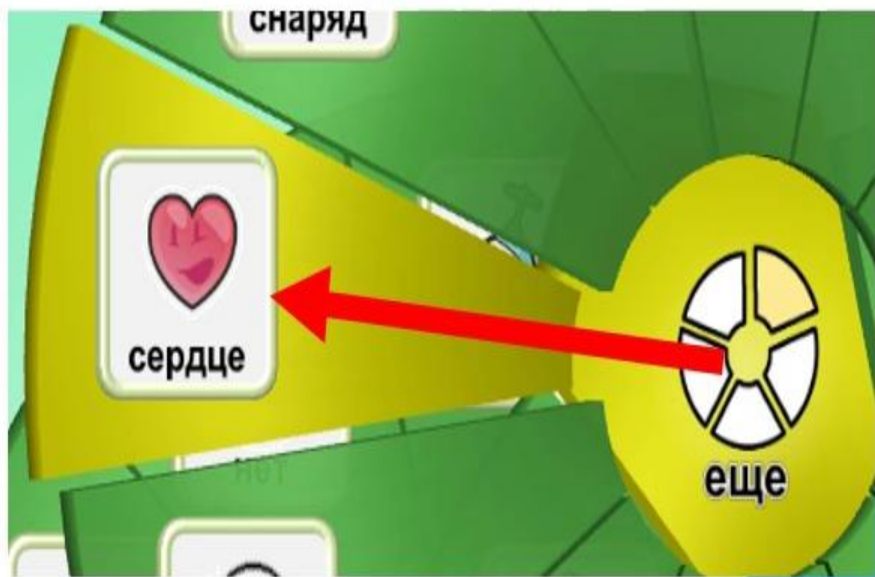
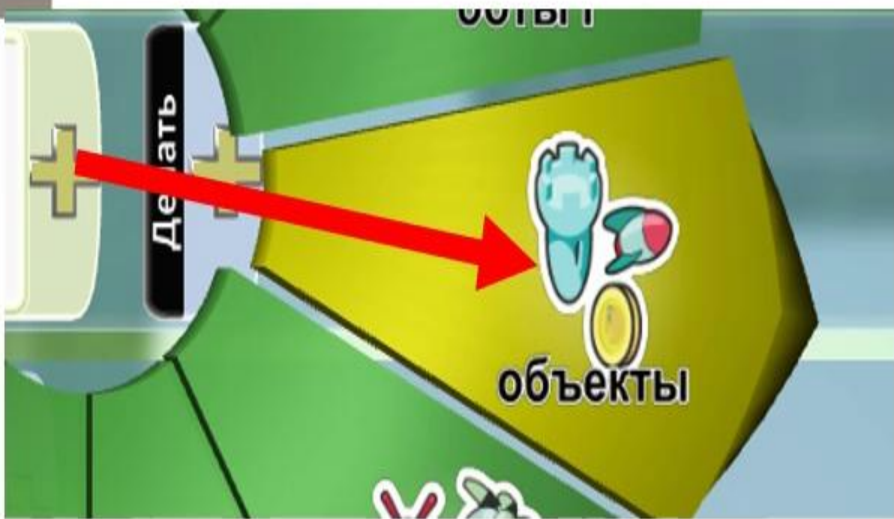


# Программа для Kodu

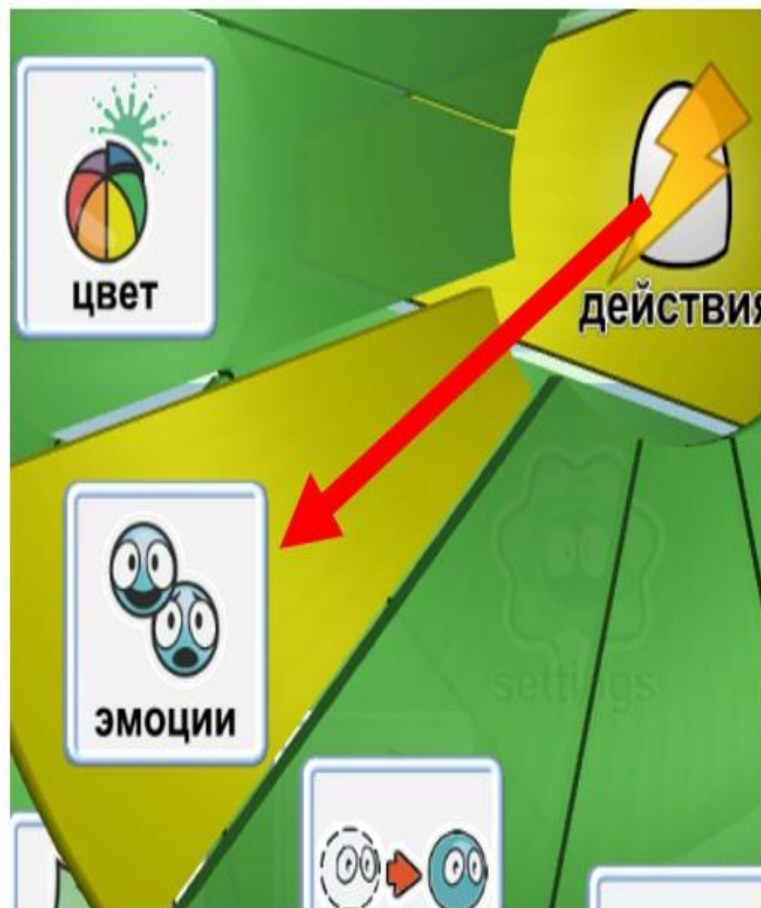
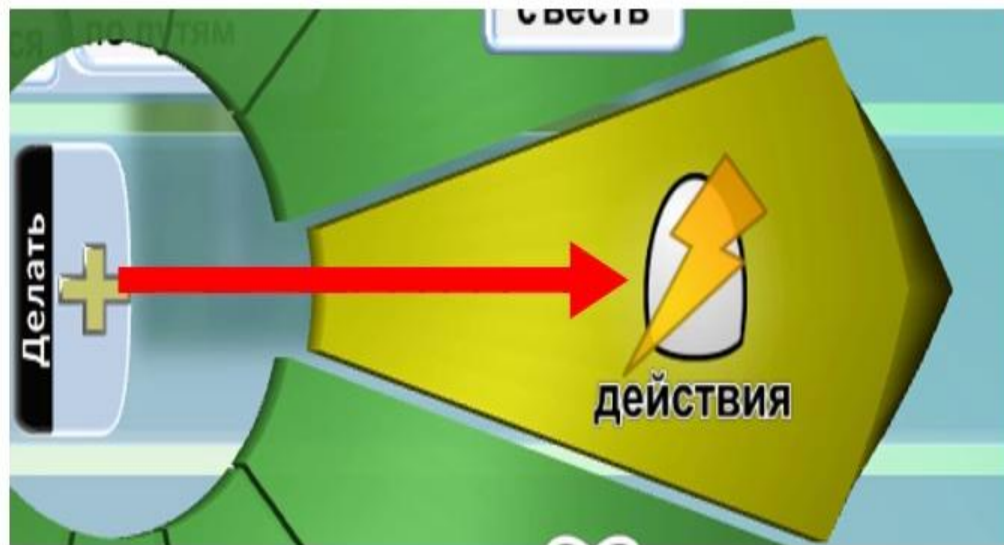




# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



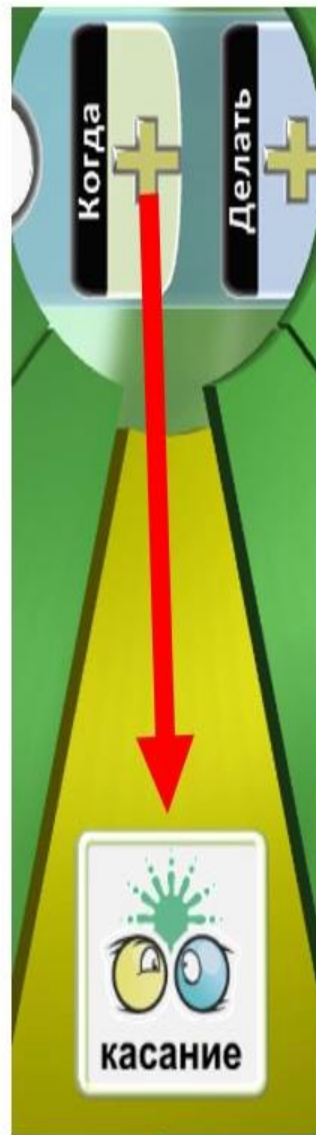
# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



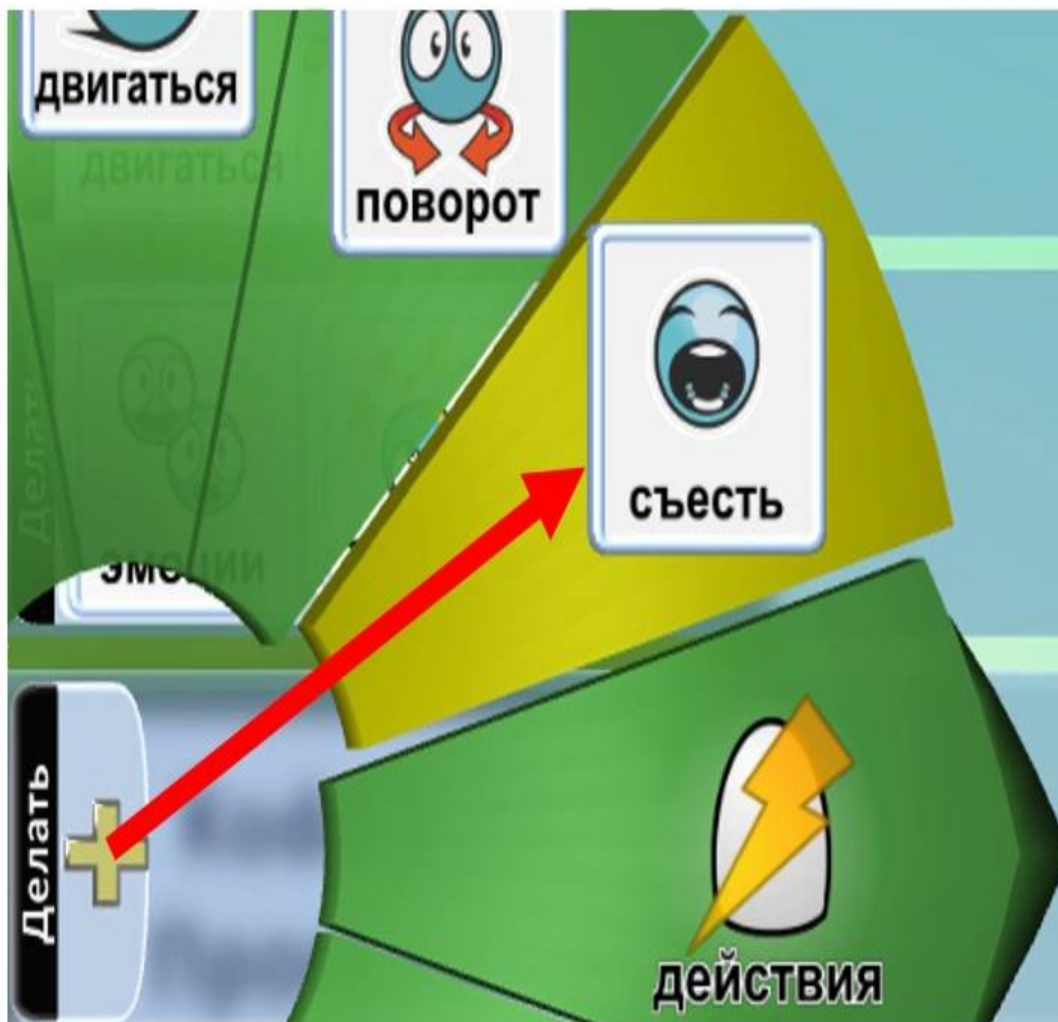
# Программа для Kodu



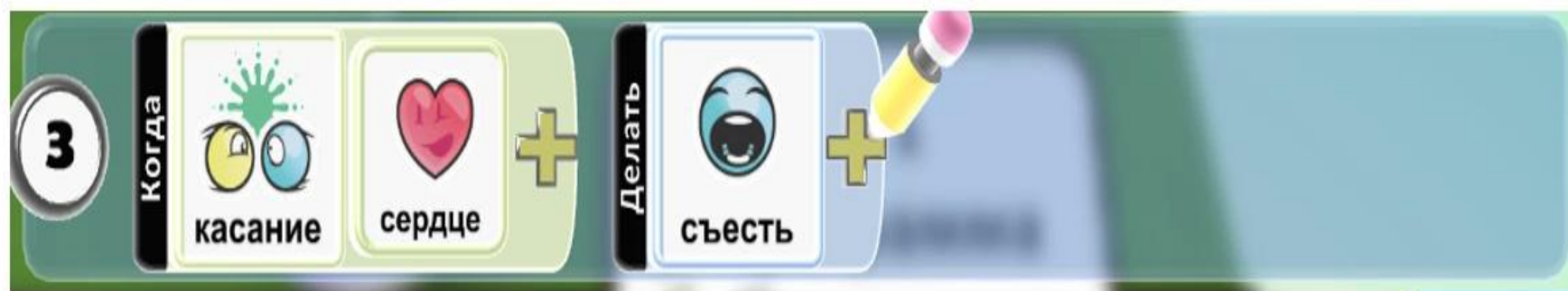
# Программа для Kodu



# Программа для Kodu

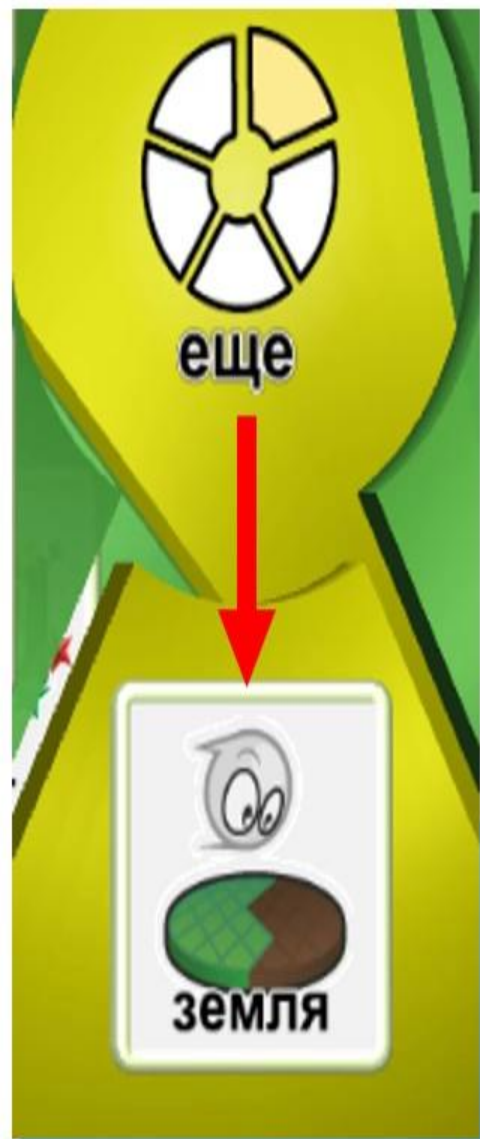


# Программа для Kodu

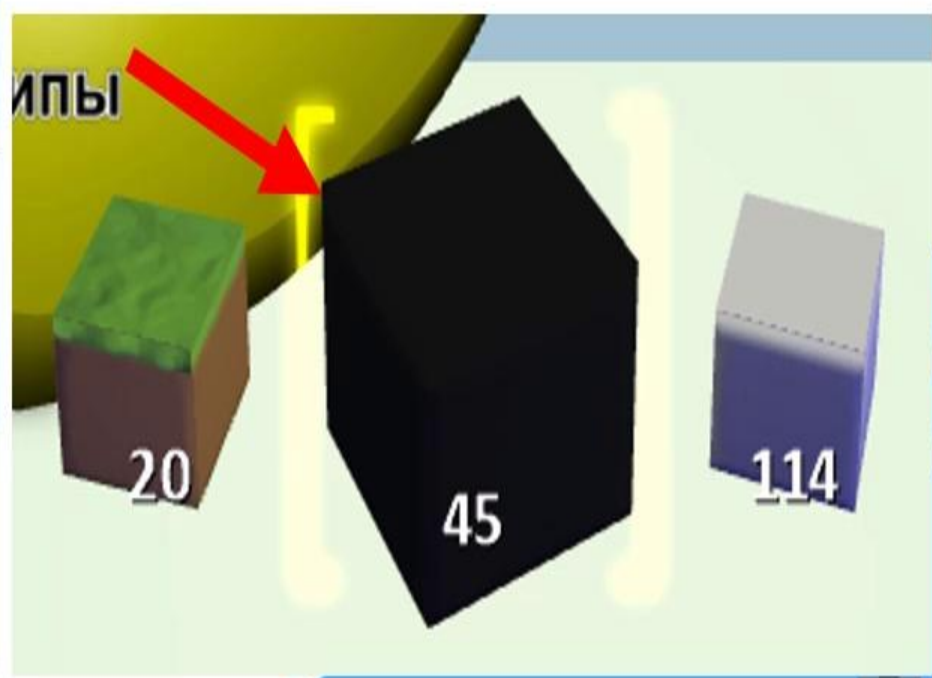
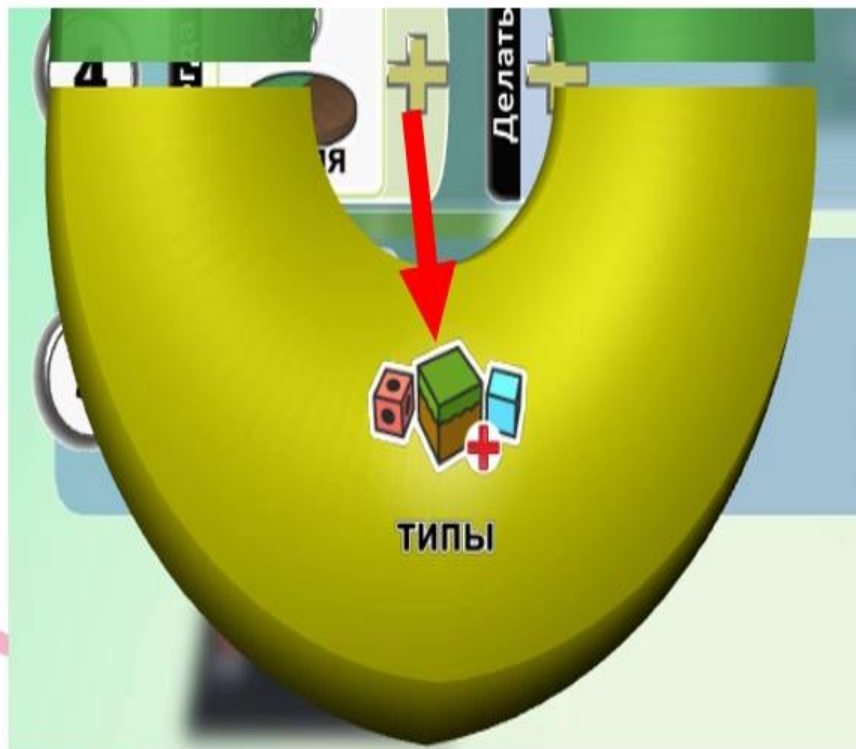




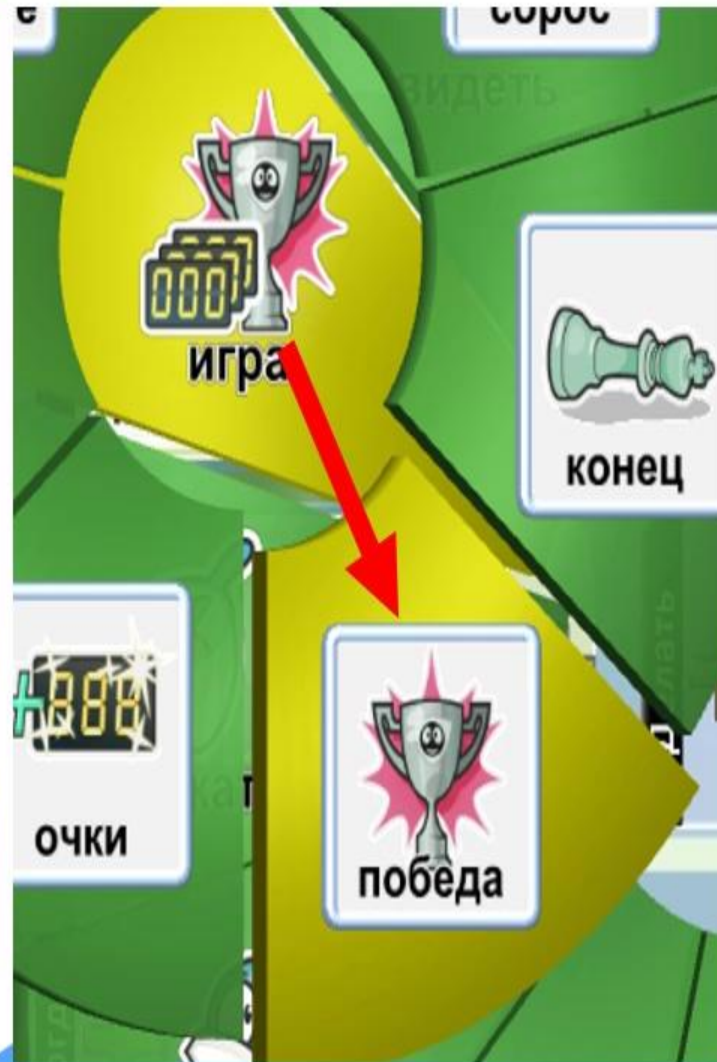
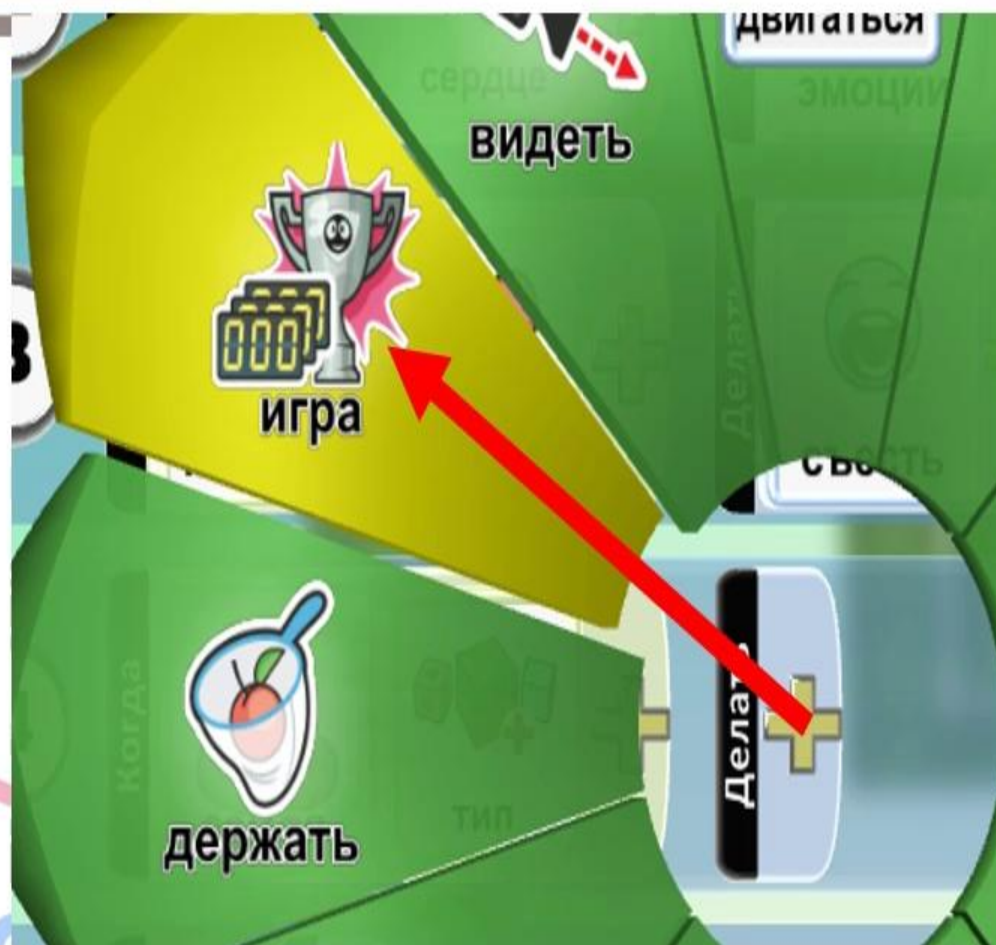
# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu



# Программа для Kodu

4

Когда

земля

тип

Делать

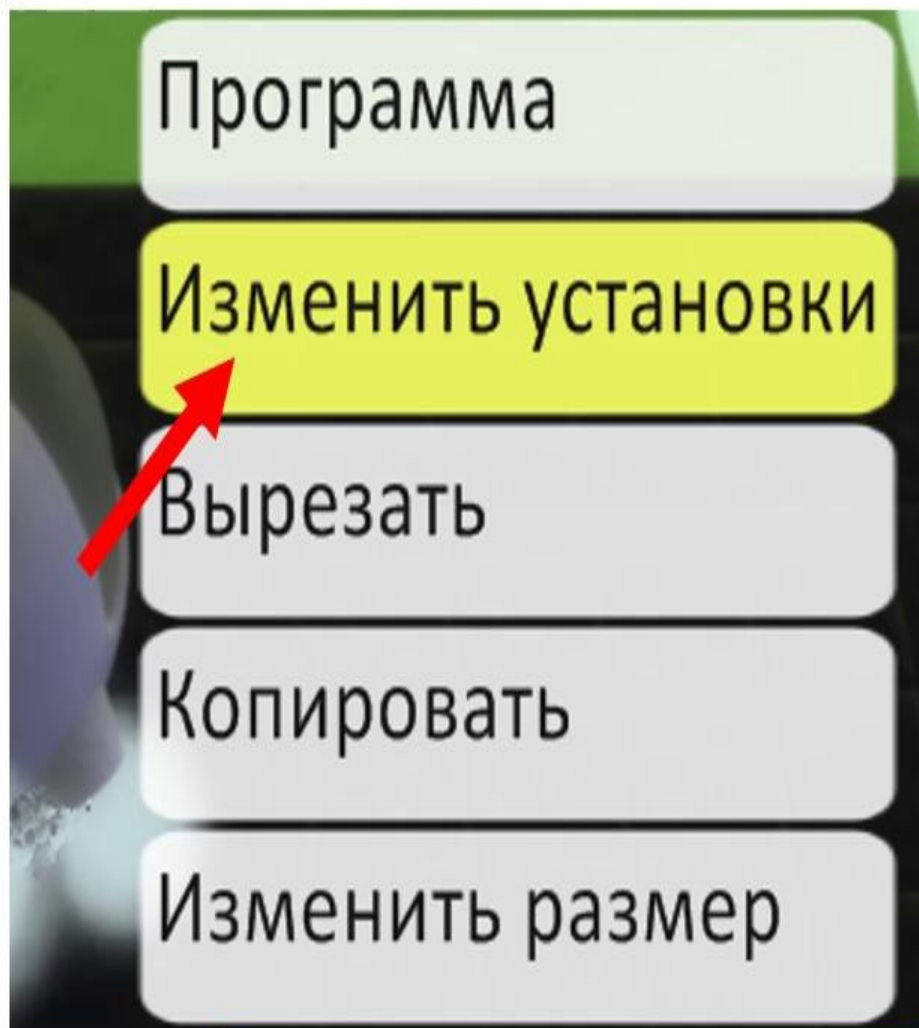
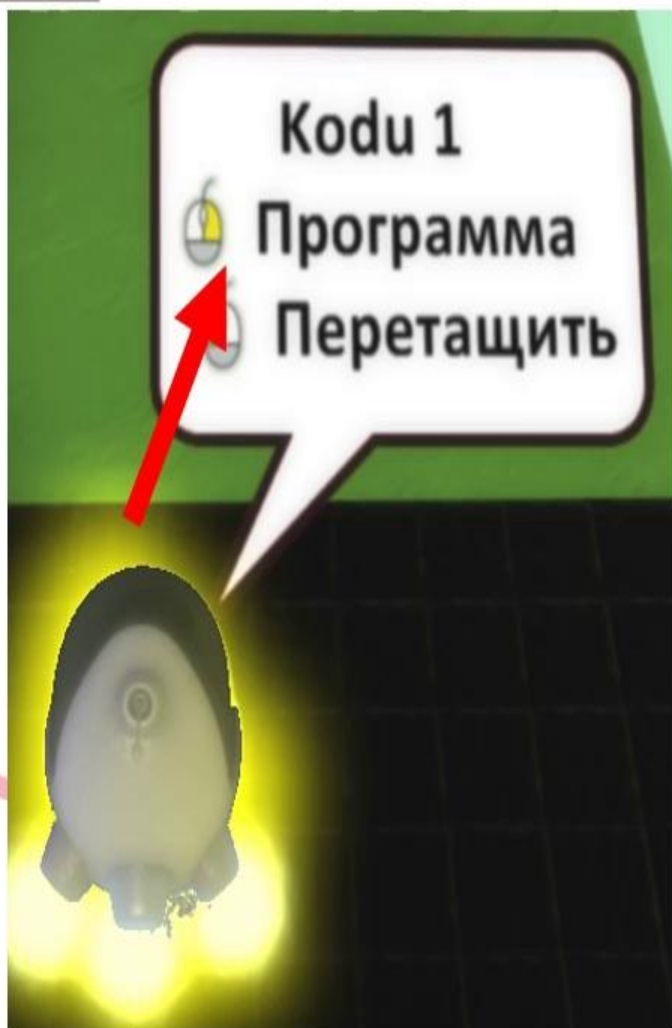
победа

The image shows a single Kodu programming block with a blue background and a white number '4' in a circle on the left. The block is divided into three sections. The first section is labeled 'Когда' (When) and contains an icon of a character's face above a green and brown patch of ground labeled 'земля'. The second section is labeled 'тип' (type) and contains a red plus sign and a yellow plus sign, with a small red plus sign between three colored blocks (red, green, blue). The third section is labeled 'Делать' (Do) and contains a trophy icon above the word 'победа'. A yellow highlighter is pointing to the yellow plus sign at the end of the block.

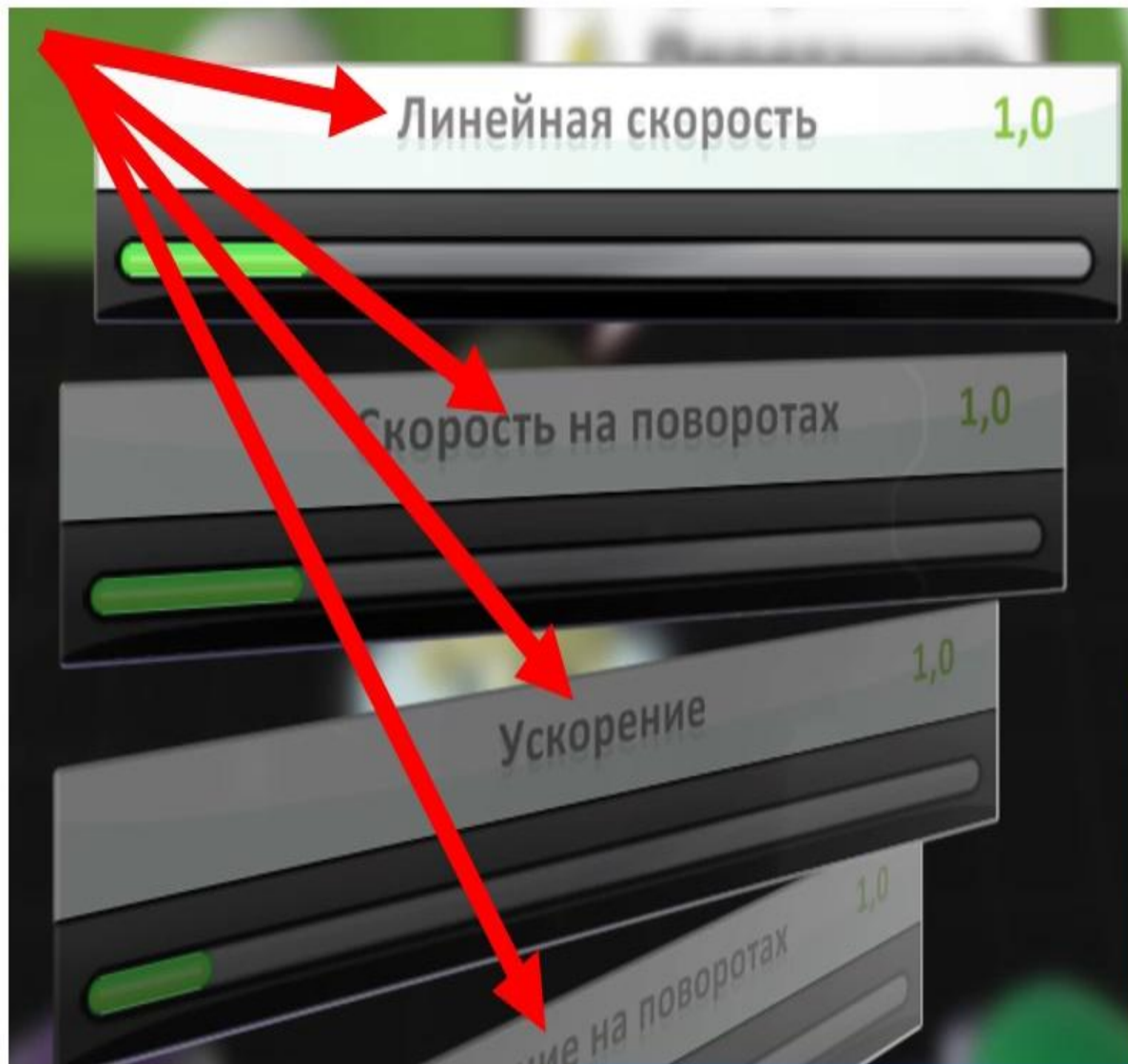
# Программа для Kodu

<b>1</b>	<b>Когда</b>  клавиши	 стрелки	<b>Делать</b>  двигаться	
<b>2</b>	<b>Когда</b>  касание	 сердце	<b>Делать</b>  эмоции	 звезды
<b>3</b>	<b>Когда</b>  касание	 сердце	<b>Делать</b>  съесть	
<b>4</b>	<b>Когда</b>  земля	 тип	<b>Делать</b>  победа	

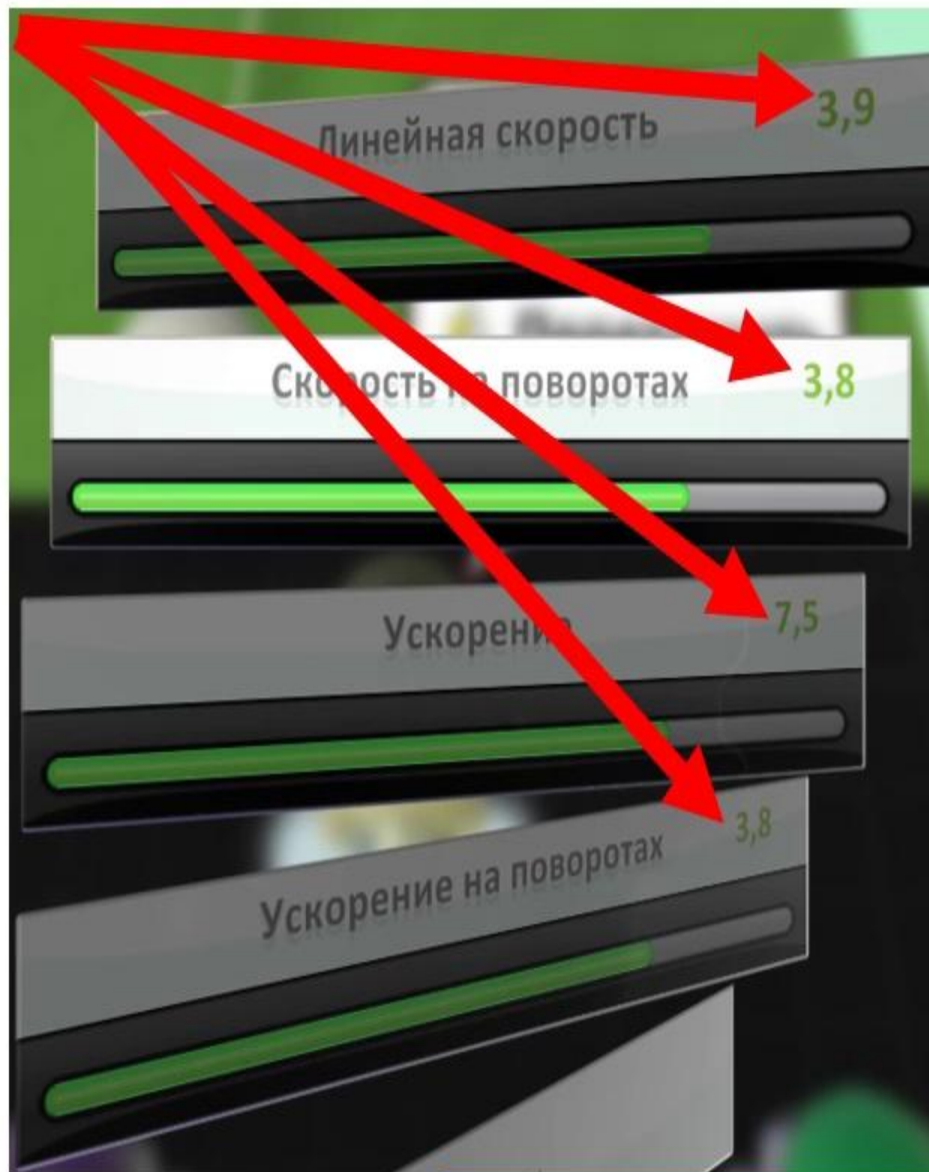
# Меняем установки Kodu



# Меняем установки Kodu

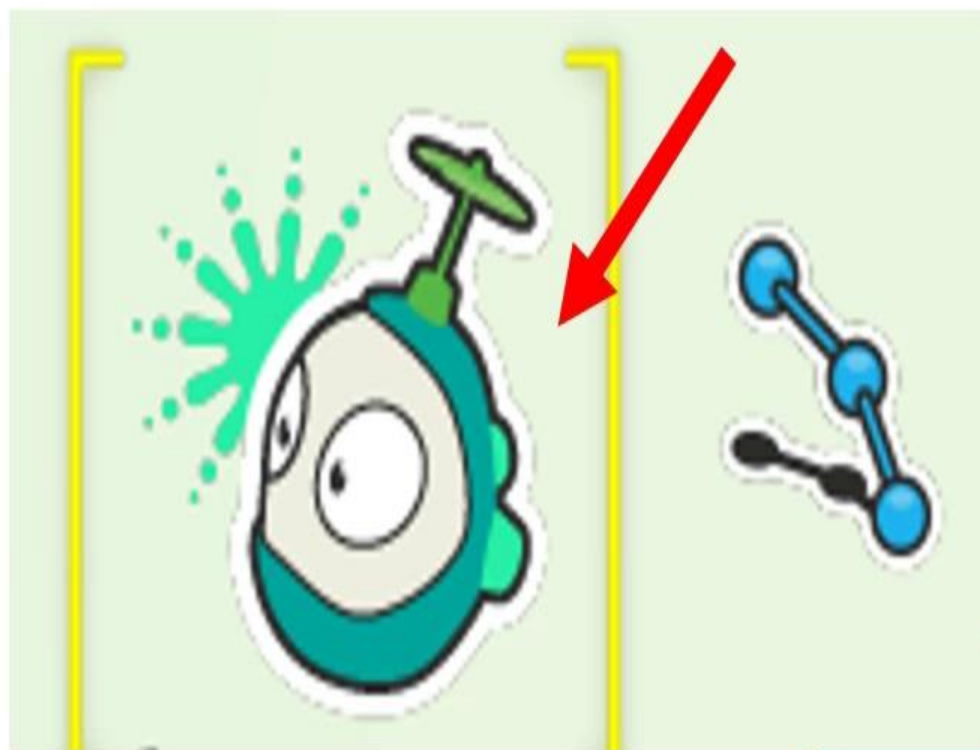


# Меняем установки Kodu





# Создаем объекты



# Создаем объекты

яблоко

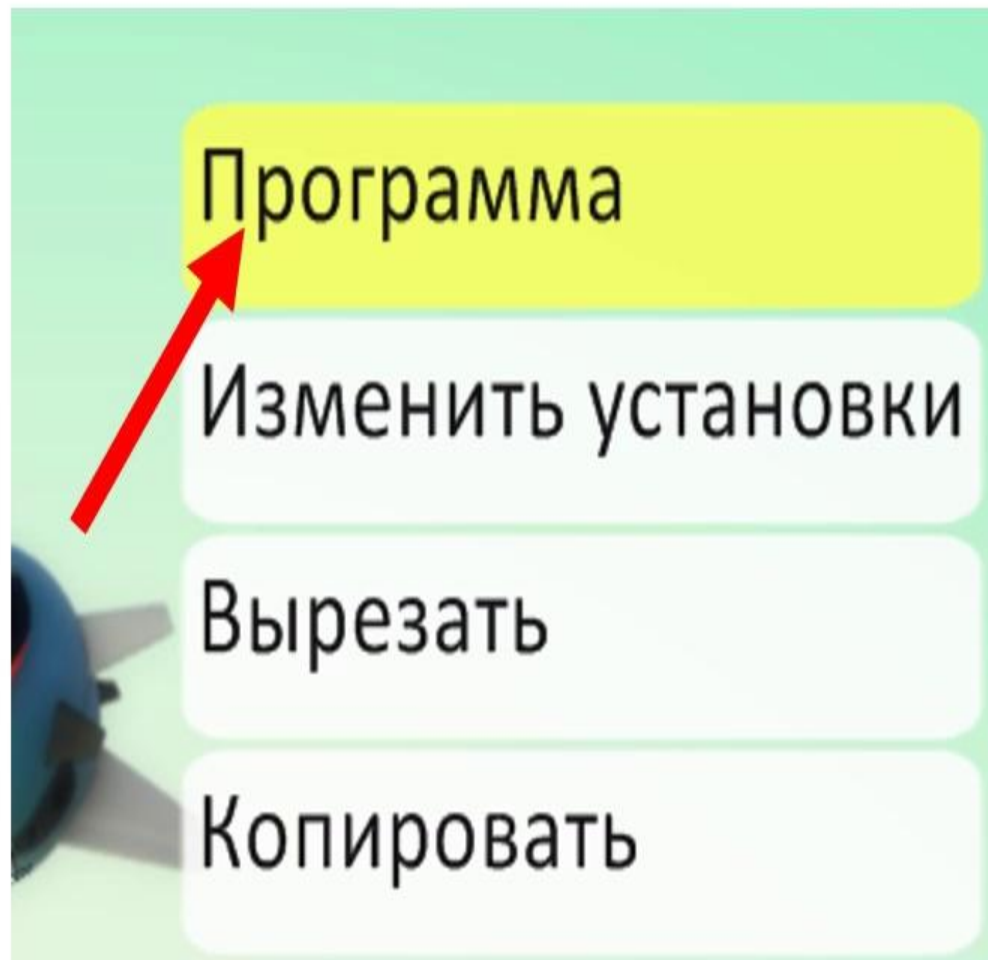
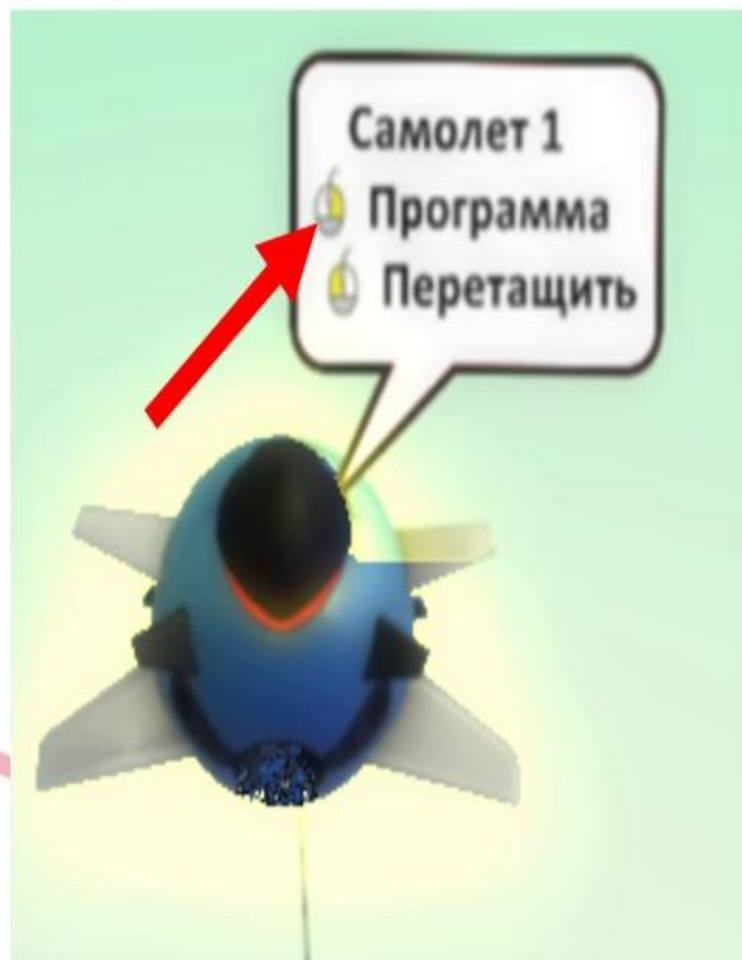


лет. рыба

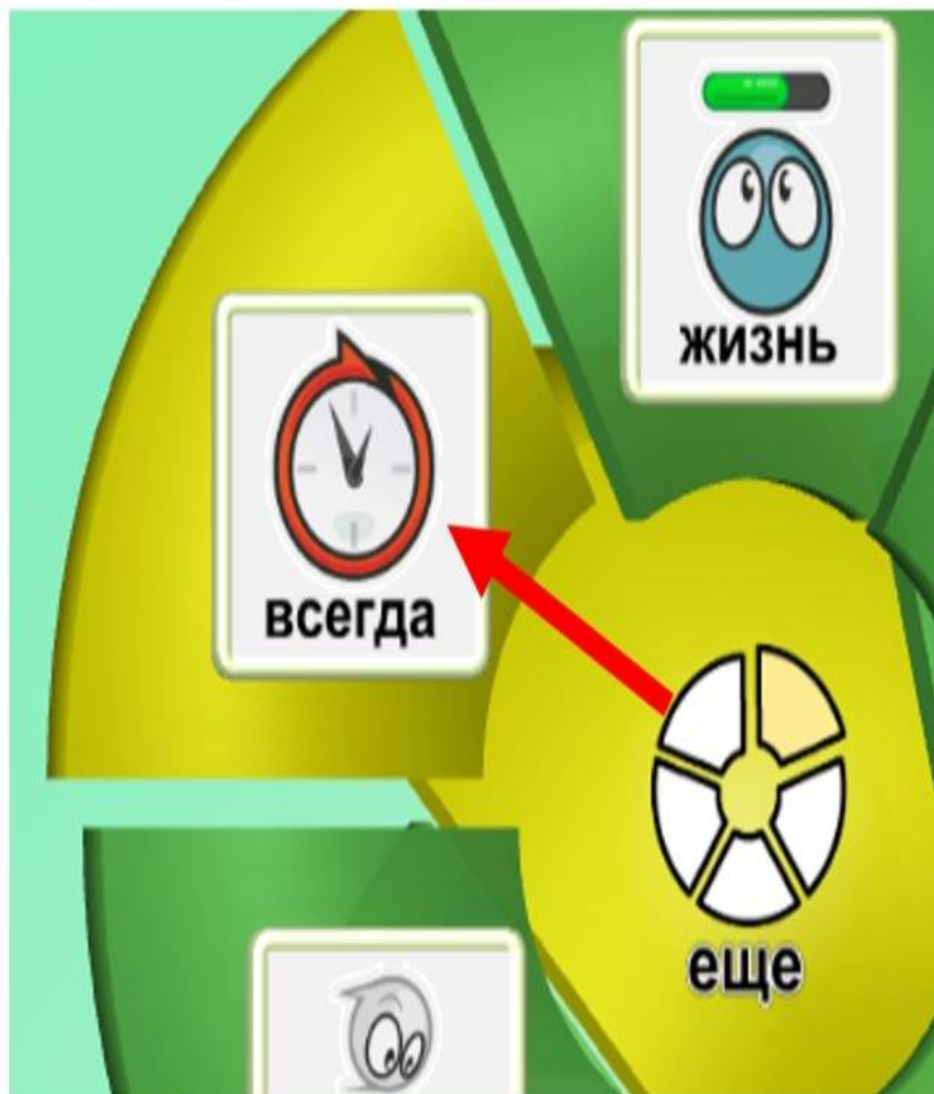
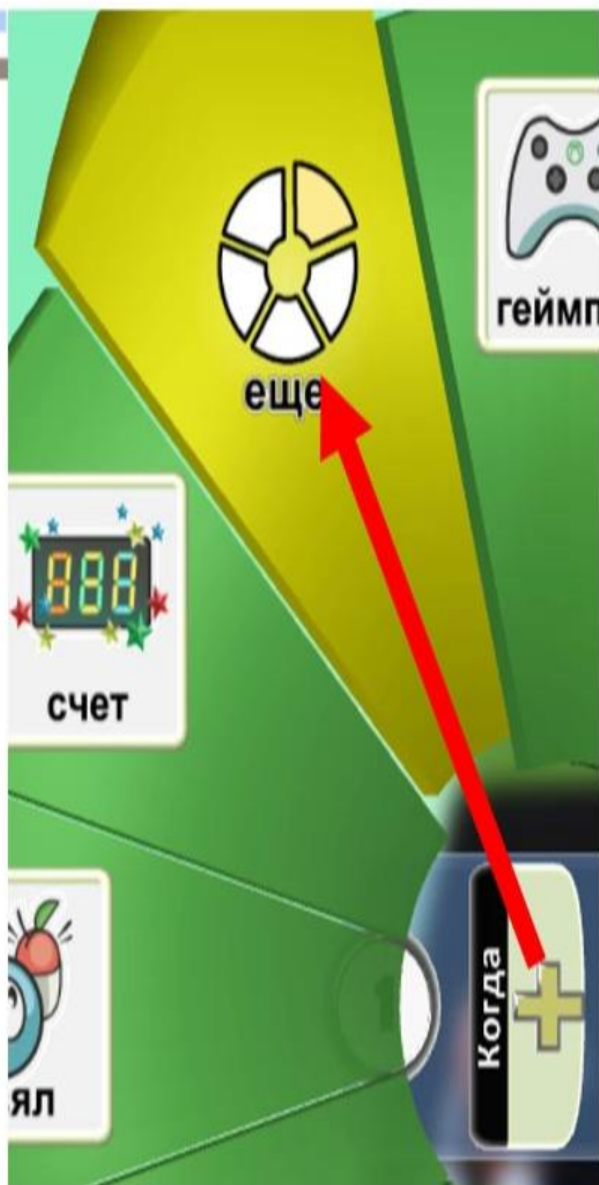


самолет

# Создаем программу



# Создаем программу



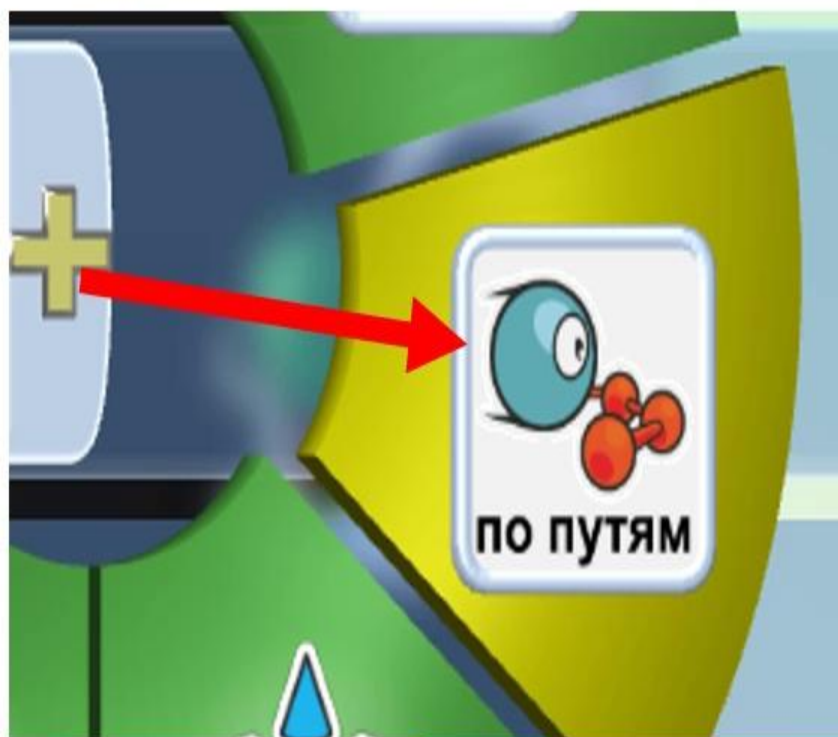
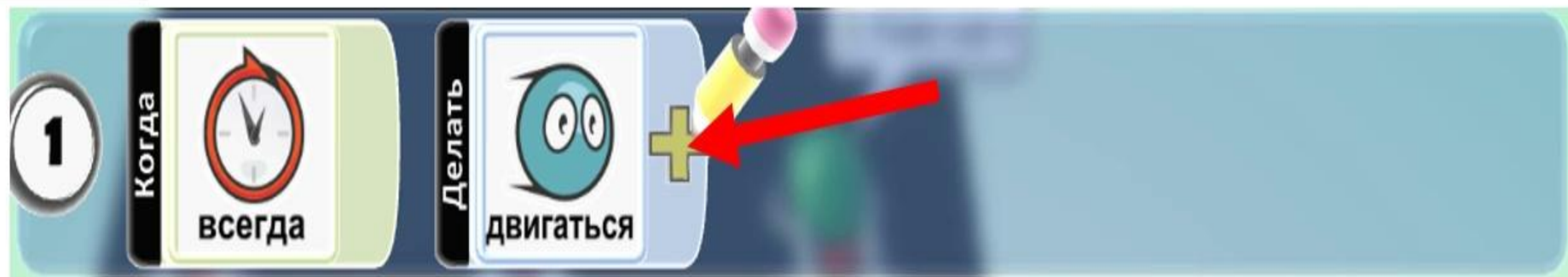
# Создаем программу



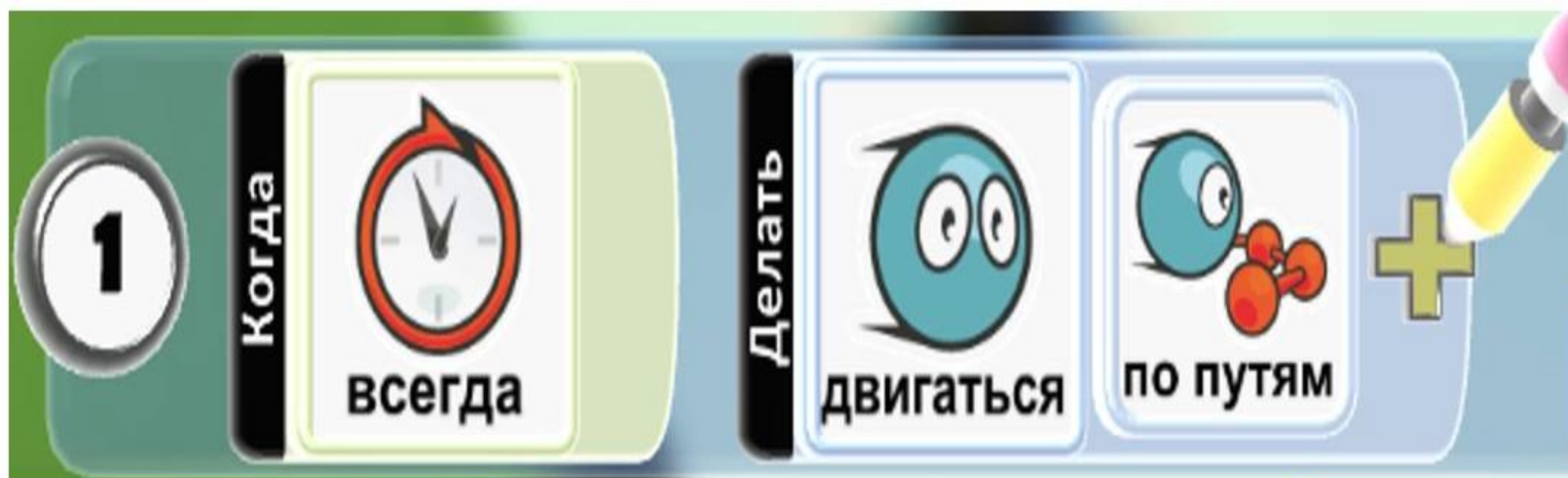
# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу





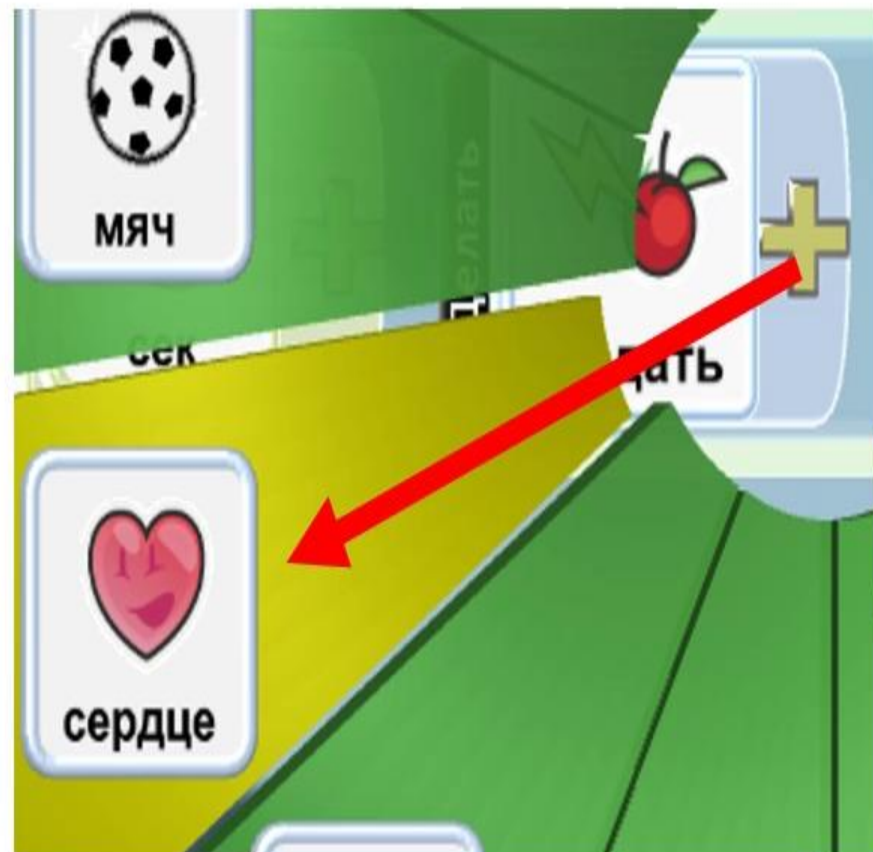
# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу



The image shows two lines of code blocks in a Scratch-like environment. The first line is labeled '1' and consists of a 'When green flag clicked' block (labeled 'Когда всегда') followed by a 'Move along path' block (labeled 'Делать двигаться по путям'). The second line is labeled '2' and consists of a 'When timer reaches 1 second' block (labeled 'Когда таймер 1 сек') followed by a 'Create a heart' block (labeled 'Делать создать сердце'). A yellow highlighter is pointing to the '1' in the second block.

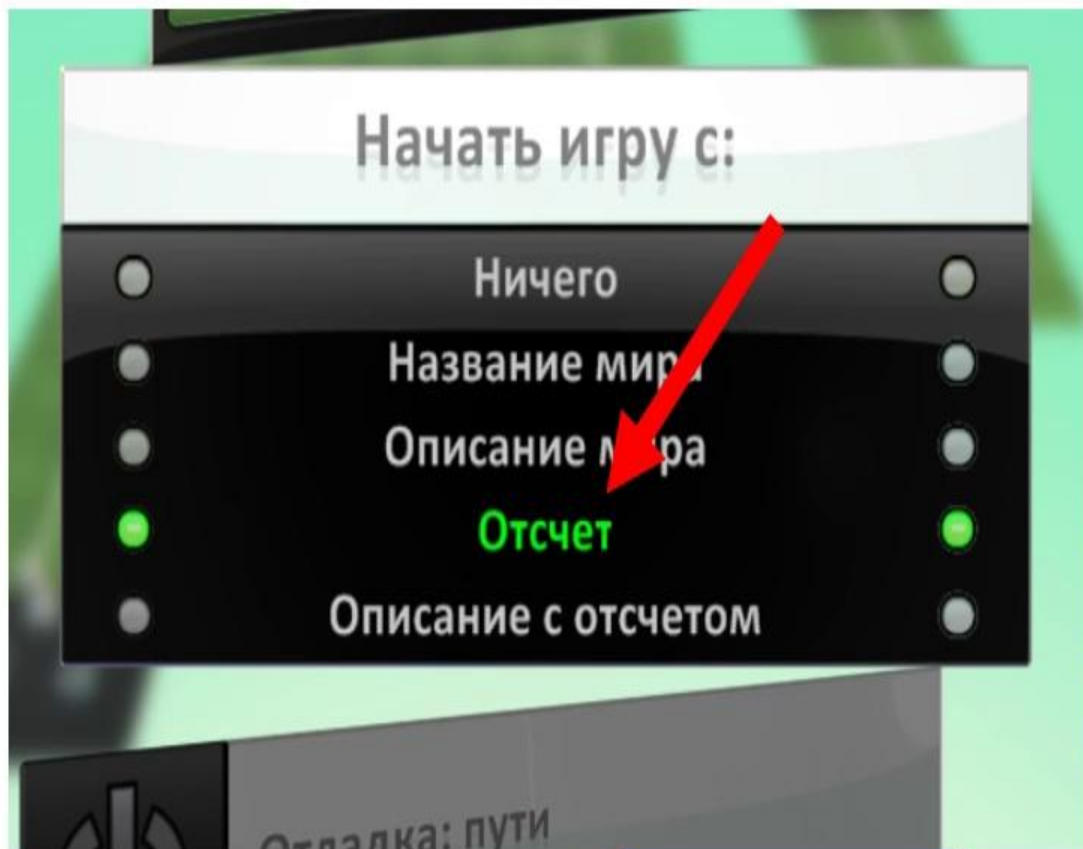
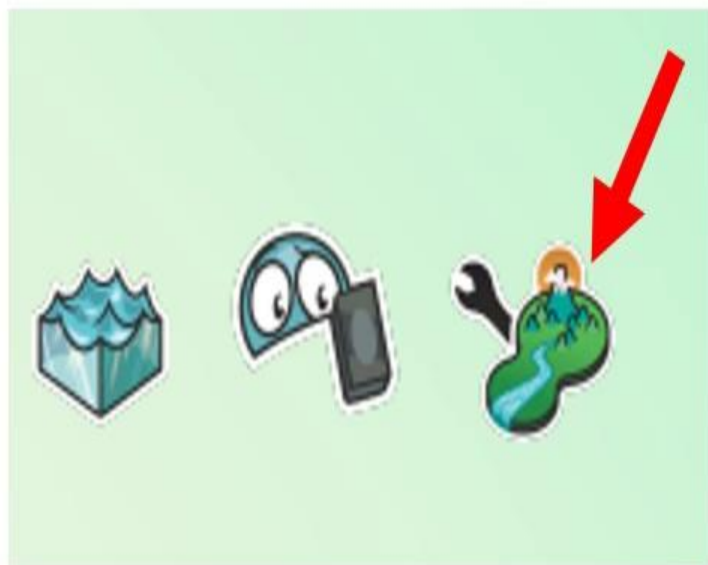
**1** Когда всегда

Делать двигаться по путям

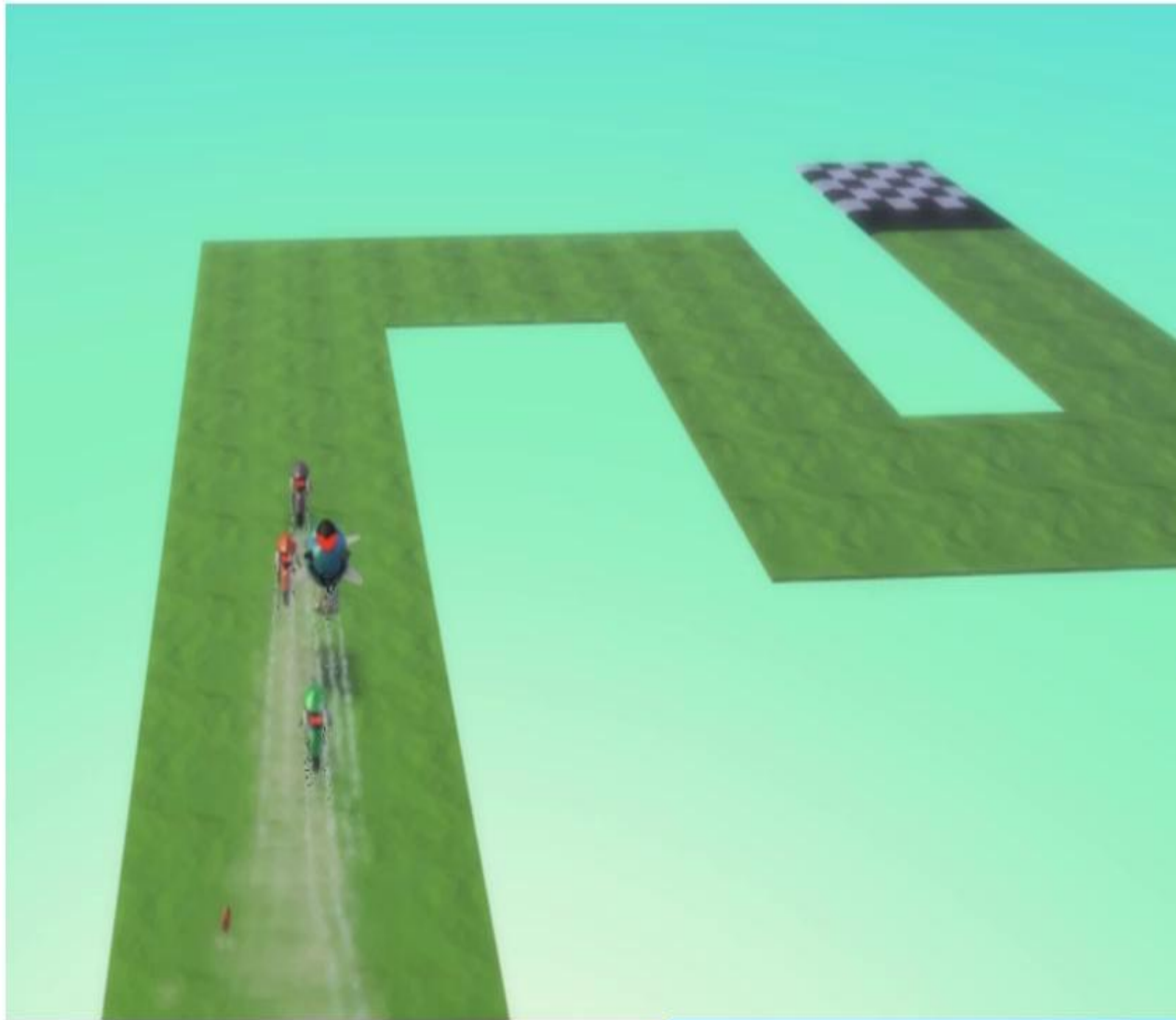
**2** Когда таймер 1 сек

Делать создать сердце

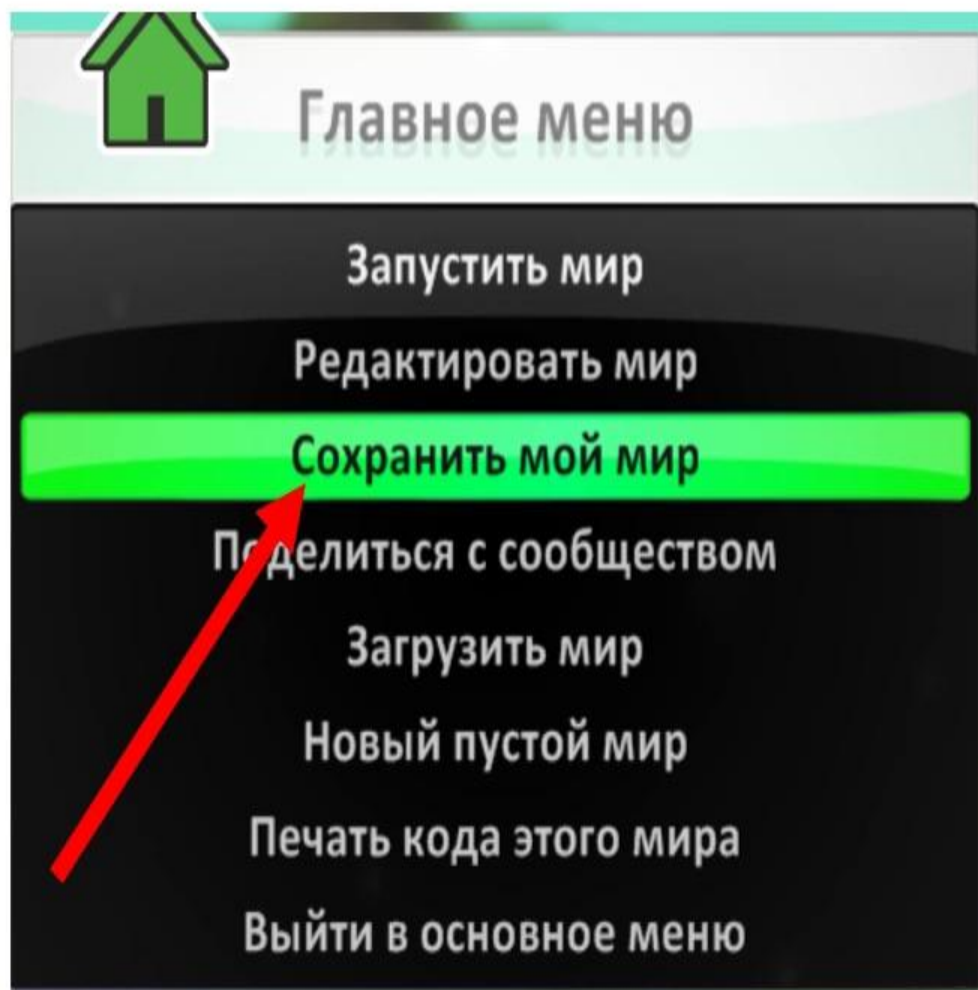
# Изменяем установки мира



# Тестируем нашу игру



# Сохраняем наш игровой мир



# Домашнее задание

Создать 3 разные гоночные трассы с разными участниками.





Поздравляем!

