



Kodu

Создаем игру Super Mario
Урок 7

Super Mario



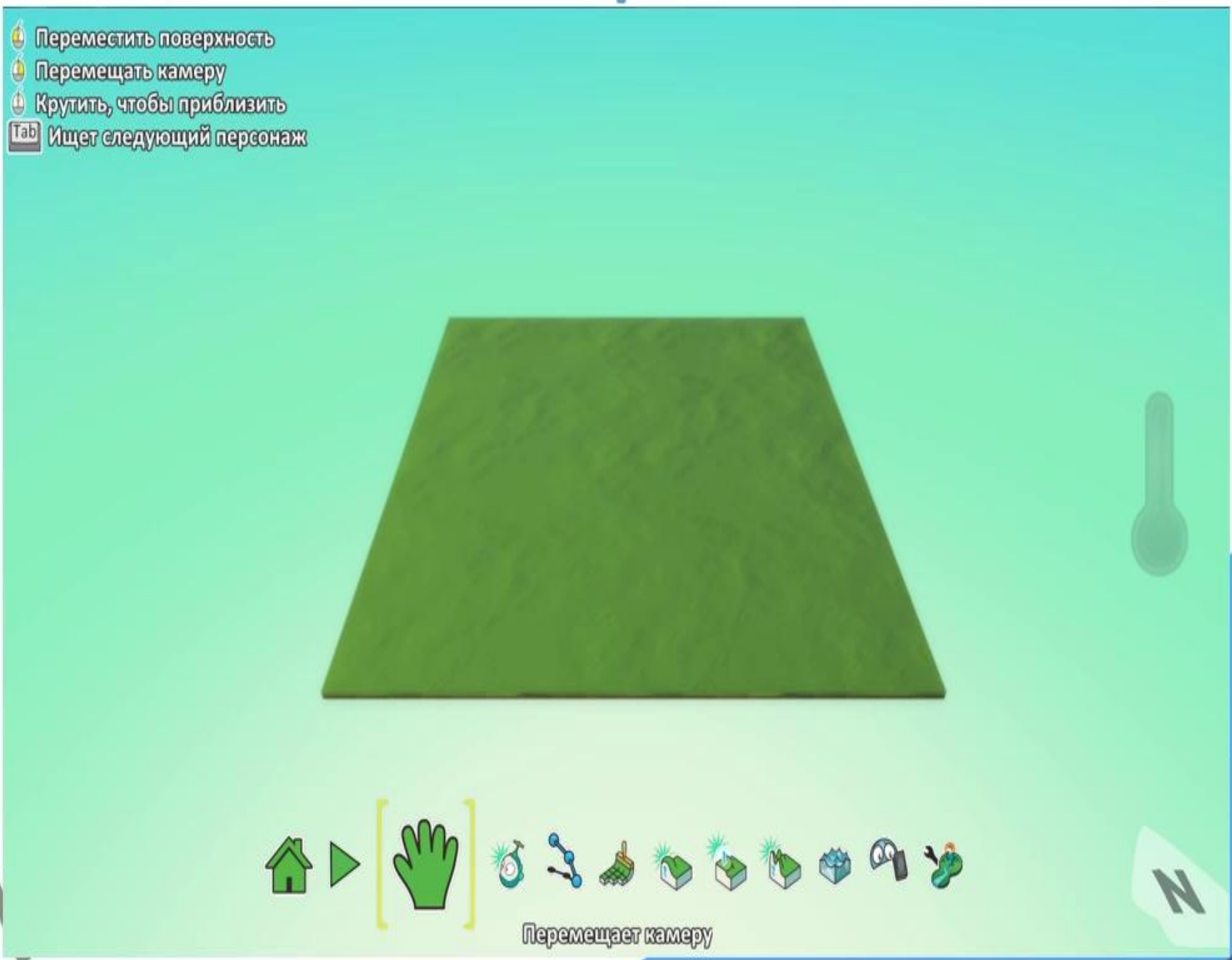
Создаем игру Super Mario

персонаж
перу



Старт

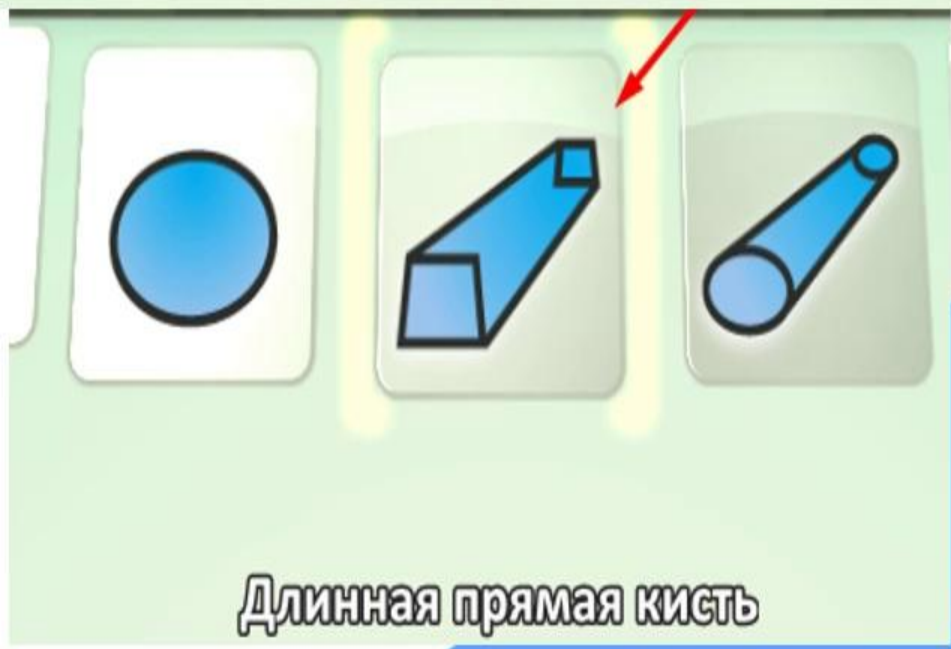
- 👉 Переместить поверхность
- 👉 Перемещать камеру
- 👉 Крутить, чтобы приблизить
- Tab Ищет следующий персонаж



Выбираем кисть

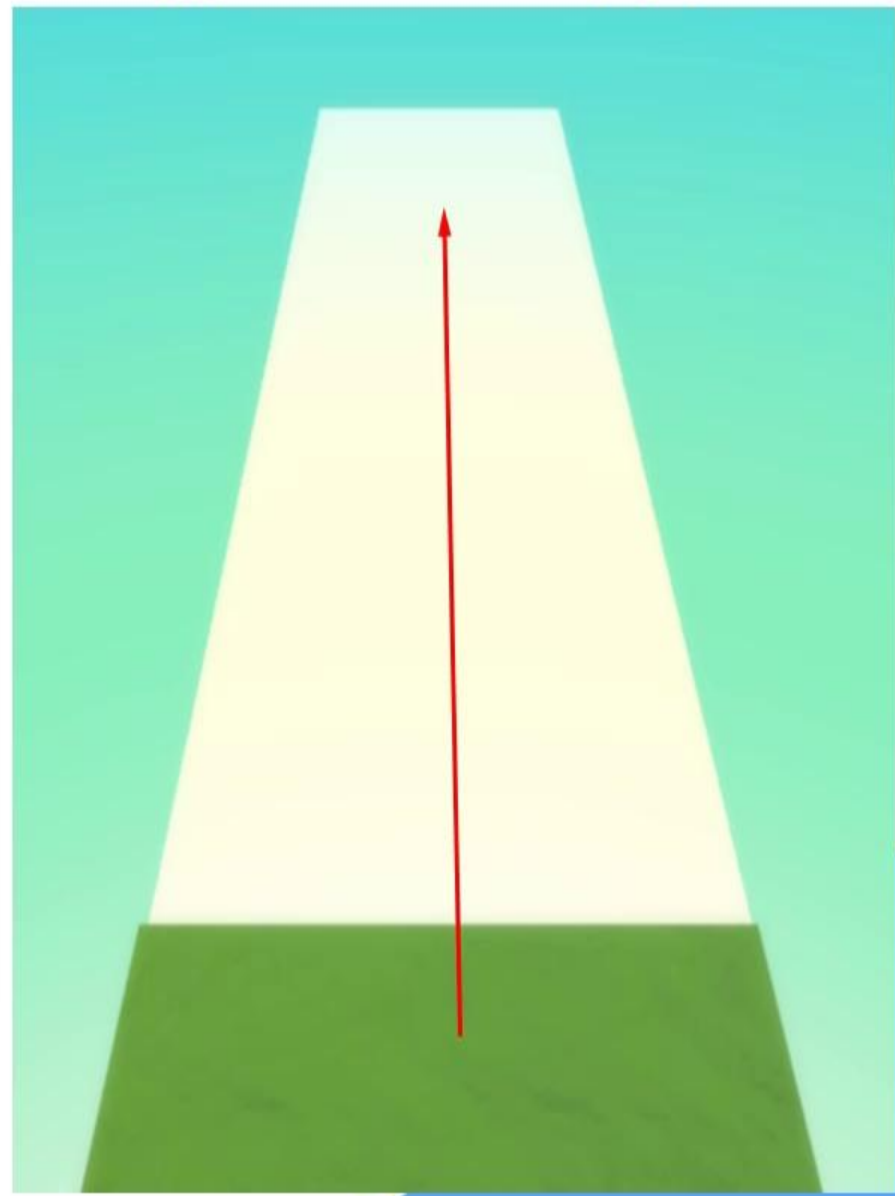


Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

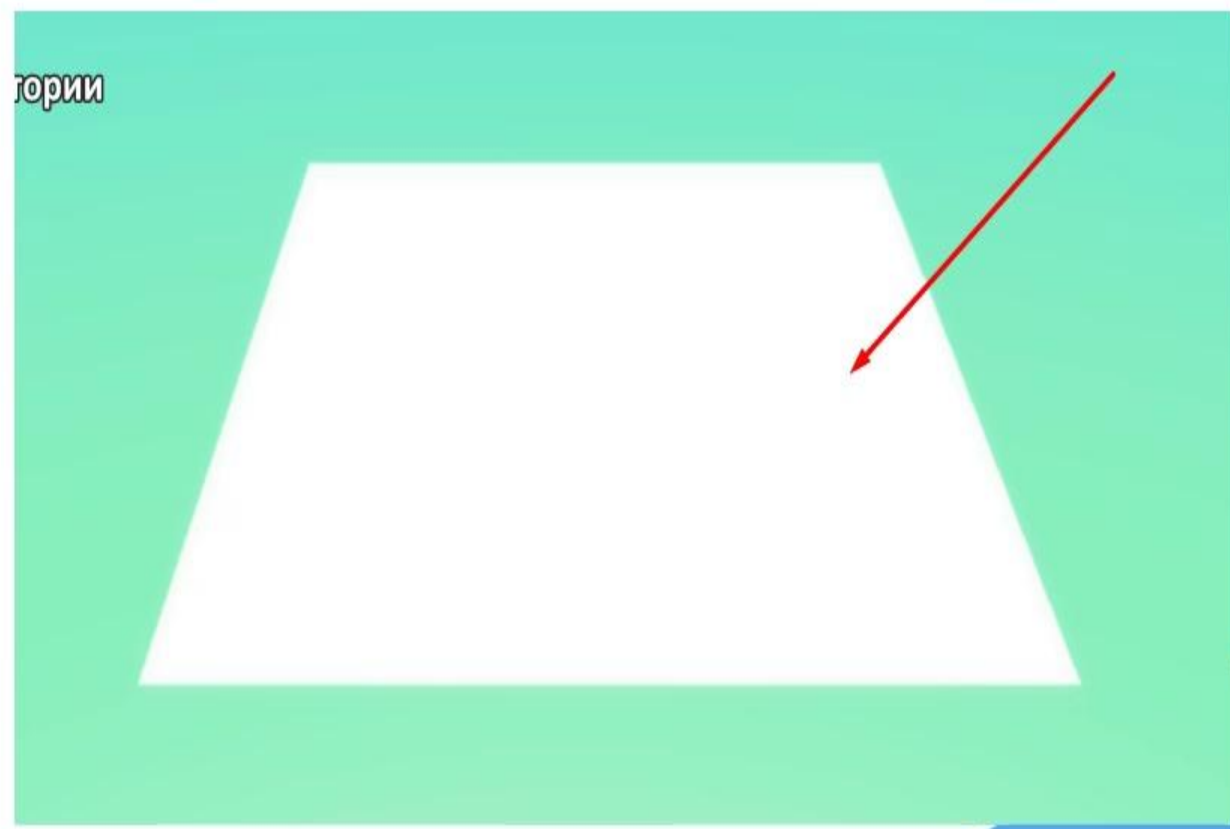


Длинная прямая кисть

Создаем площадки

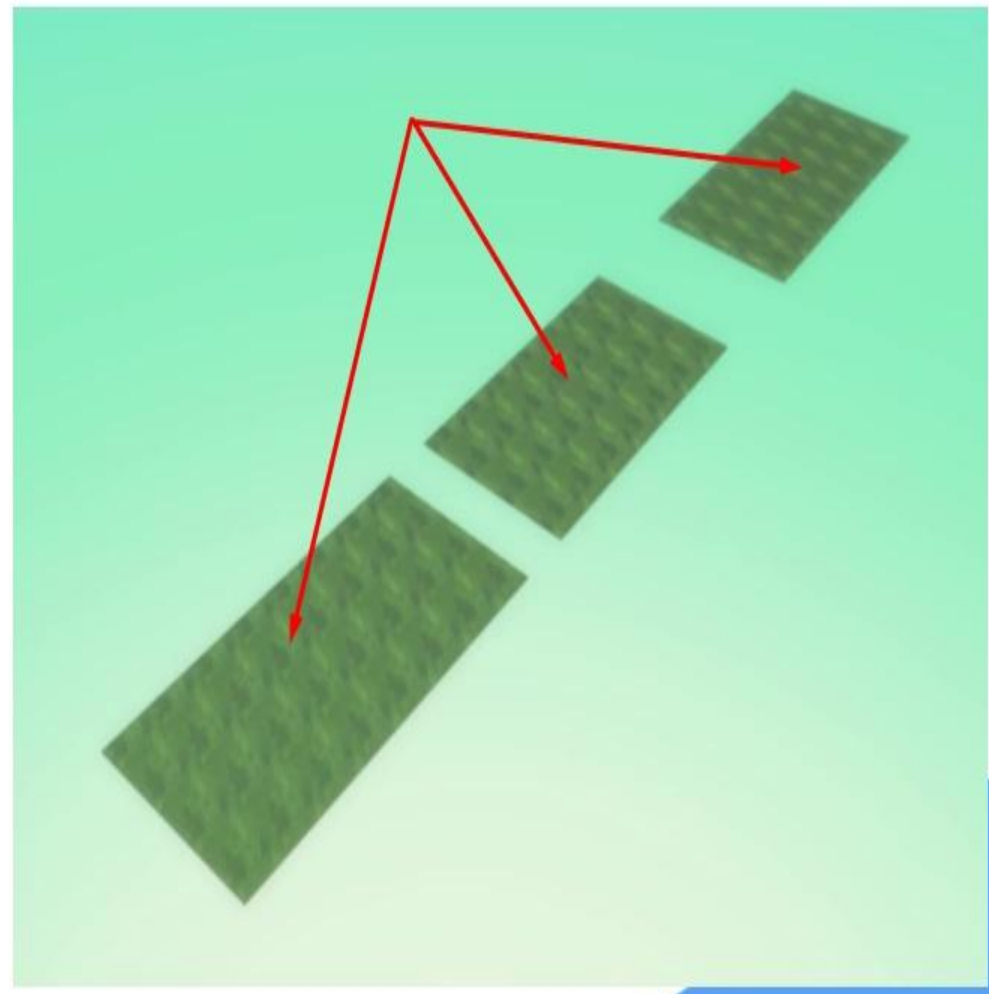


Создаем площадки

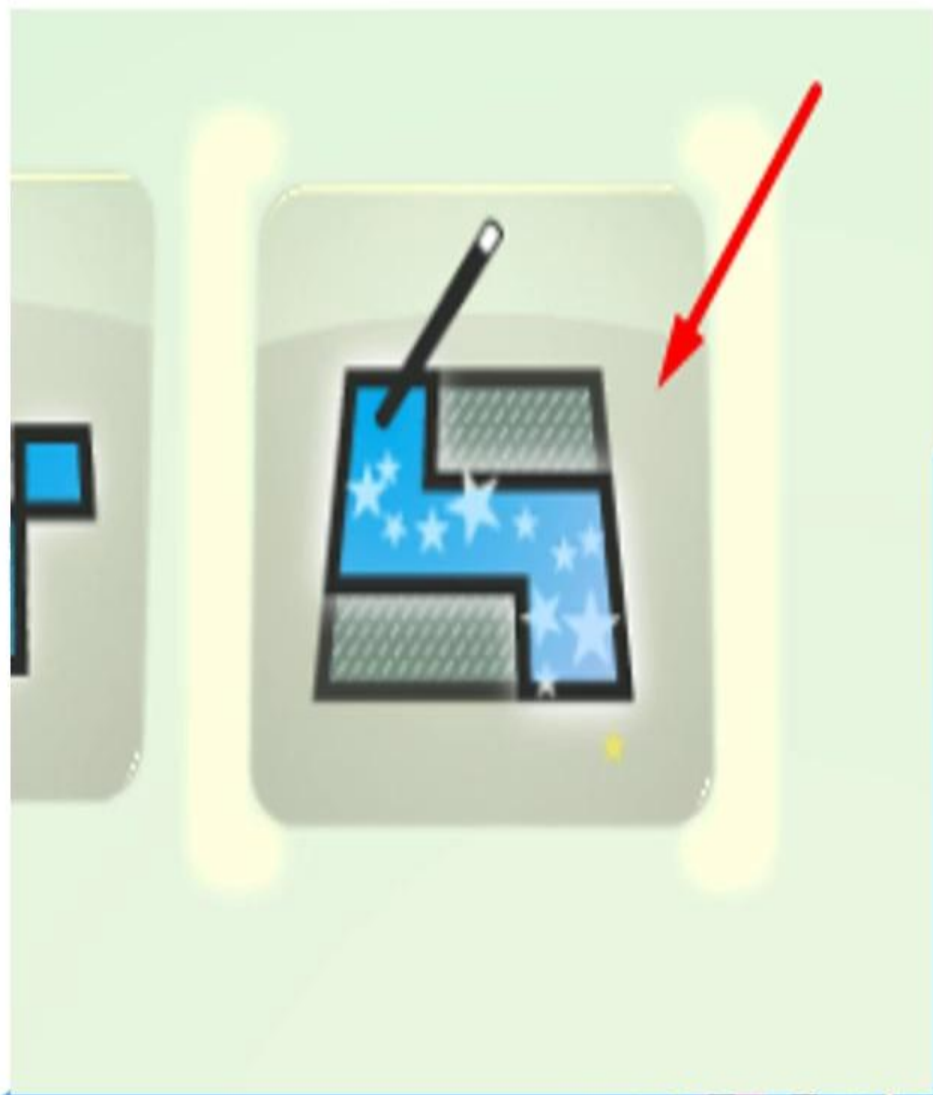


платформы

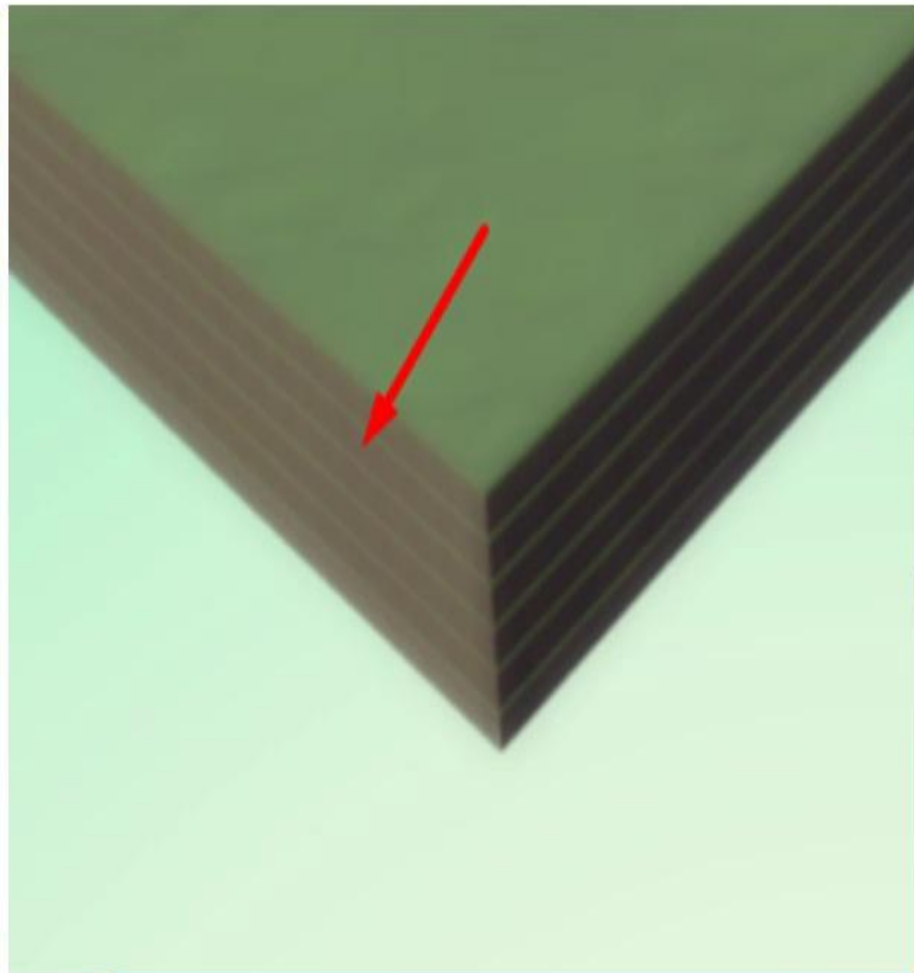
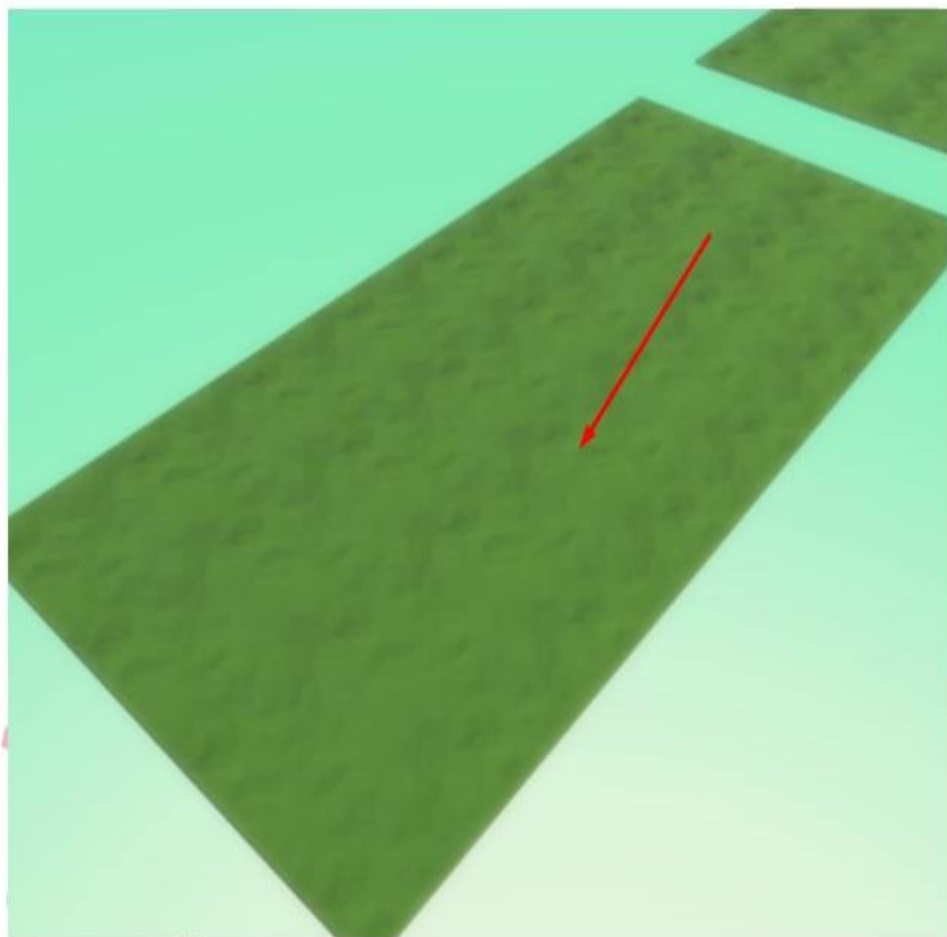
Создаем площадки



Выбираем кисть



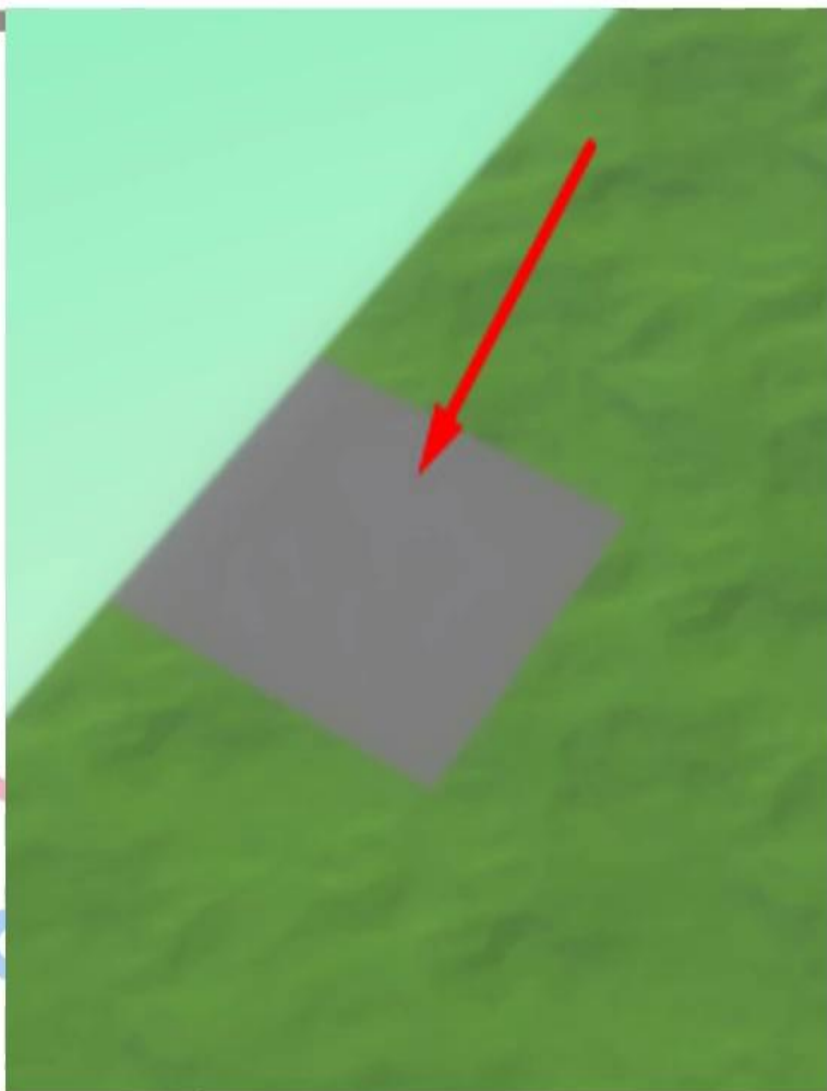
Создаем площадки



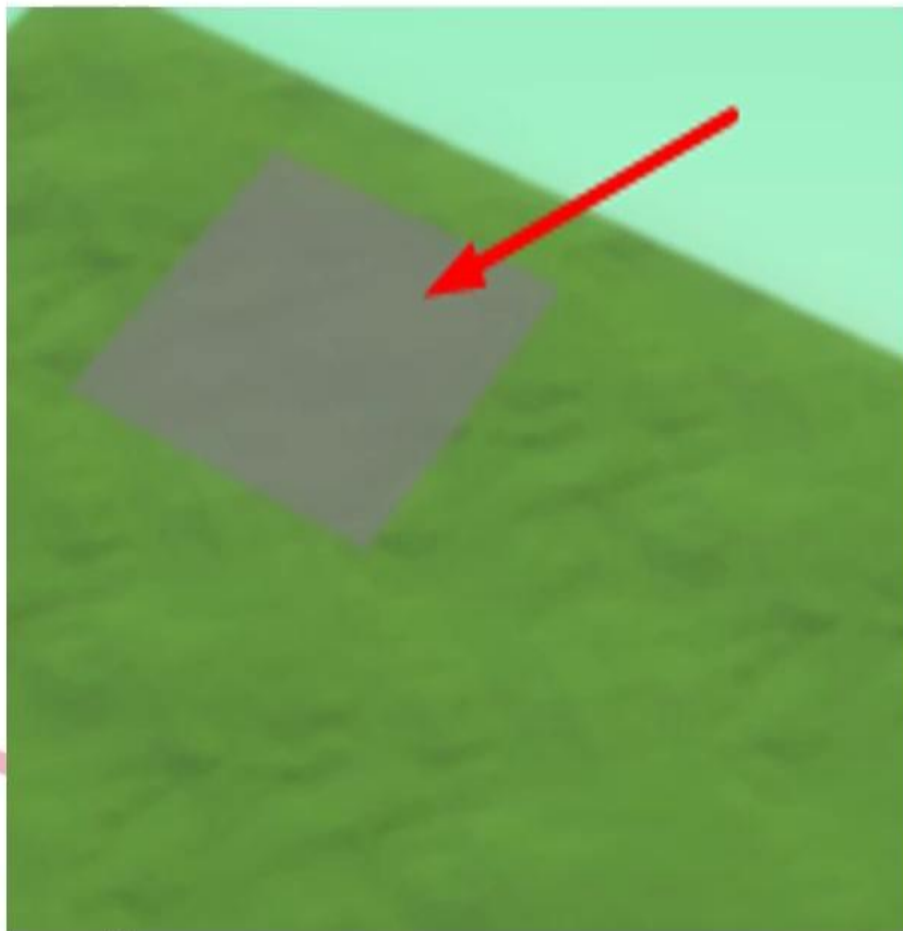
Выбираем кисть



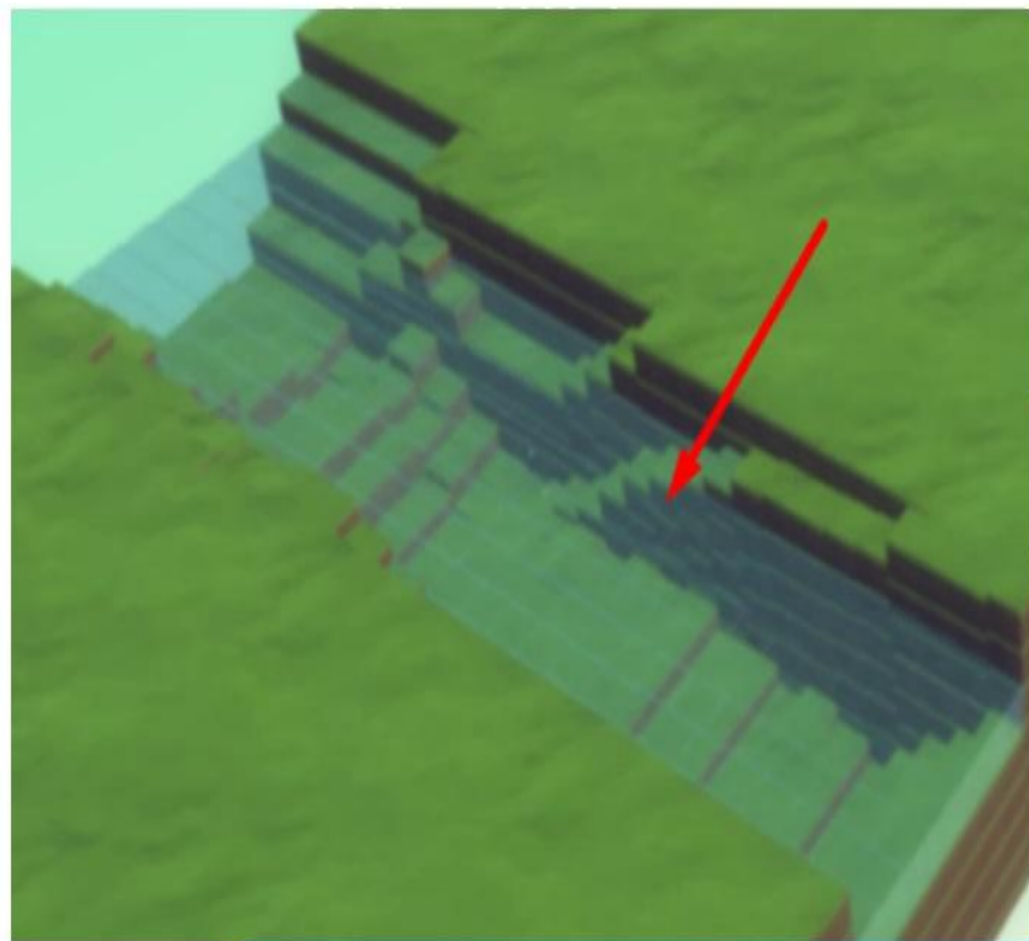
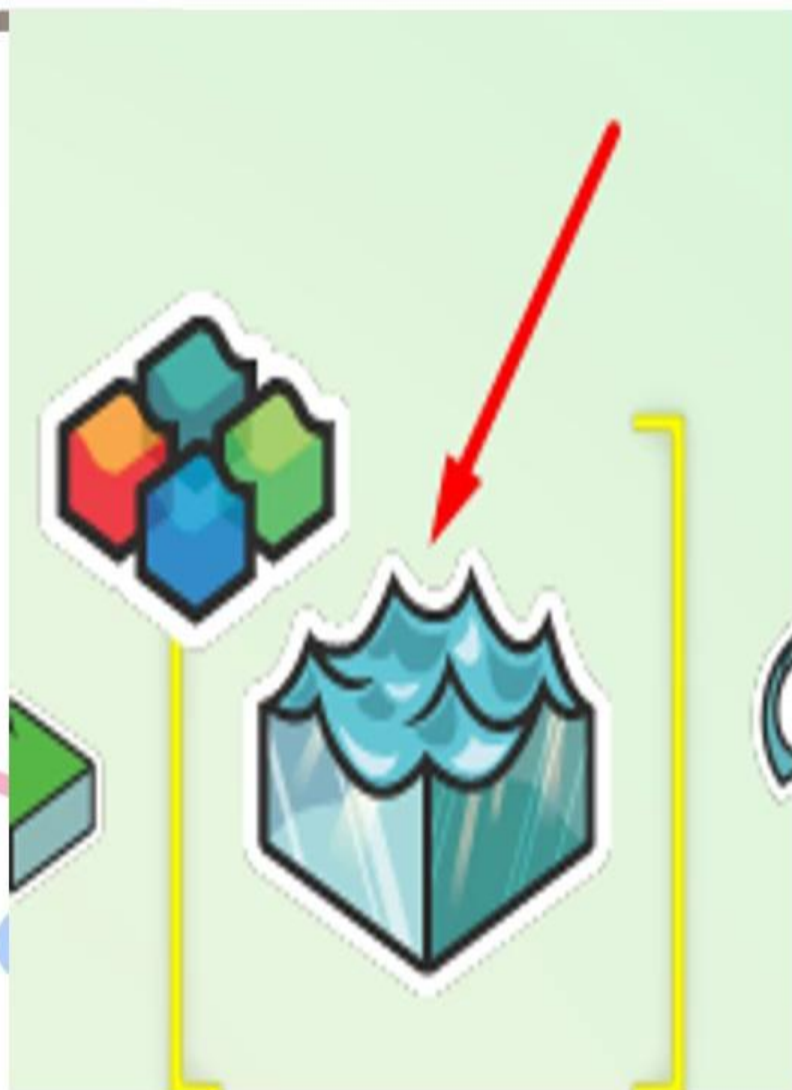
Создаем площадки



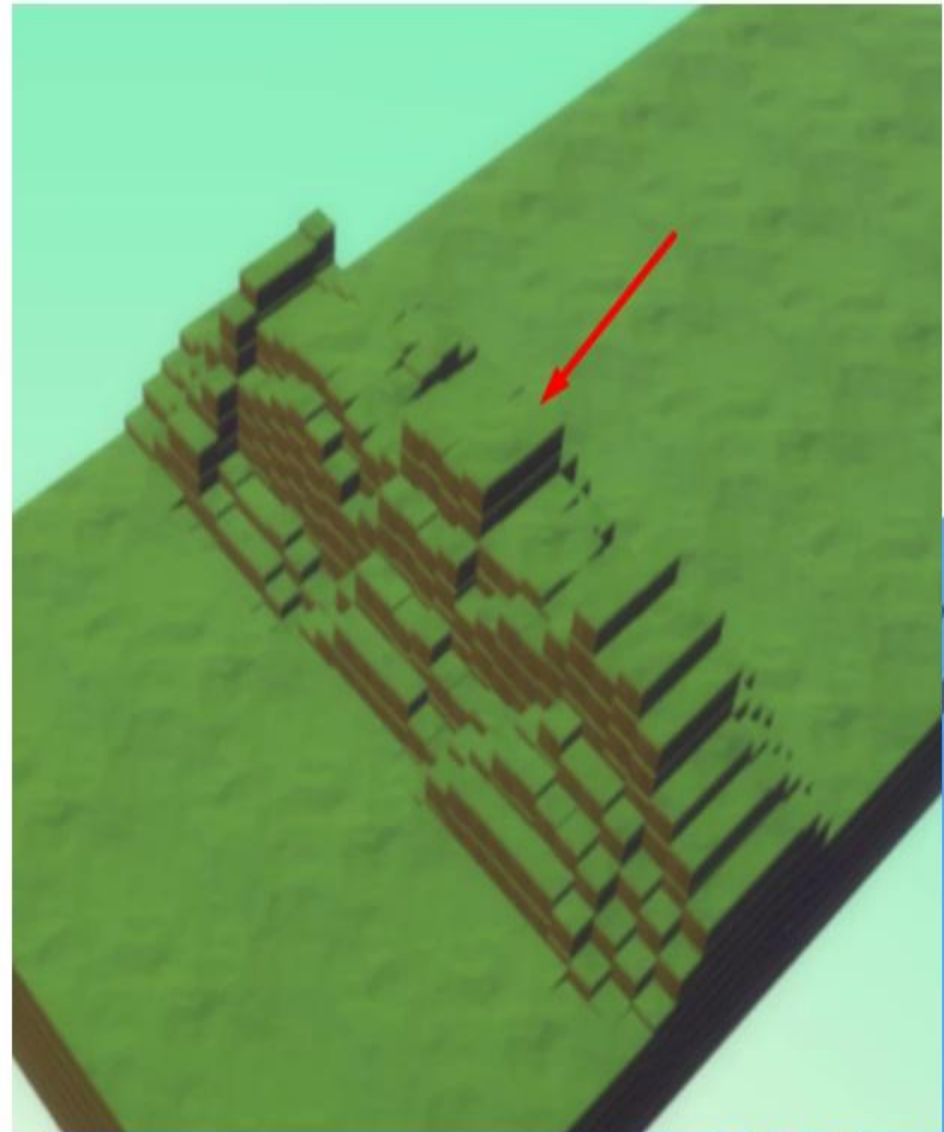
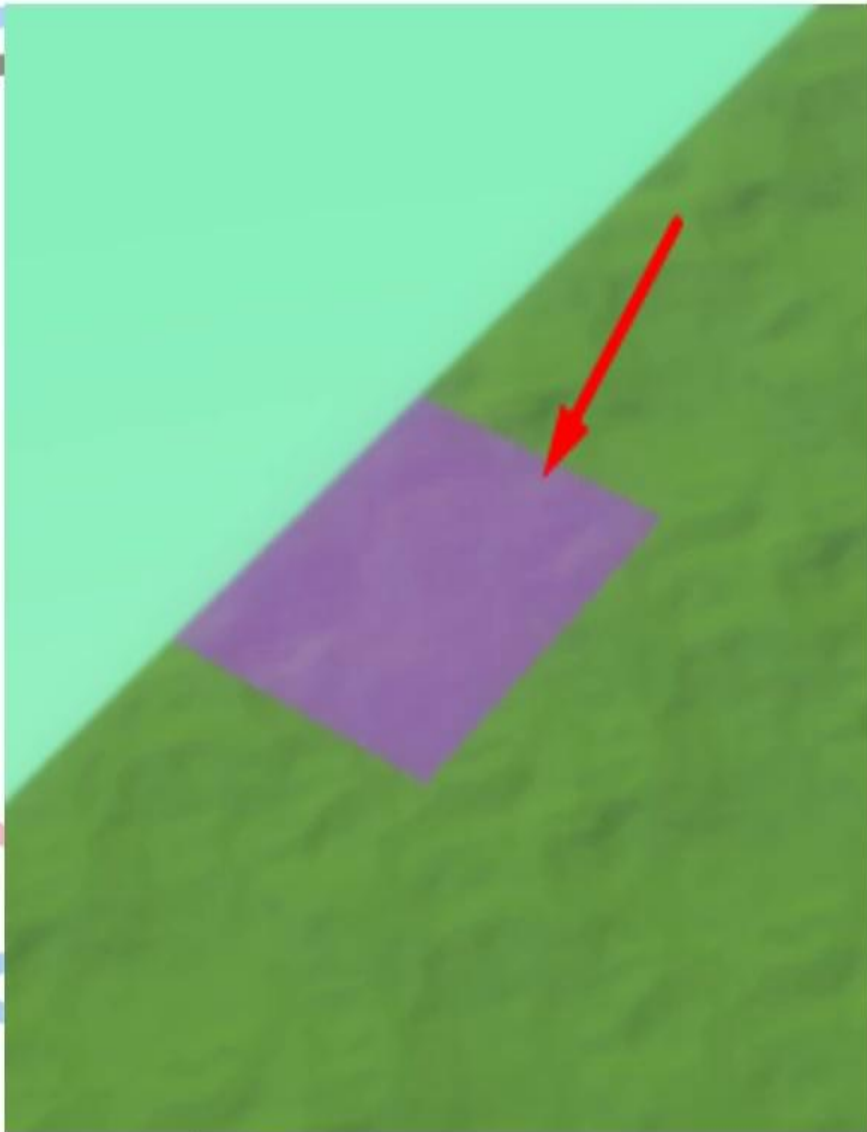
Создаем площадки



Добавляем воду



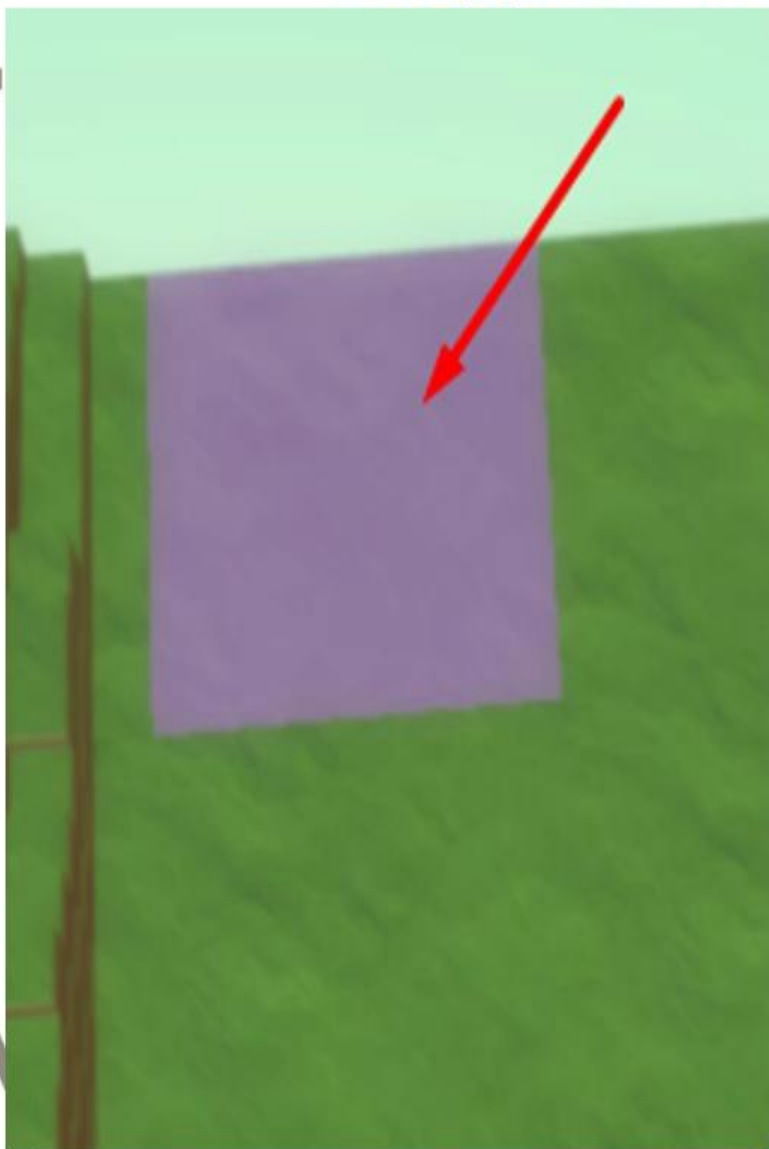
Создаем площадки



Выбираем кисть



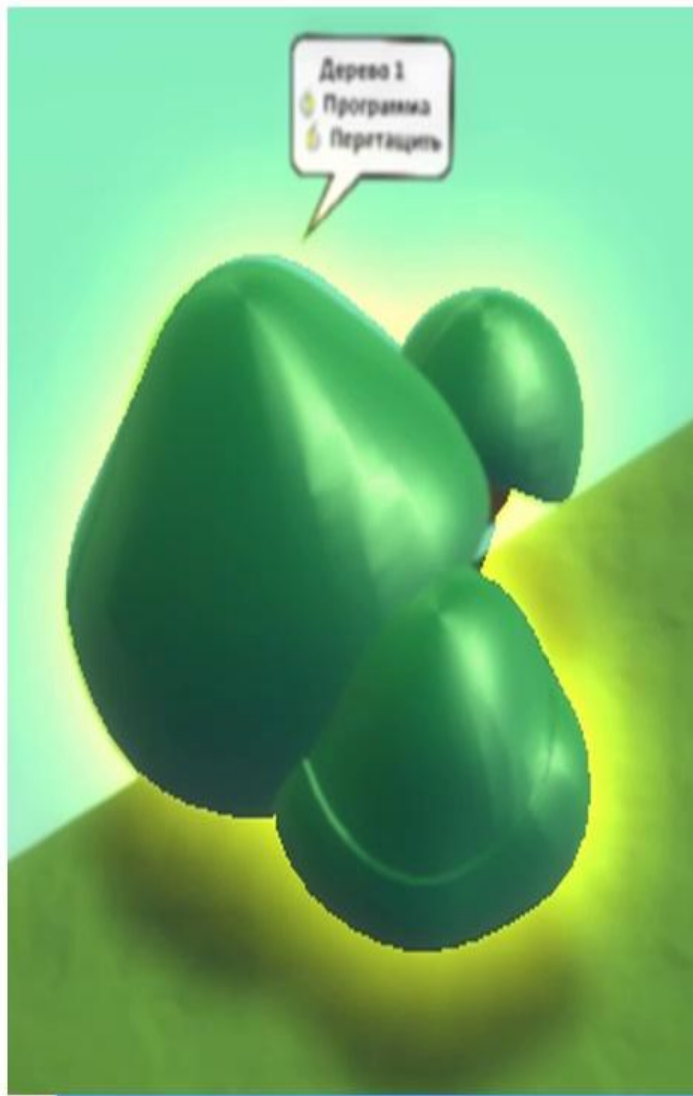
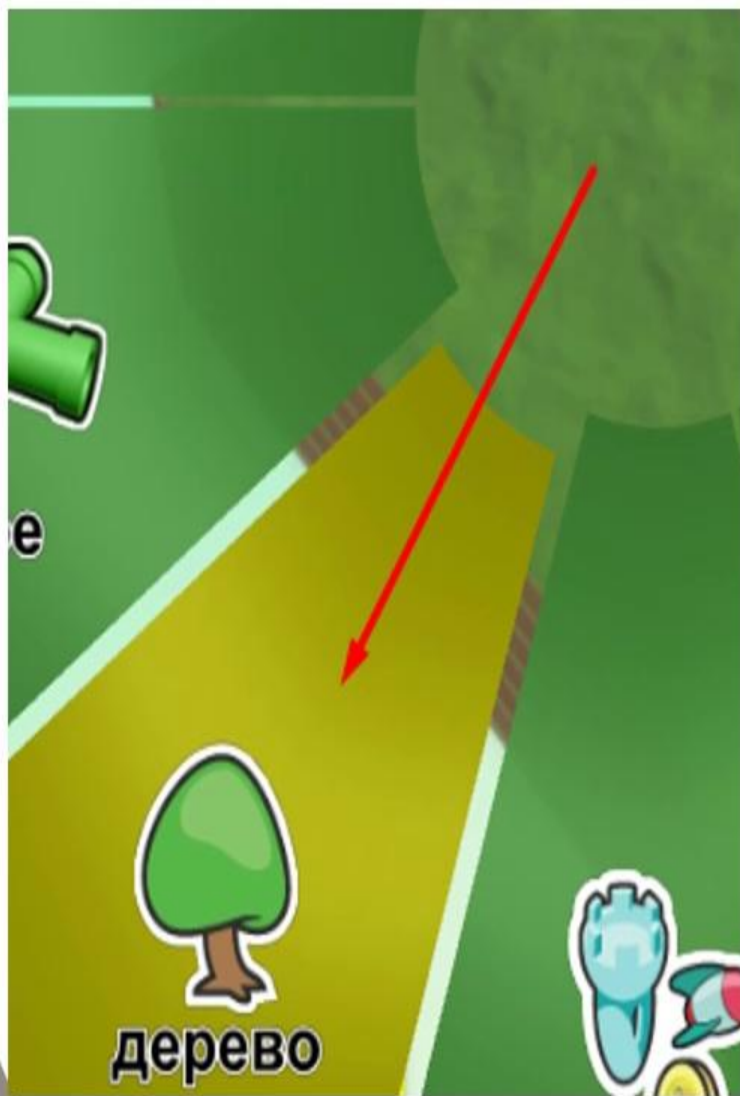
Создаем площадки



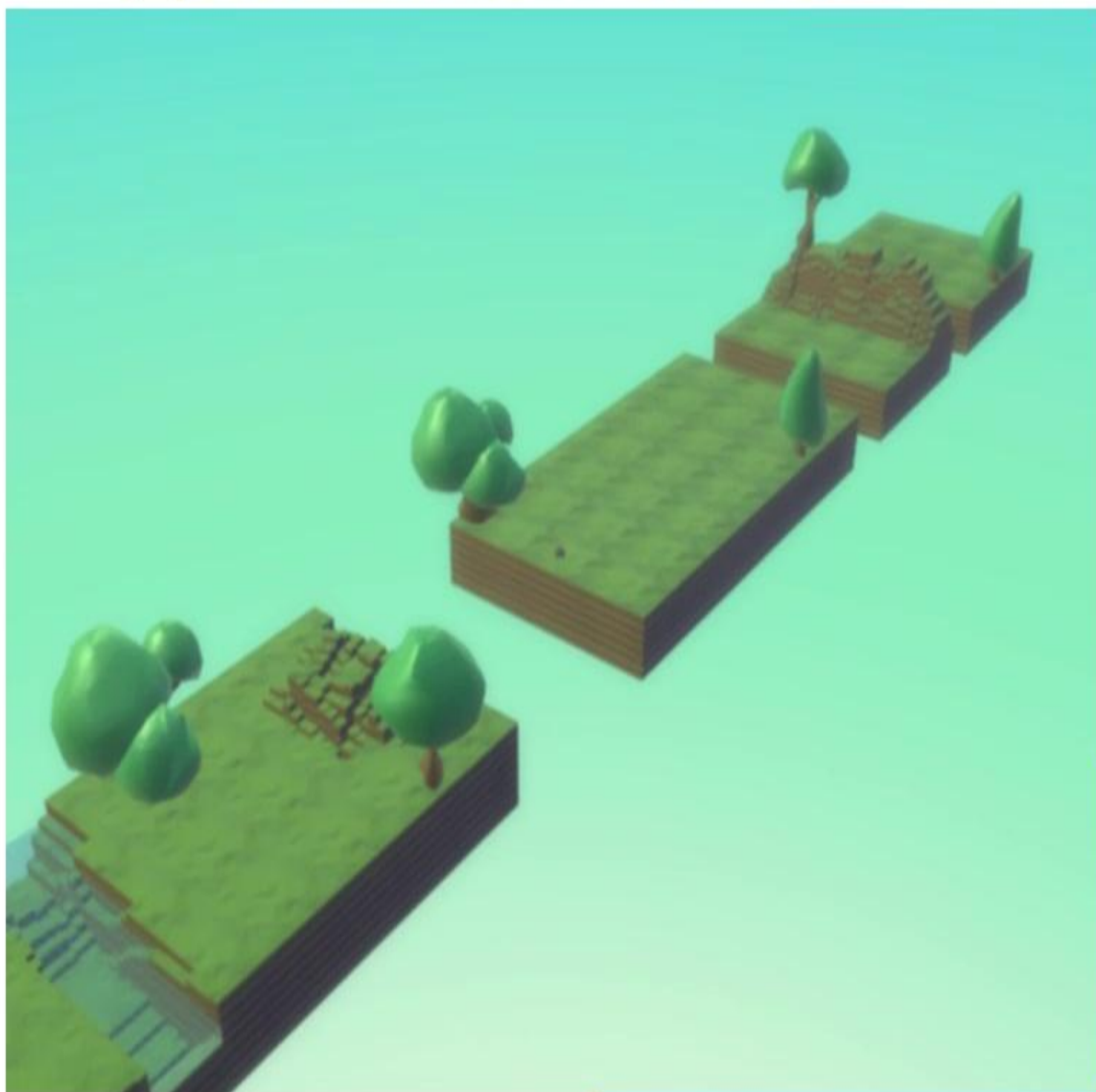
Добавляем объекты



Добавляем объекты



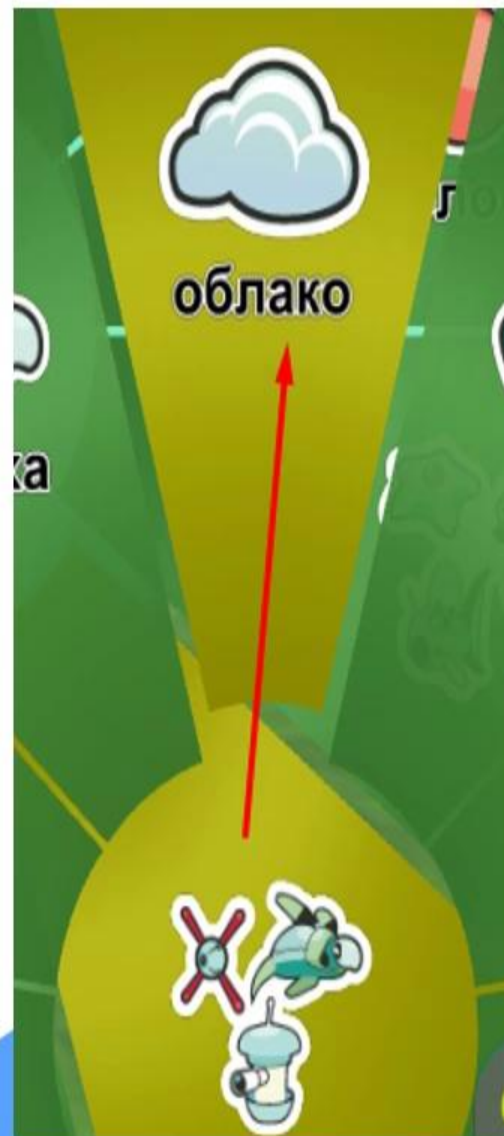
Добавляем объекты



Добавляем объекты



Добавляем объекты



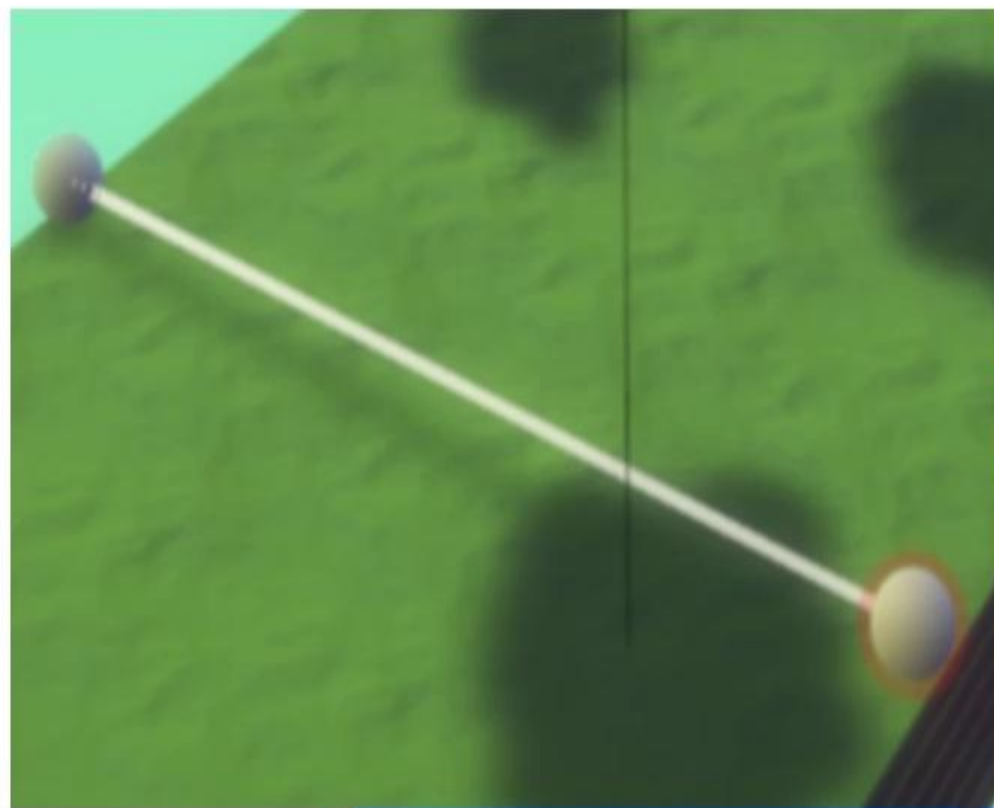
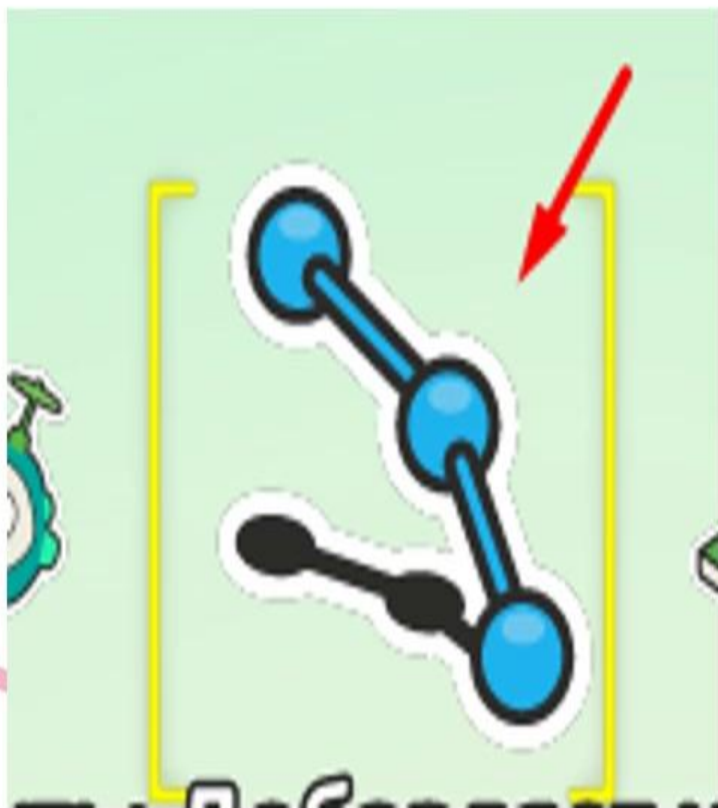
Добавляем объекты

The image shows a 3D environment editor interface. On the left, a white cloud object is placed on a green hill. A speech bubble next to it contains the text: "Облако 1", "Программа", and "Перетащить". On the right, a context menu is open over the cloud, listing several actions: "Вырезать", "Копировать", "Изменить размер", "Повернуть", and "Изменить высоту". The "Изменить высоту" option is highlighted in yellow, and a red arrow points to it. Below the menu, a slider control is visible. The slider is labeled "Высота" and has a numerical value of "13,55" displayed next to it. A red arrow points to this value. The slider has a green bar indicating the current level. On the far right, there are blue interface elements, including a plus sign and a close button (X).

Добавляем объекты



Добавляем путь



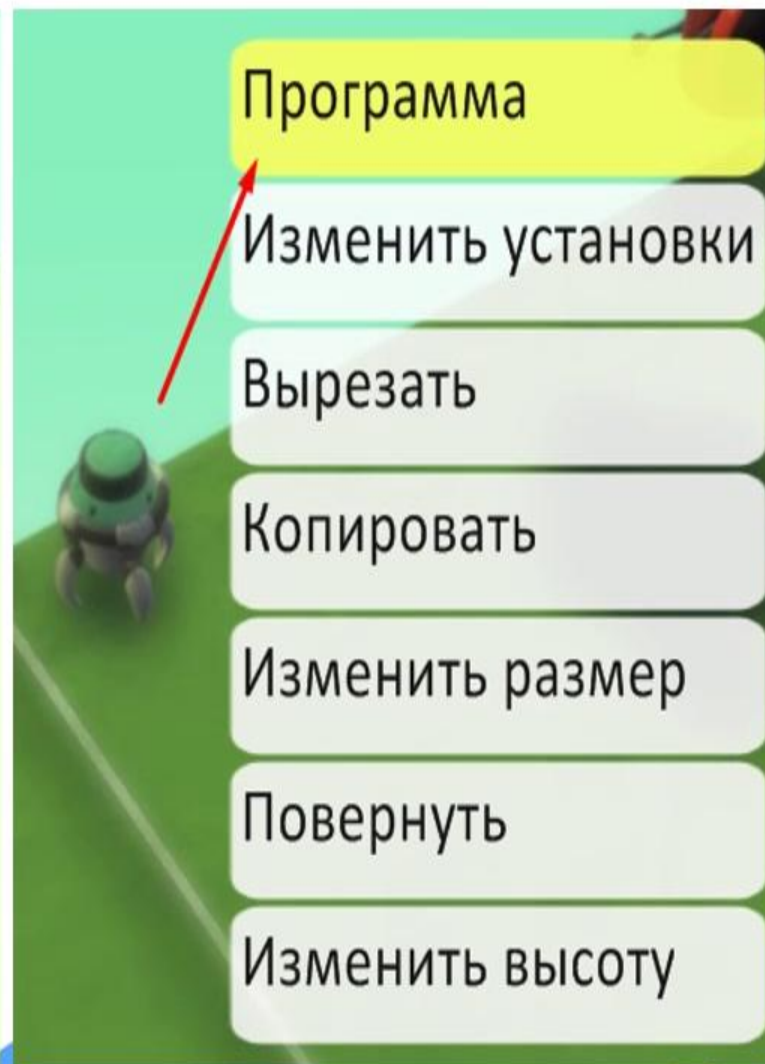
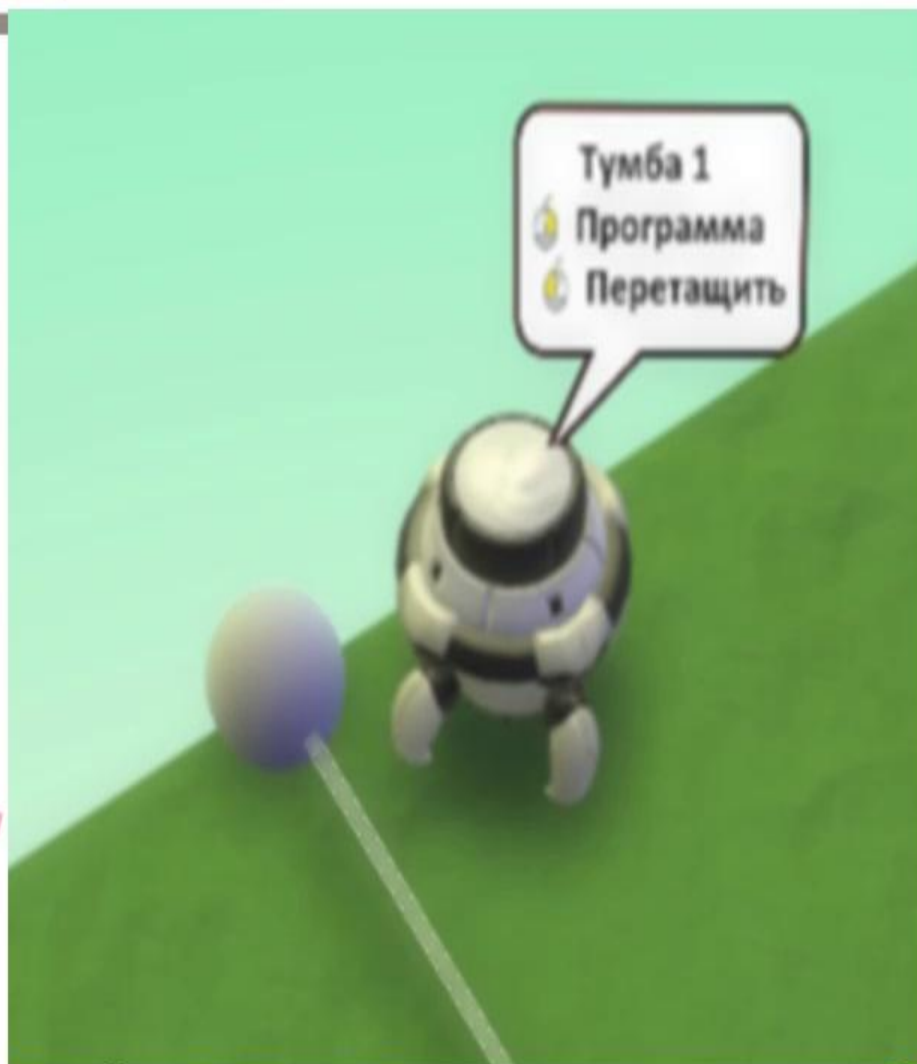
Добавляем объекты



Добавляем объекты



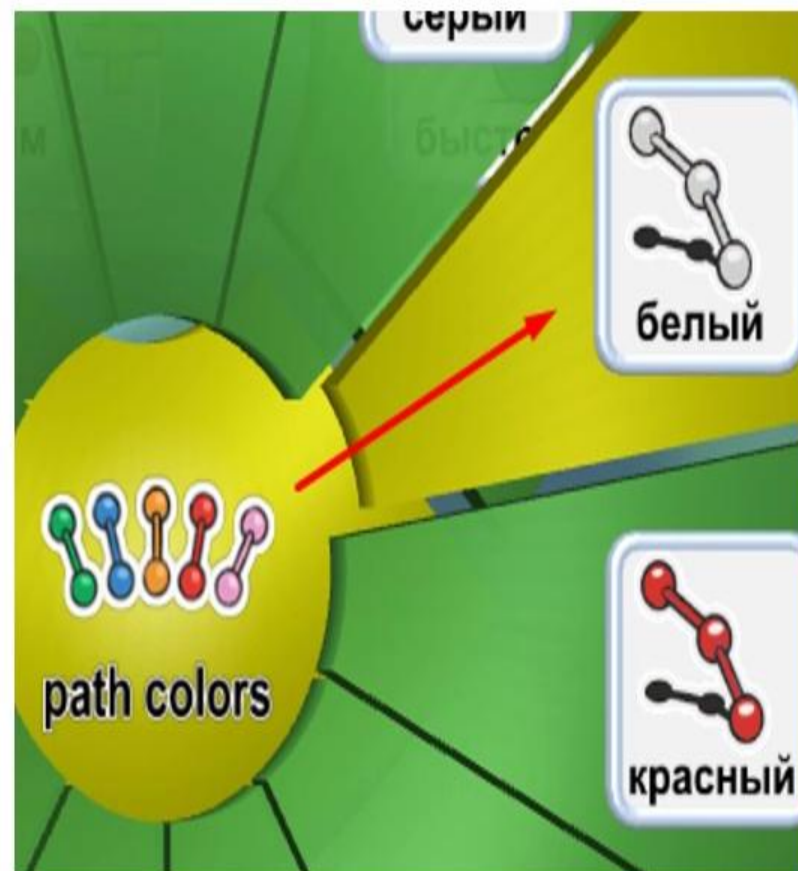
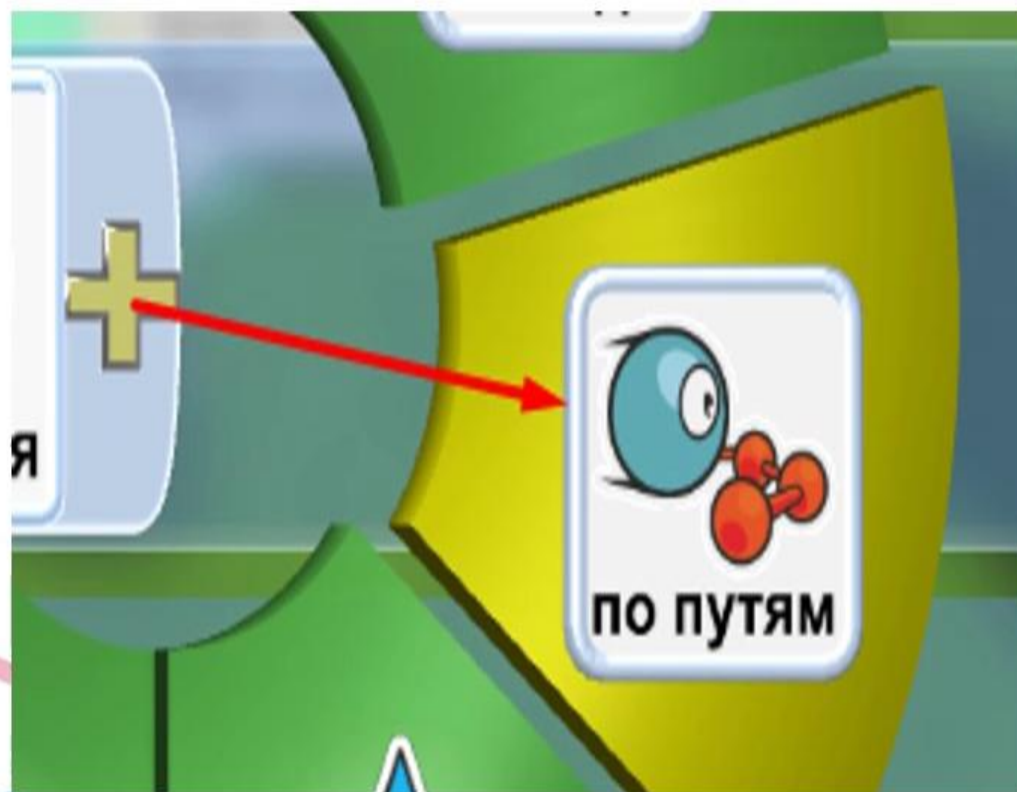
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



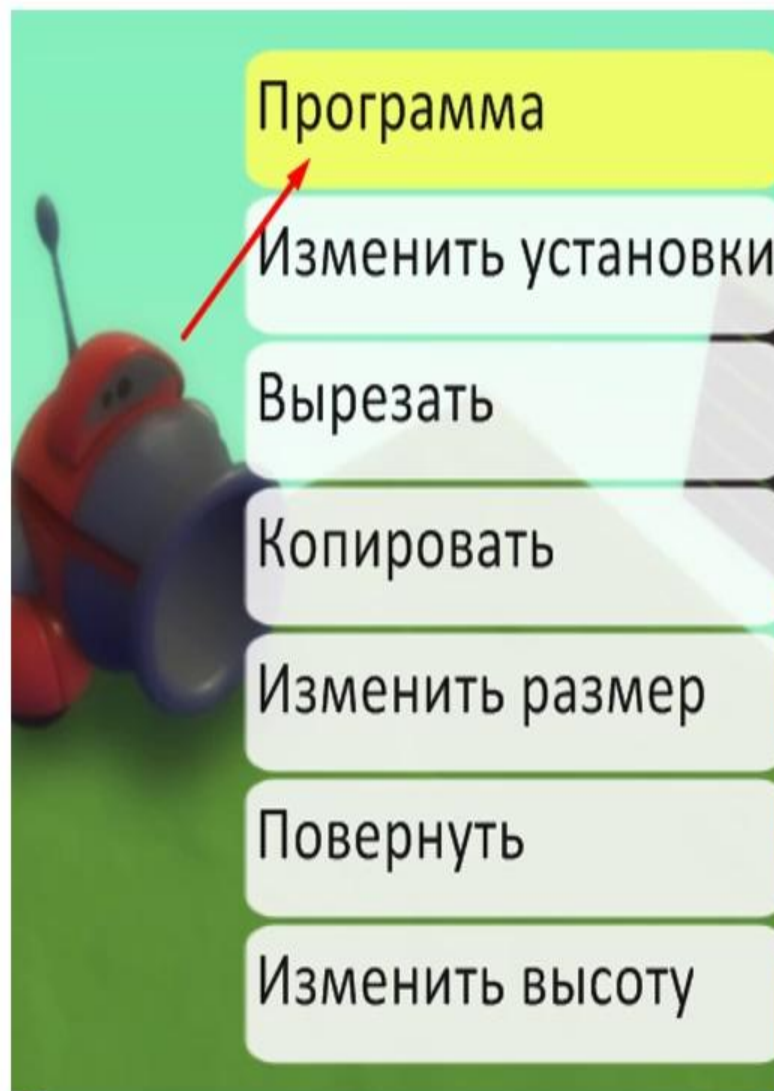
Добавляем объекты



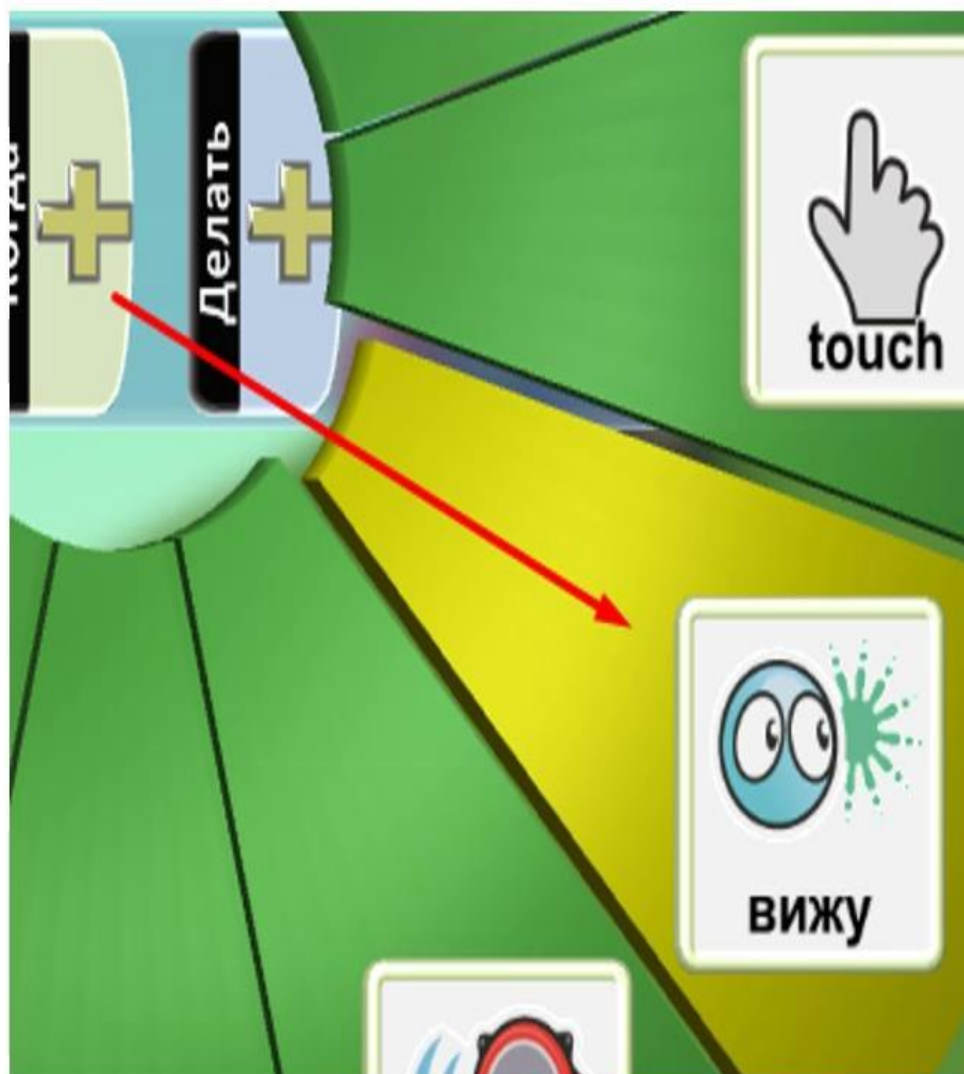
Добавляем объекты



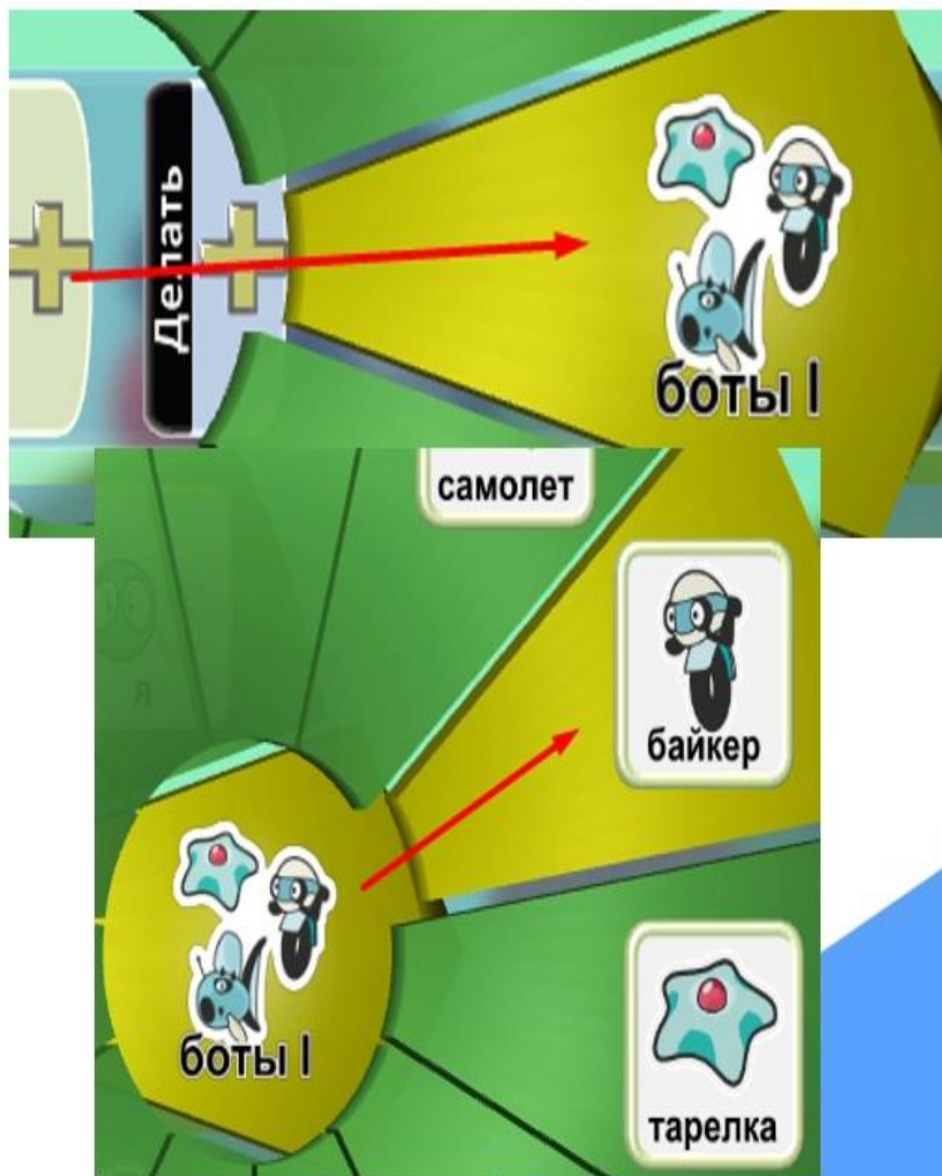
Создаем программу



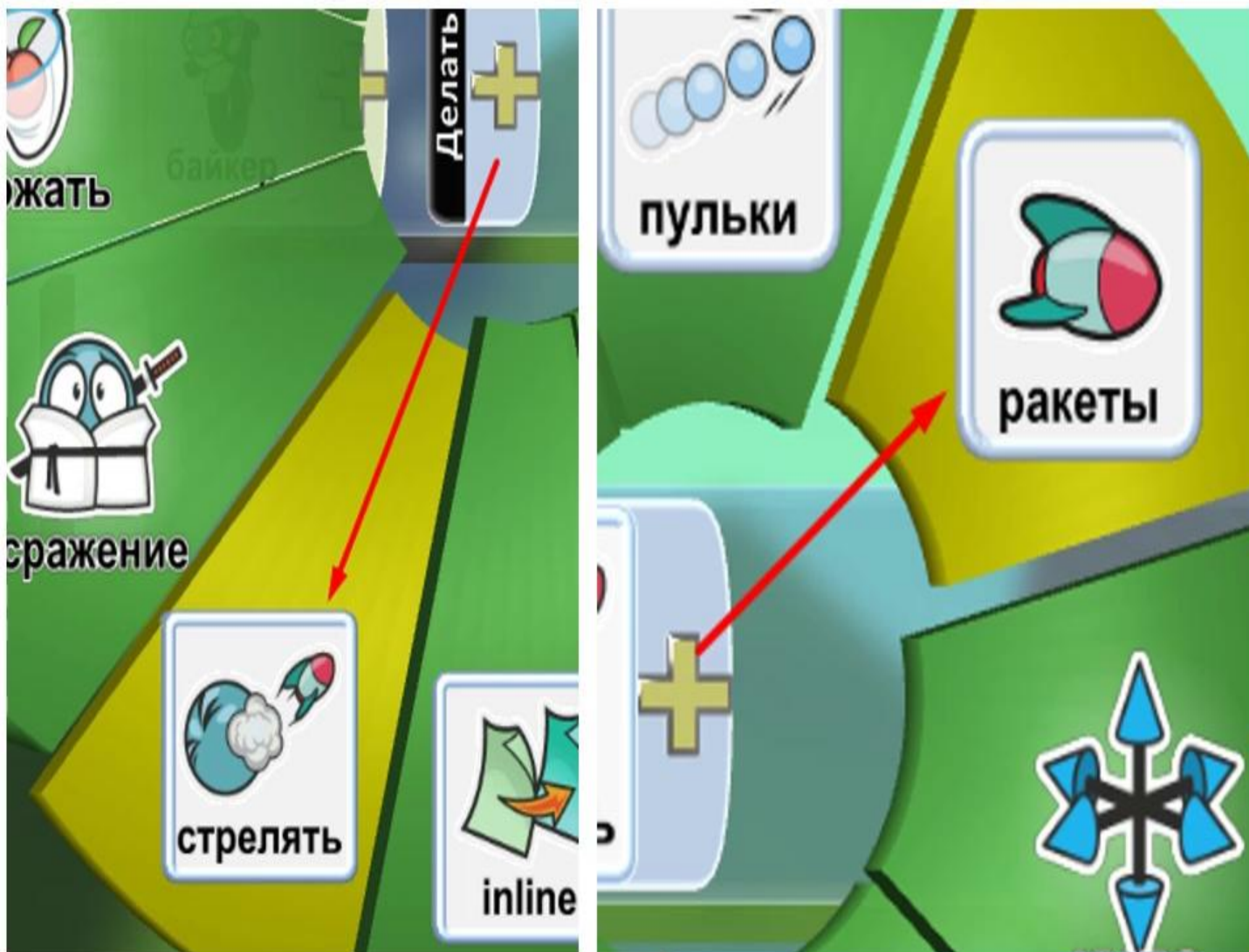
Создаем программу



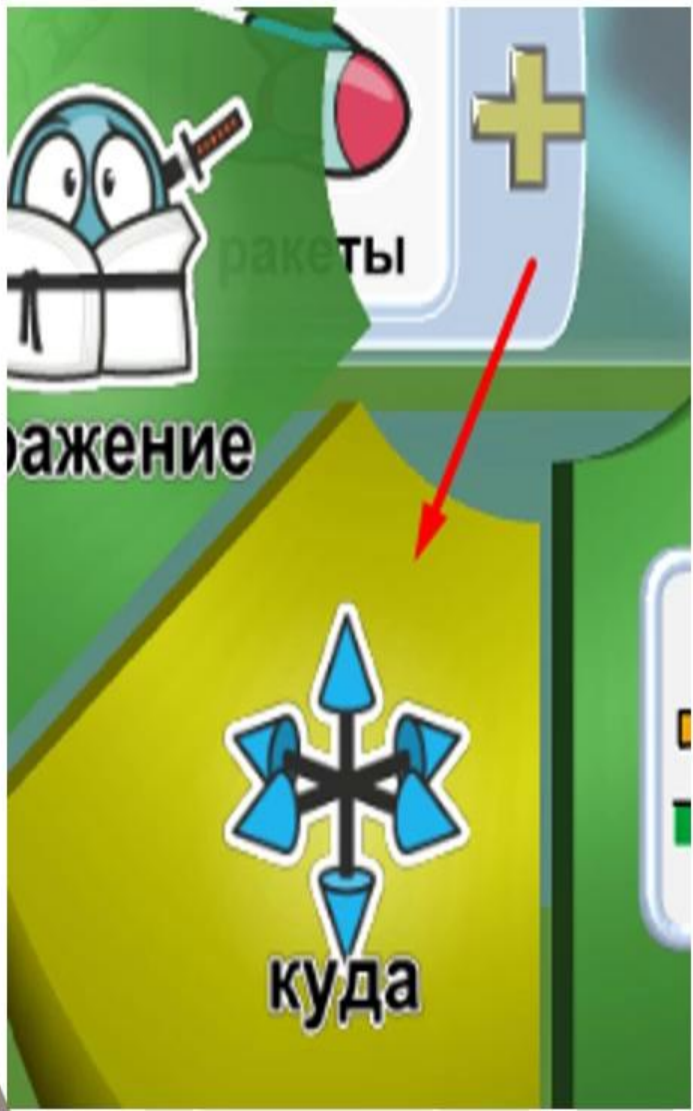
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу

1

Когда

- вижу
- байкер

Делать

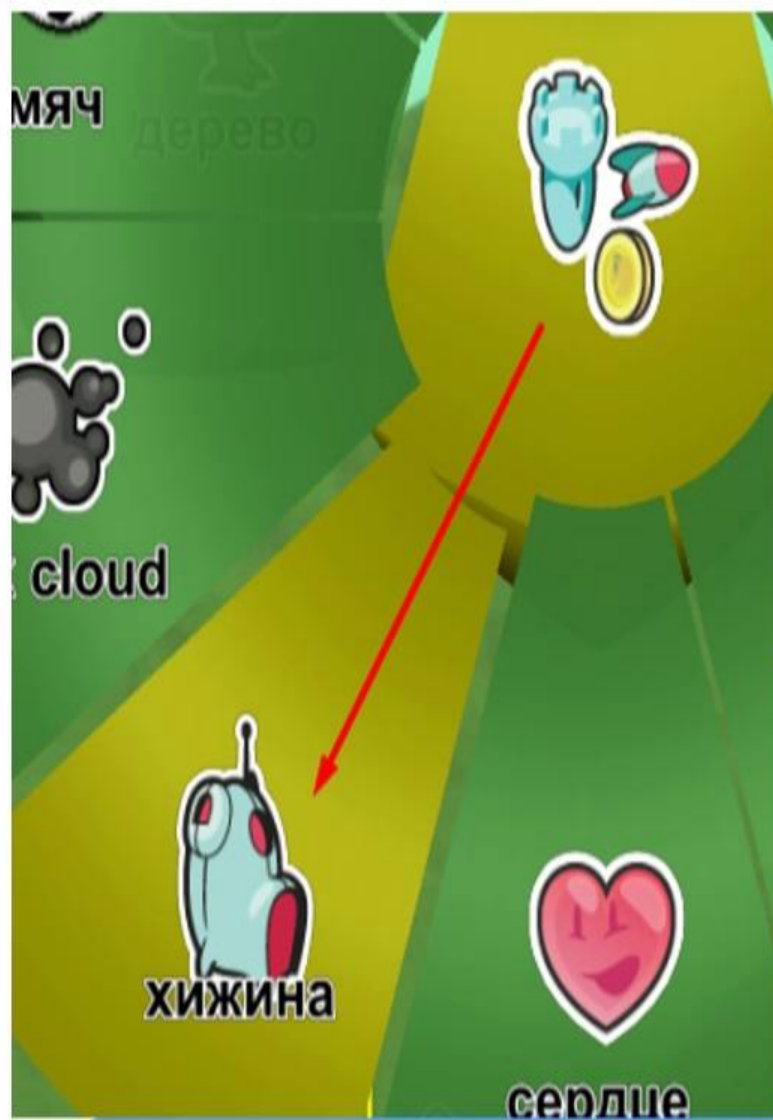
- стрелять
- ракеты
- запад

The image shows a Scratch-style code block with a sequence of events and actions. It starts with a '1' in a circle, followed by a 'Когда' (When) section containing 'вижу' (I see) and 'байкер' (biker). This is followed by a 'Делать' (Do) section containing 'стрелять' (shoot), 'ракеты' (rockets), and 'запад' (west). The block is decorated with a green and blue gradient and a yellow highlight on the right side.

Добавляем объекты



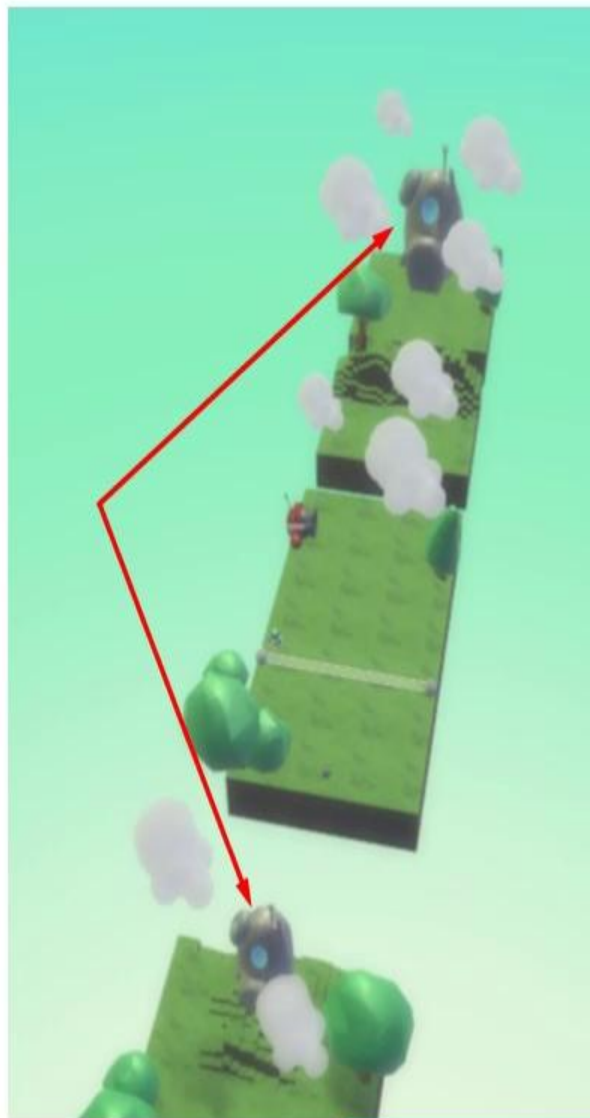
Добавляем объекты



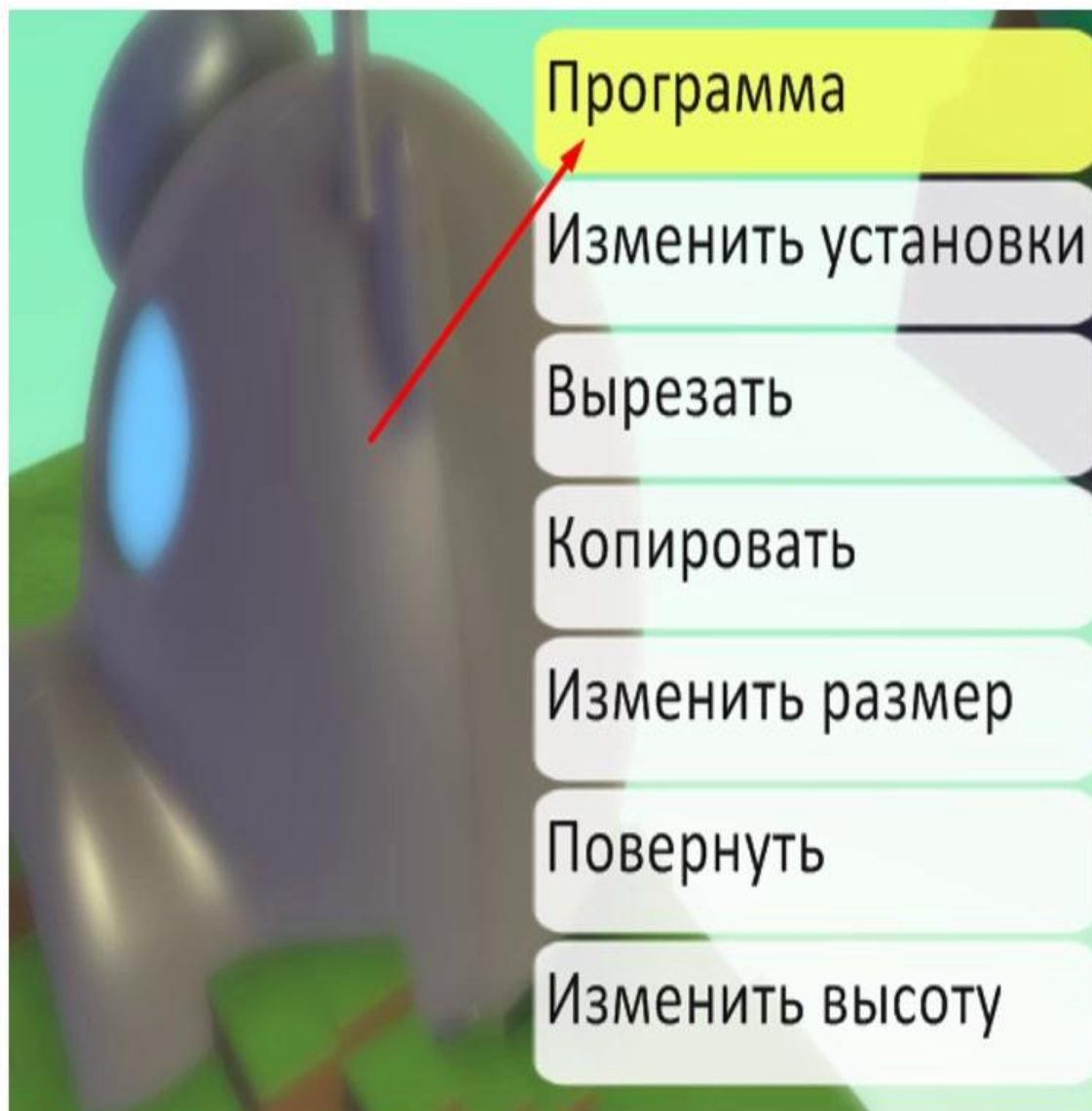
Добавляем объекты



Добавляем объекты

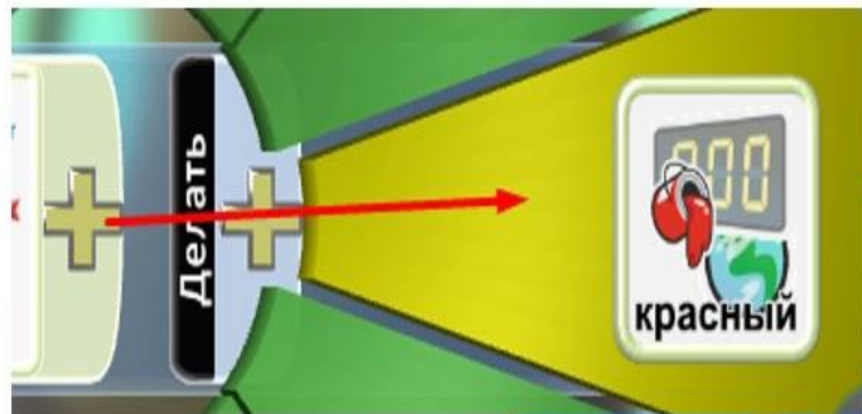
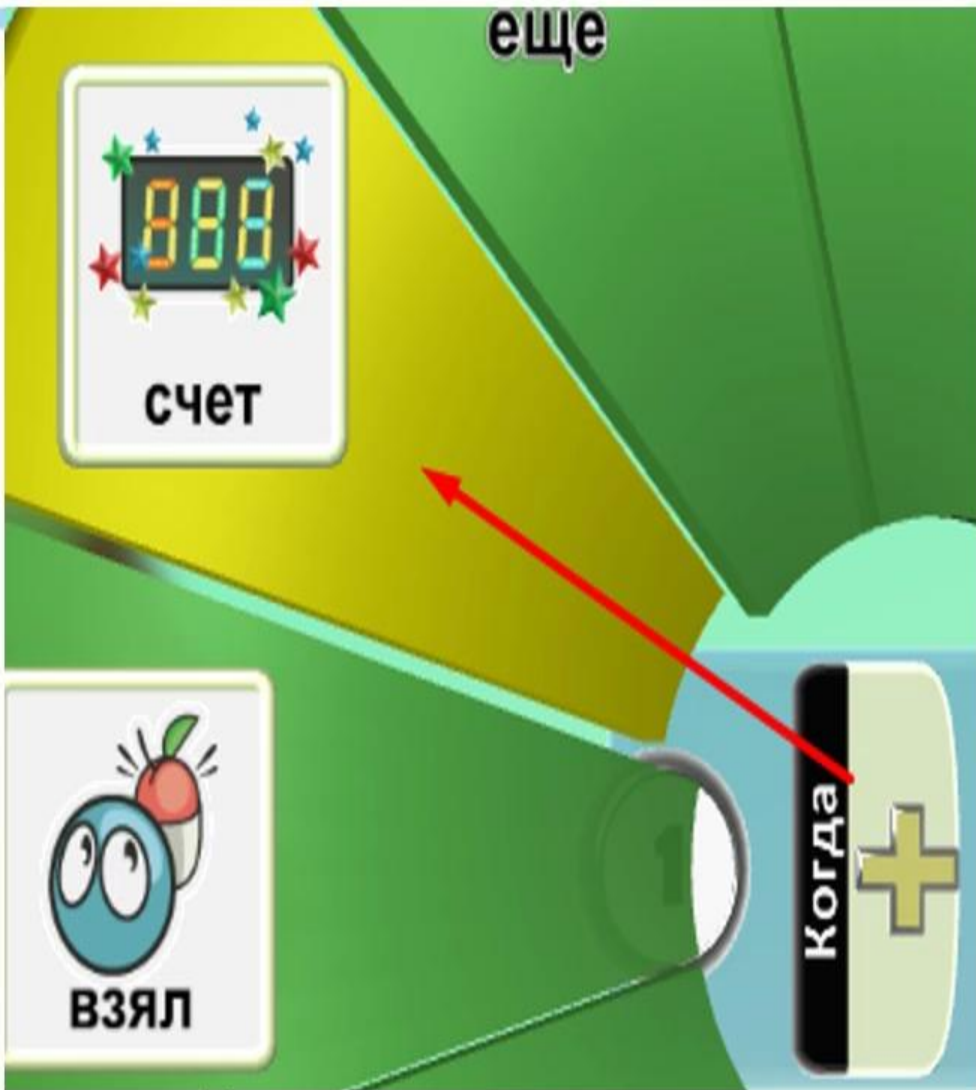


Создаем программу



Создаем программу

еще



Создаем программу



Создаем программу



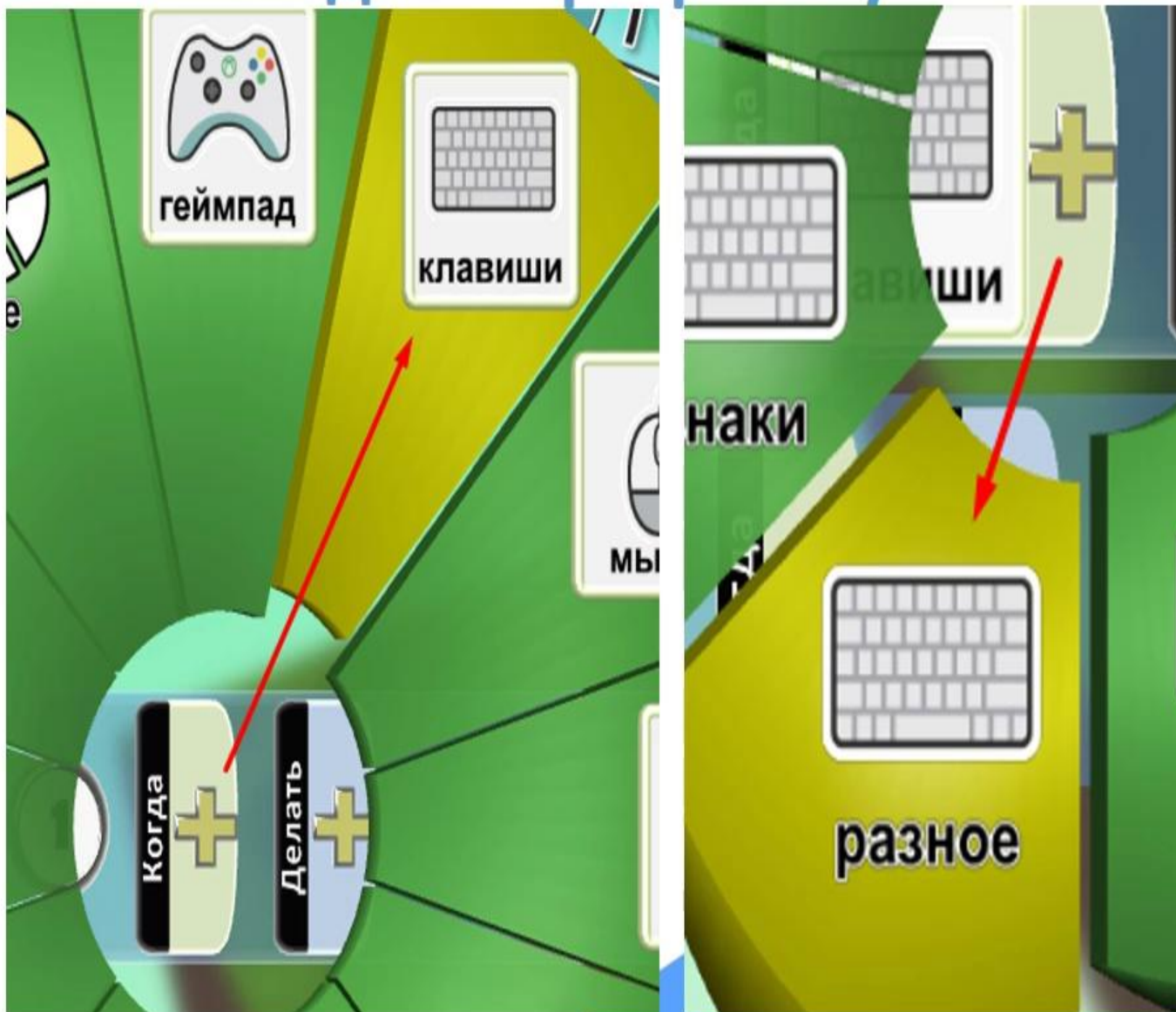
Добавляем объекты



Добавляем объекты



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



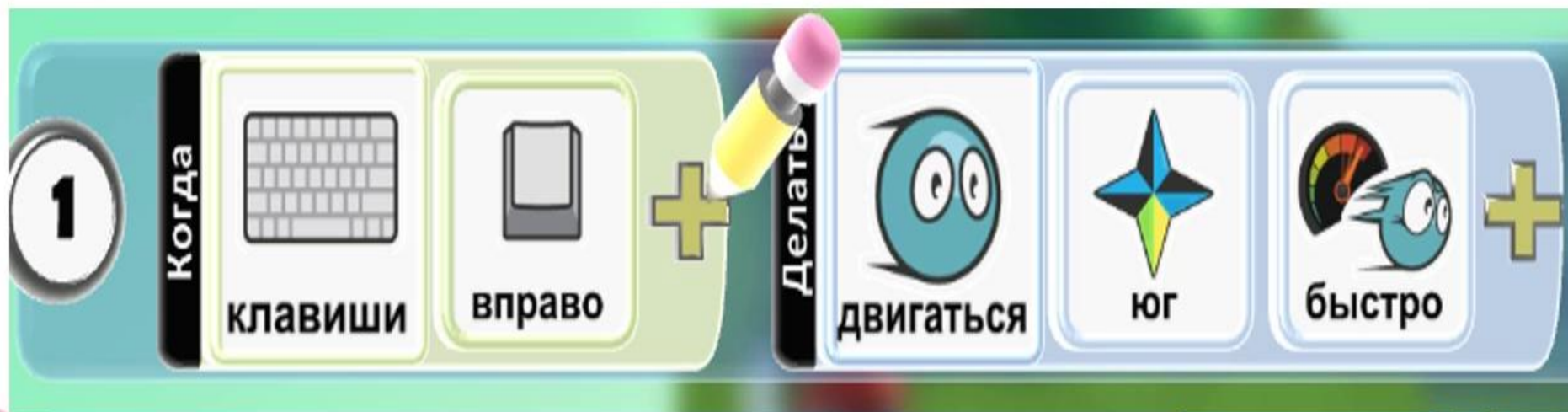
Создаем программу



Создаем программу



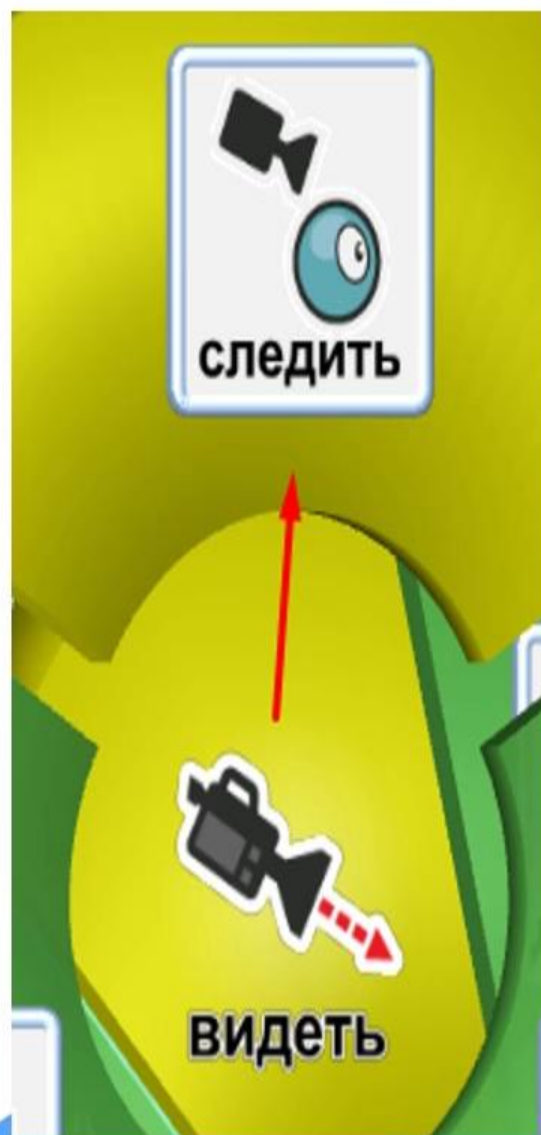
Создаем программу



Создаем программу



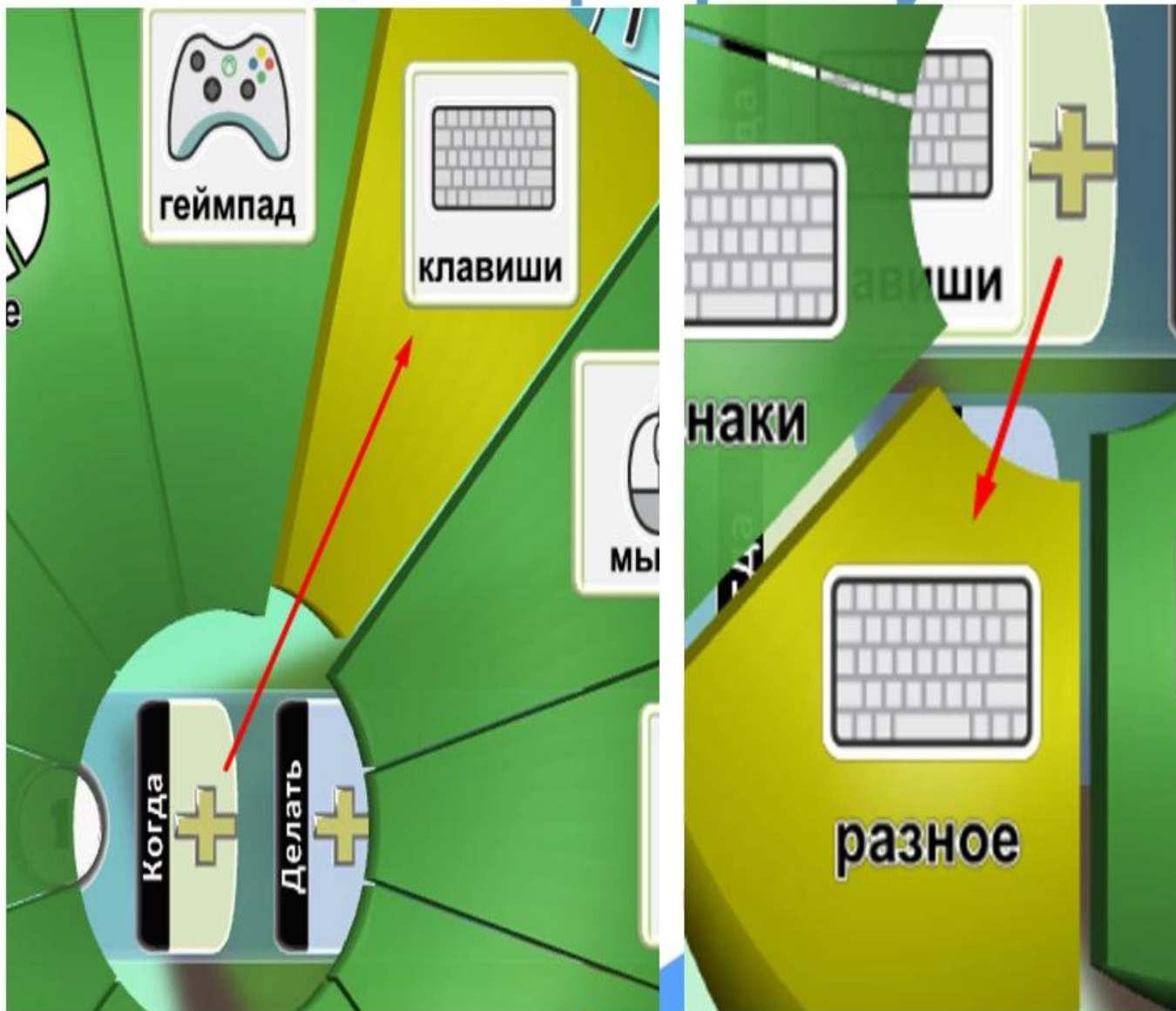
Создаем программу



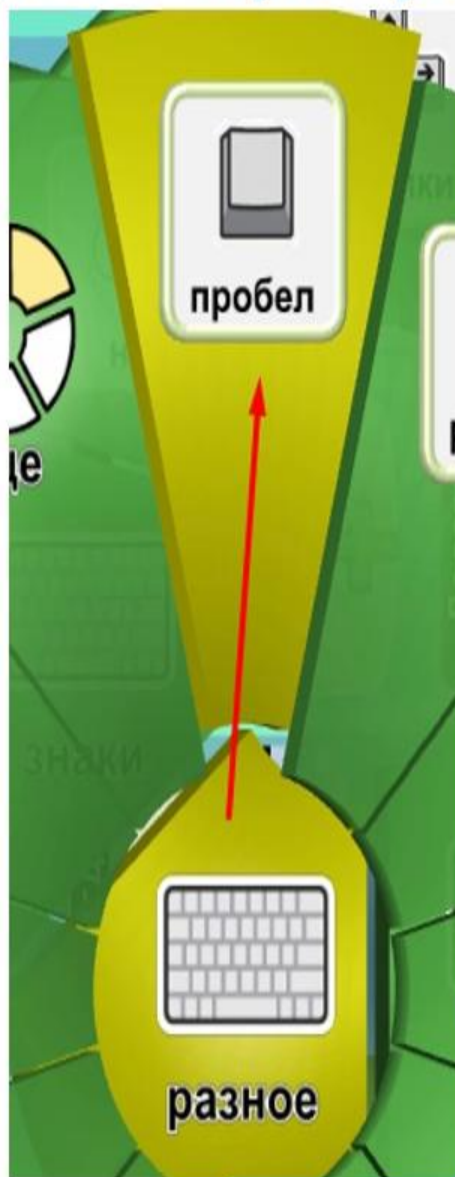
Создаем программу



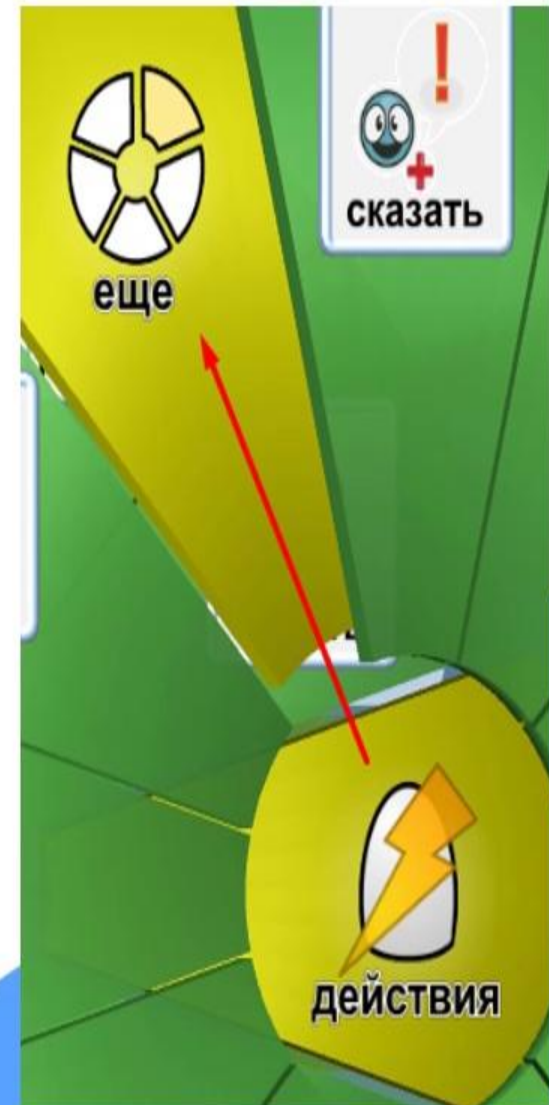
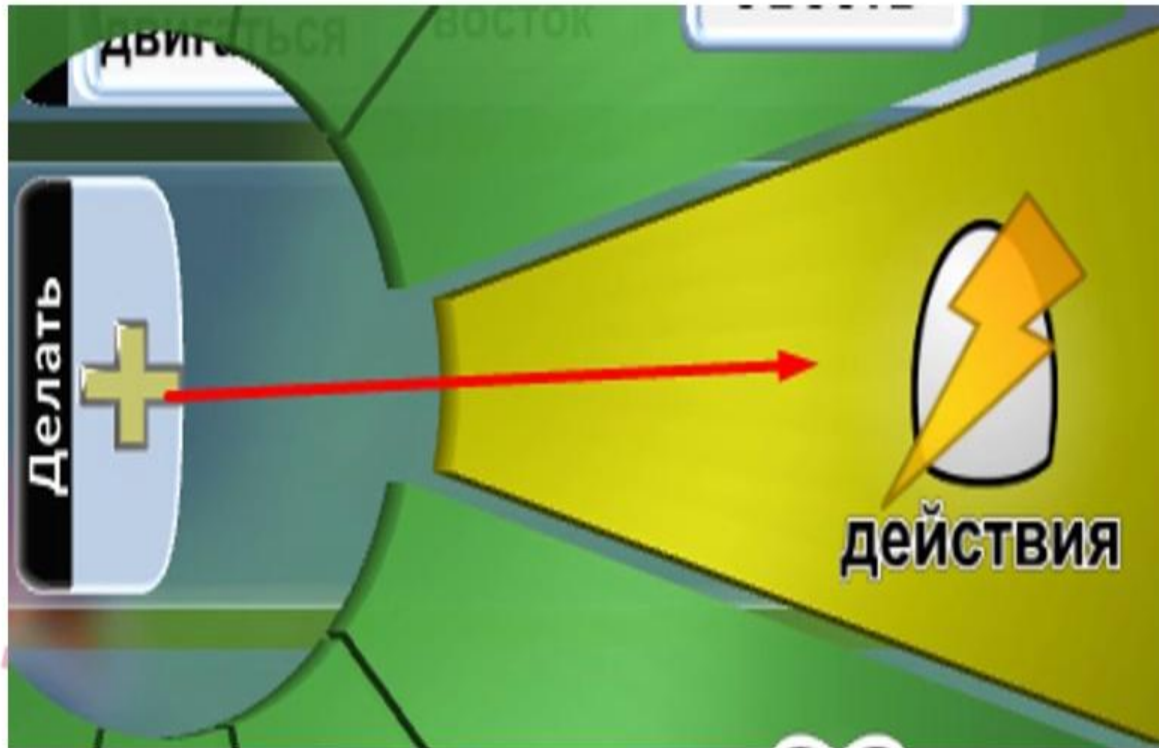
Создаем программу



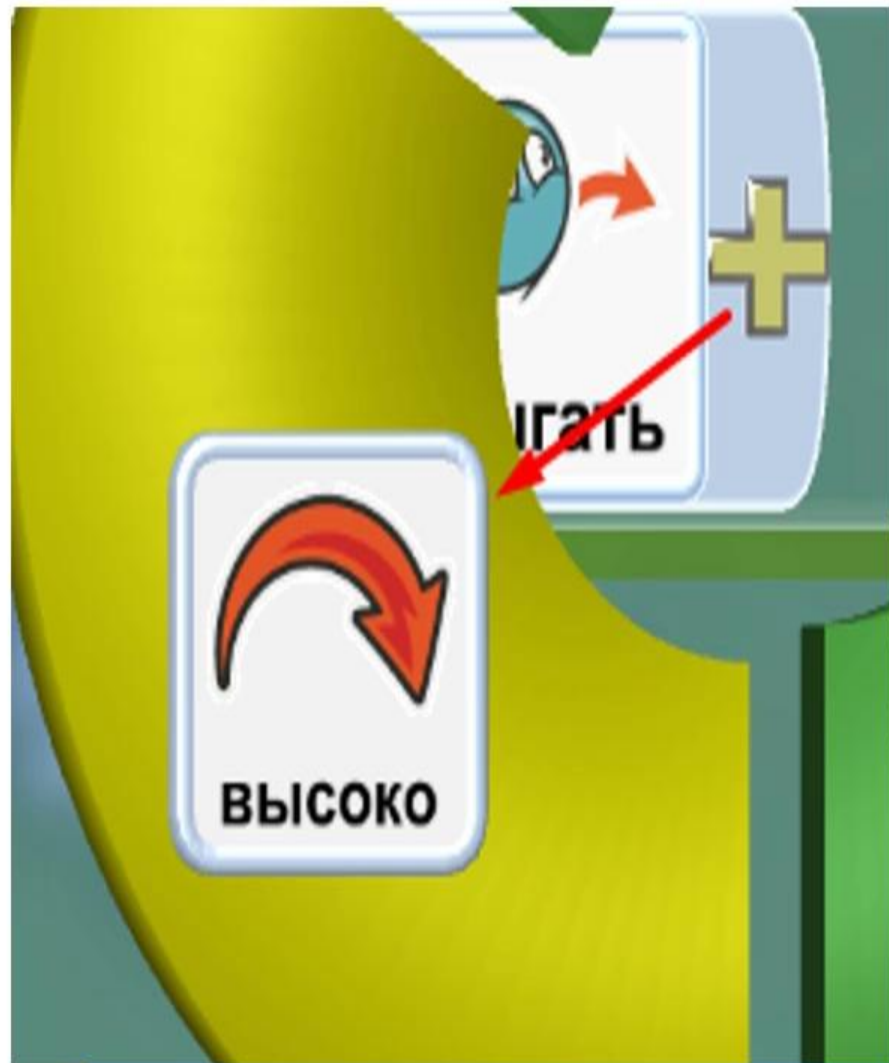
Создаем программу



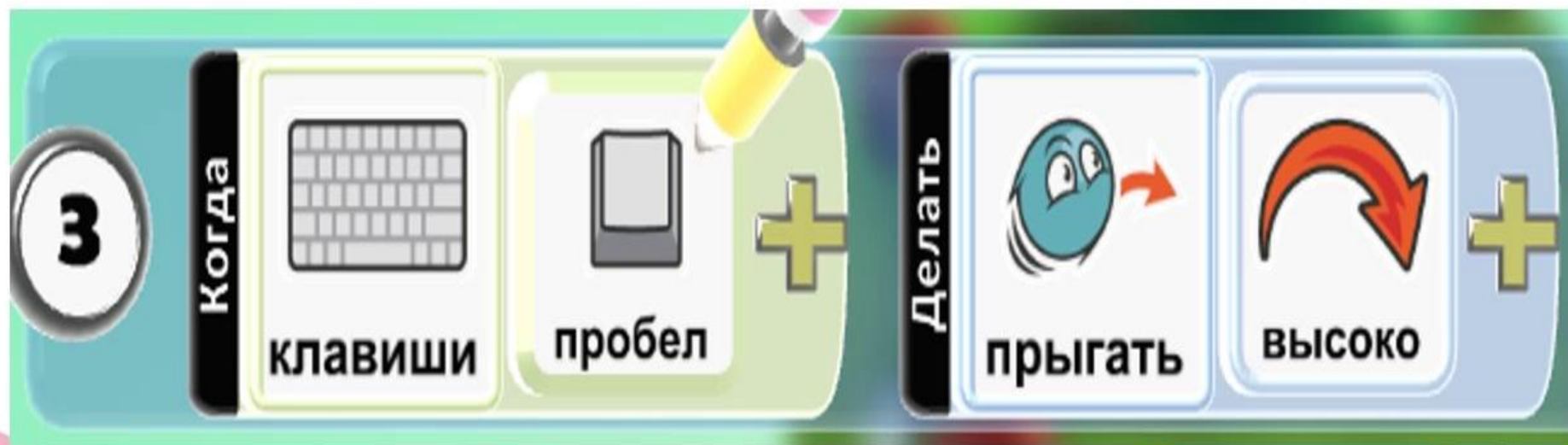
Создаем программу



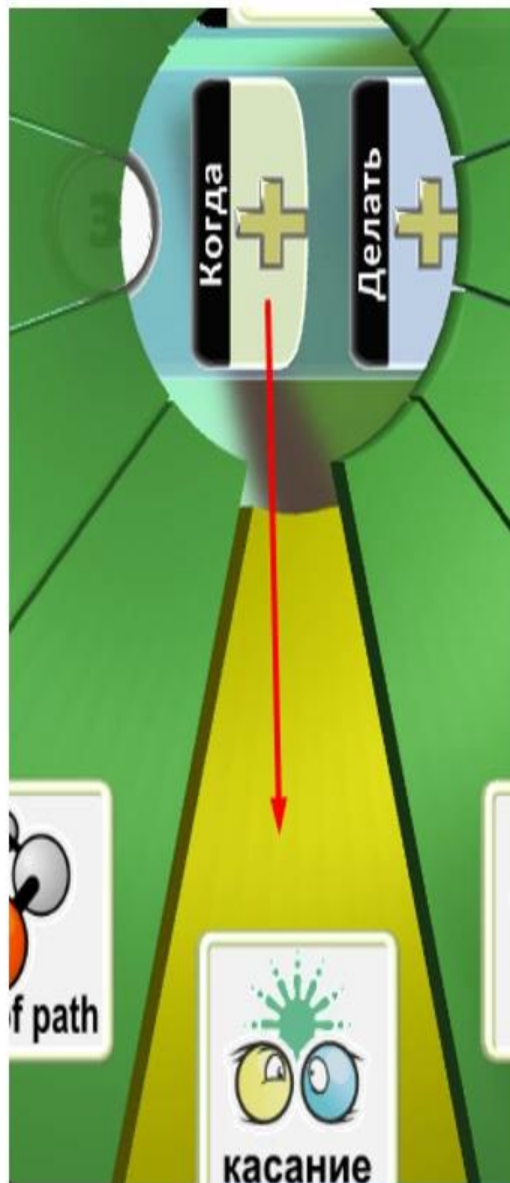
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу

4

Когда

касание

тубма

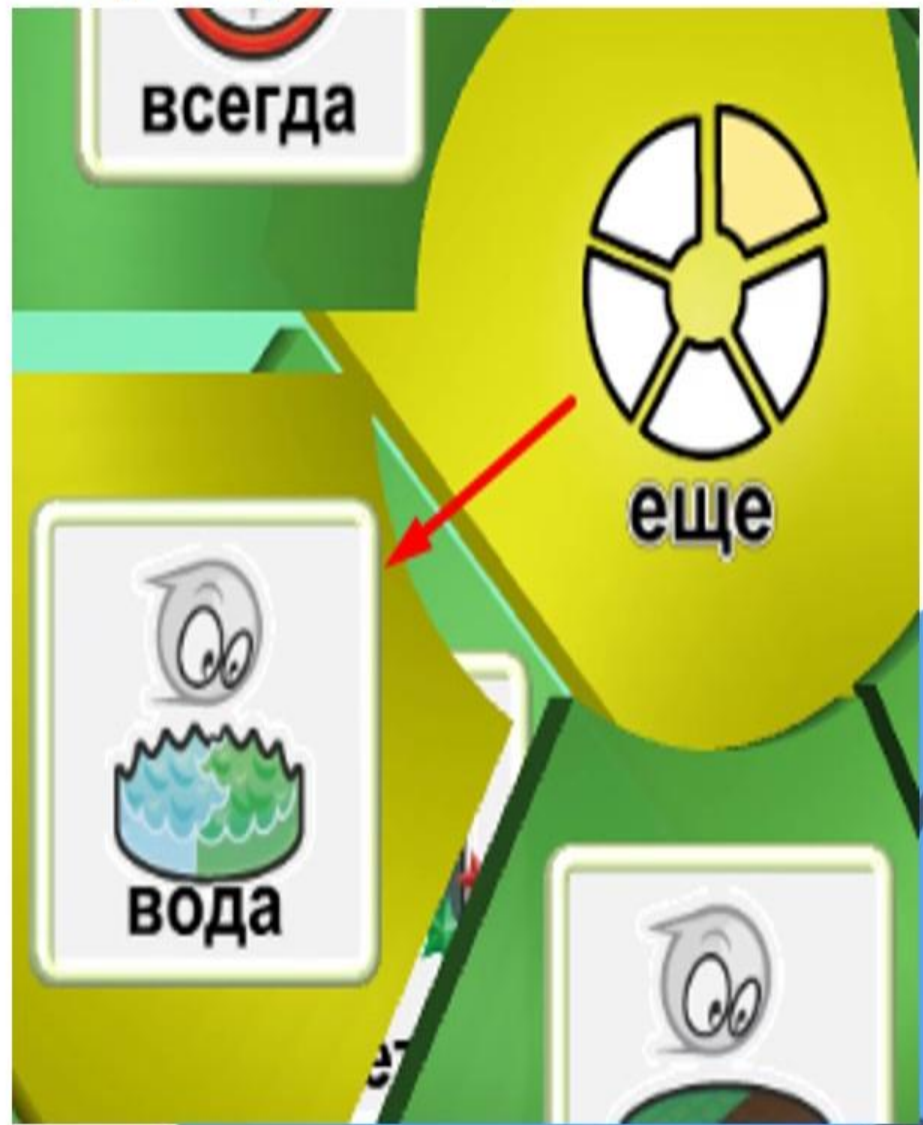
+

Делать

конец

A Scratch-style code block with a teal background. On the left, a circular icon contains the number '4'. The block is divided into three sections. The first section is labeled 'Когда' (When) and contains an icon of two eyes with a green splash above them, with the text 'касание' (touch) below. The second section is labeled 'тубма' (robot) and contains an icon of a blue robot with red armor, with a yellow plus sign to its right. The third section is labeled 'Делать' (Do) and contains an icon of a green chess king piece, with the text 'конец' (end) below. A yellow pencil icon is positioned over the plus sign between the robot and the chess piece.

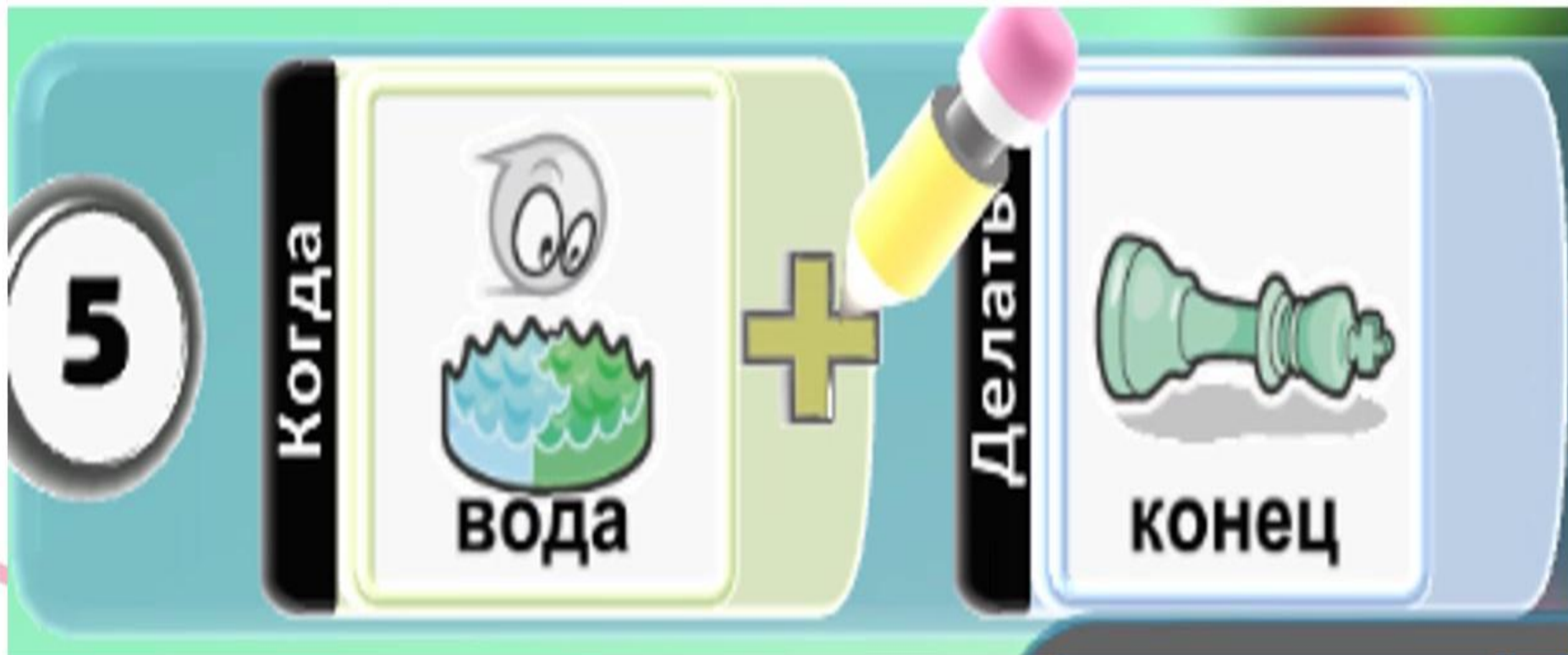
Создаем программу



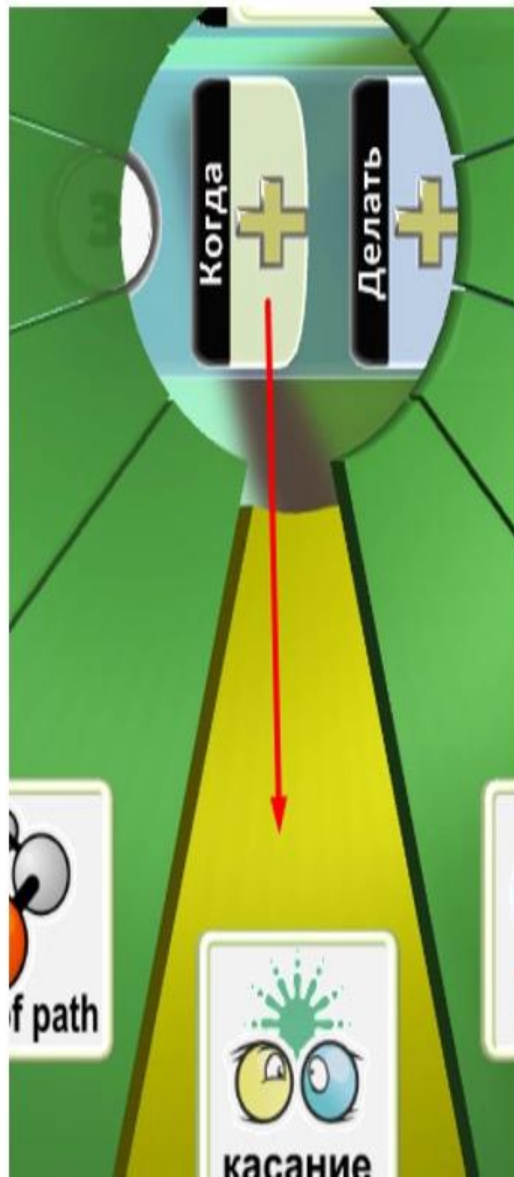
Создаем программу



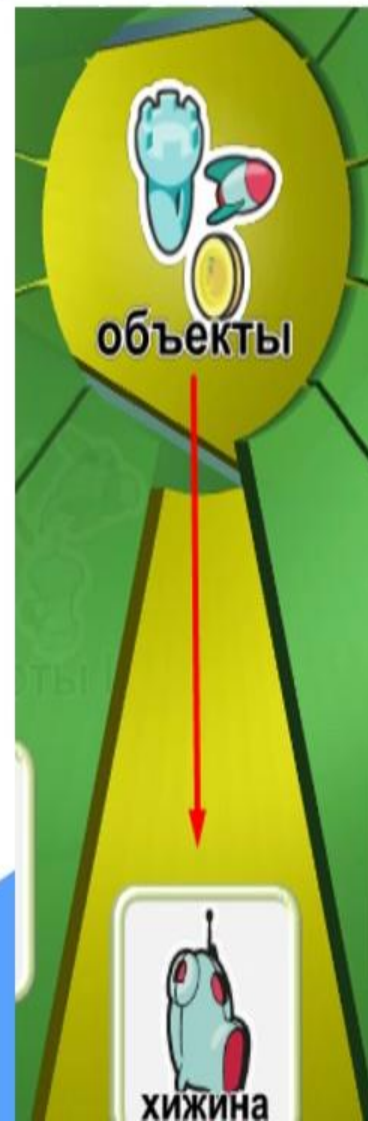
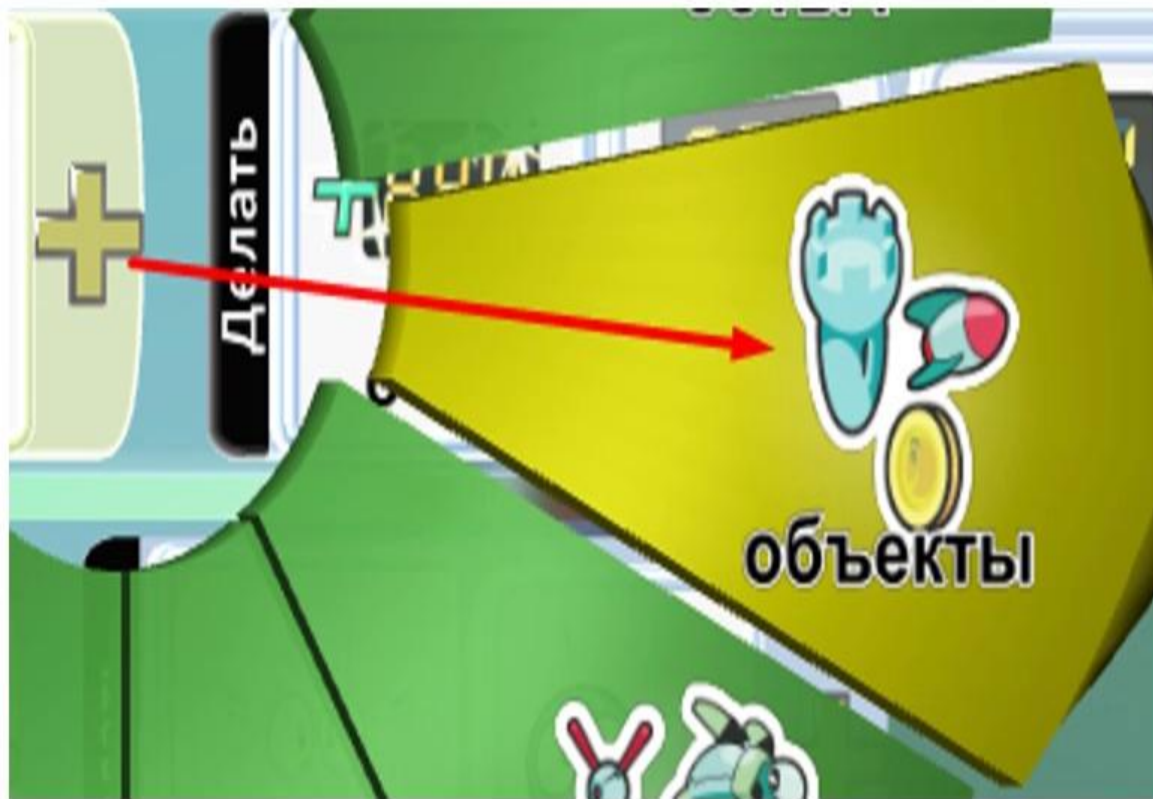
Создаем программу



Создаем программу



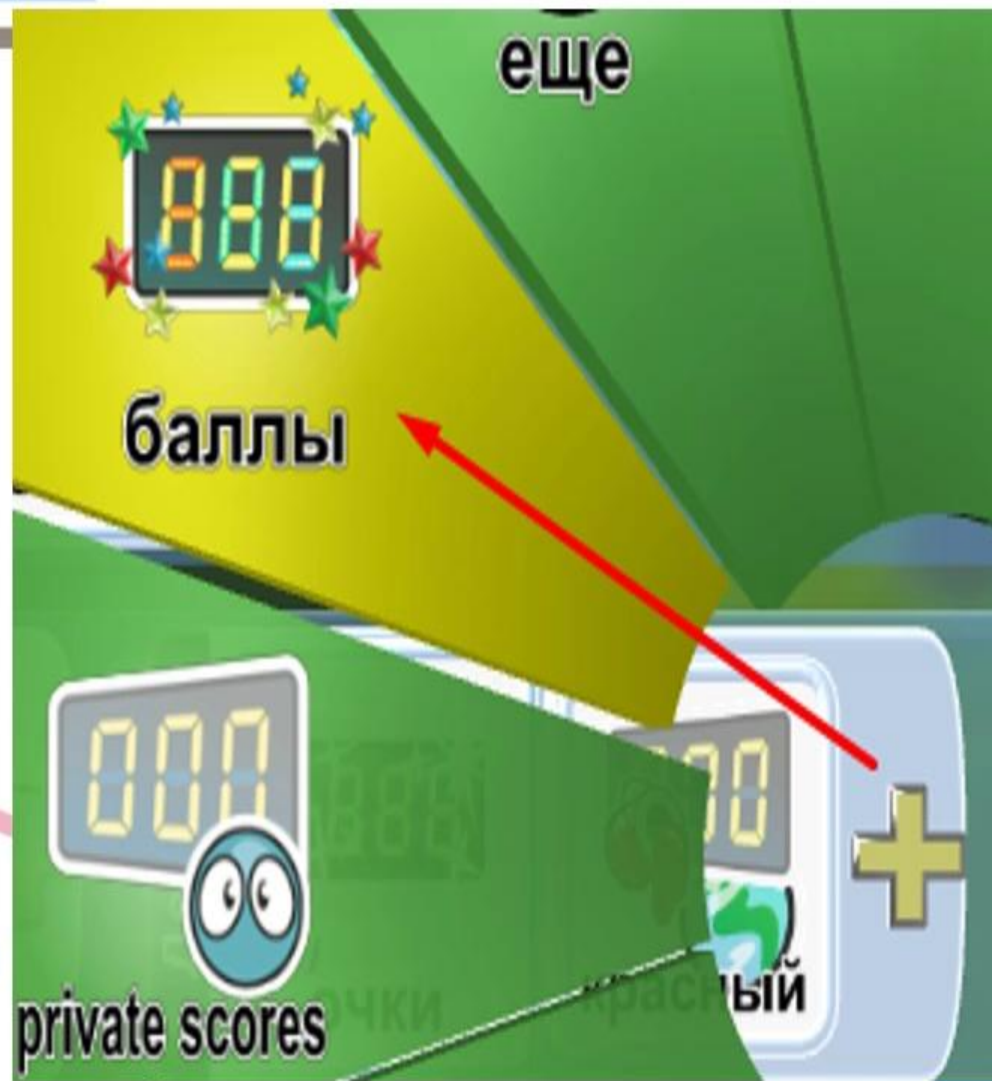
Создаем программу



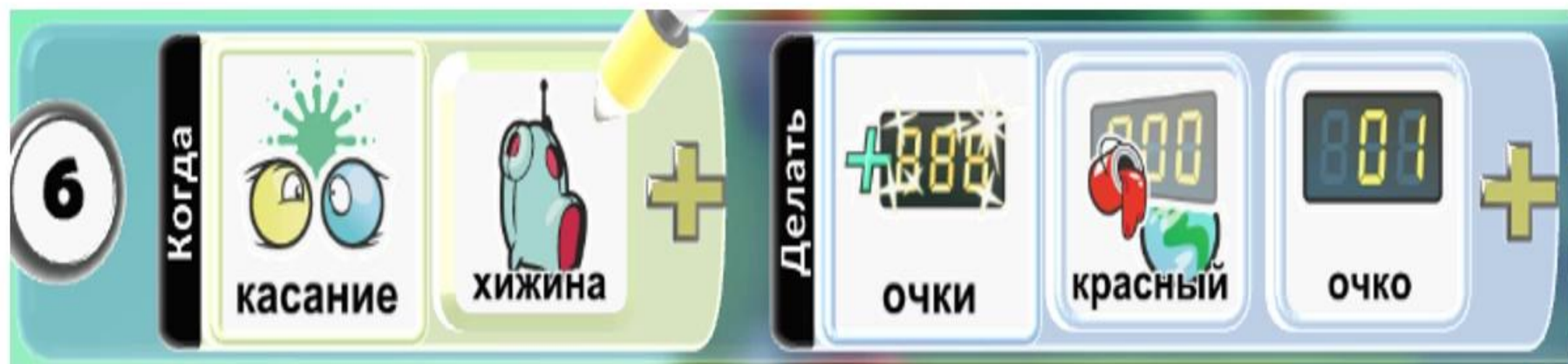
Создаем программу



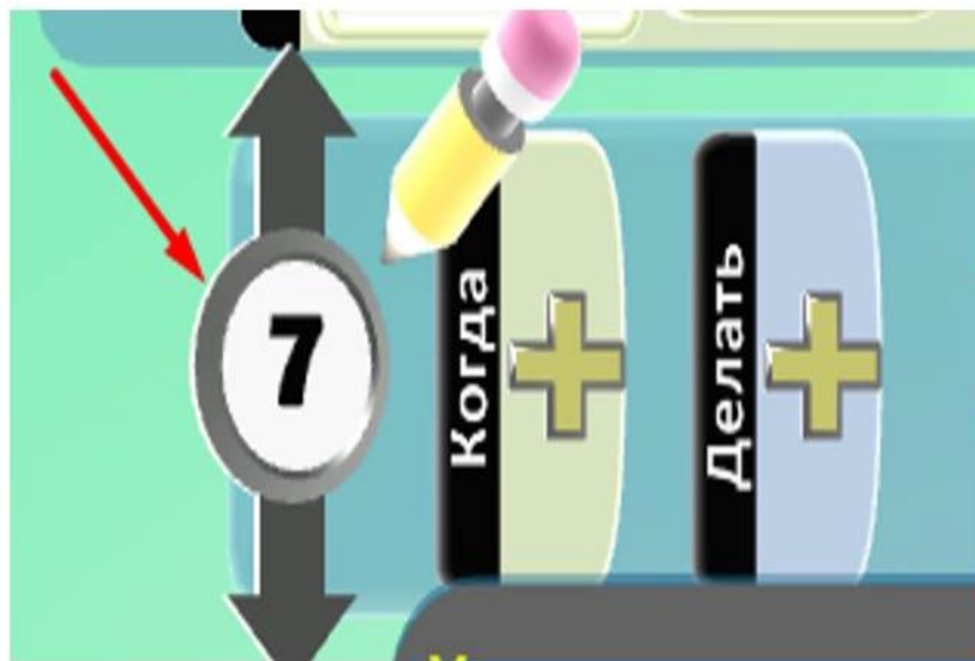
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



ЖИЗНЬ



еще



держать

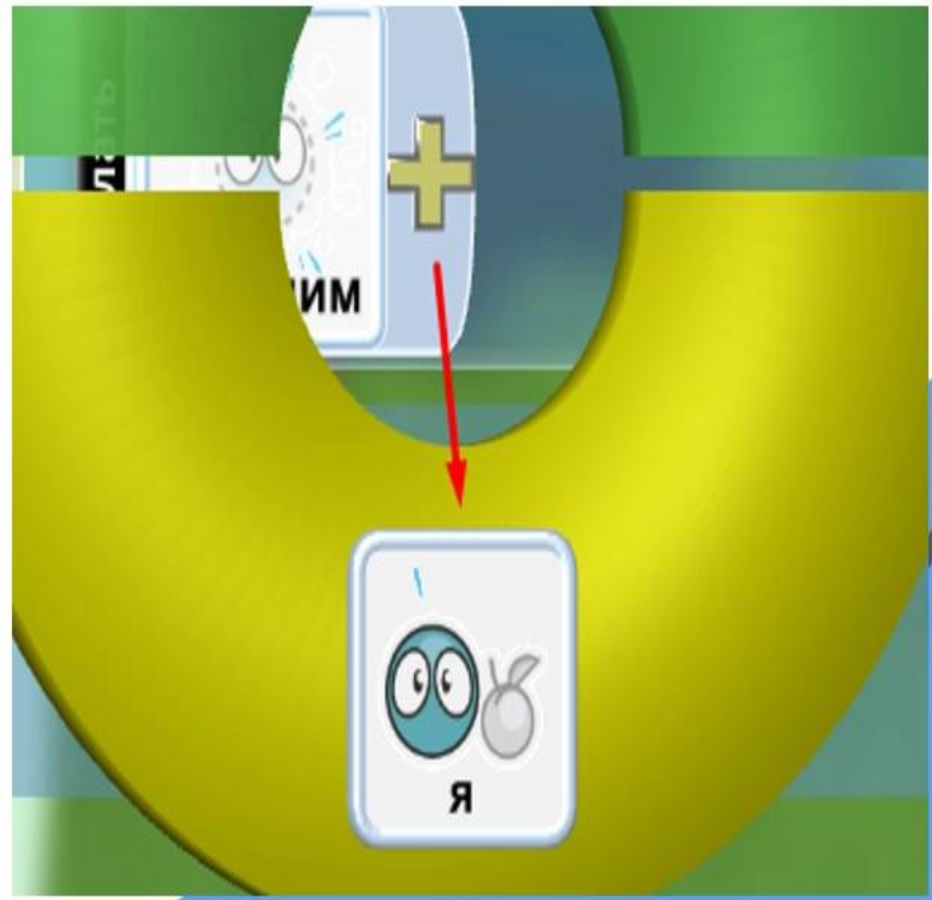


сражение

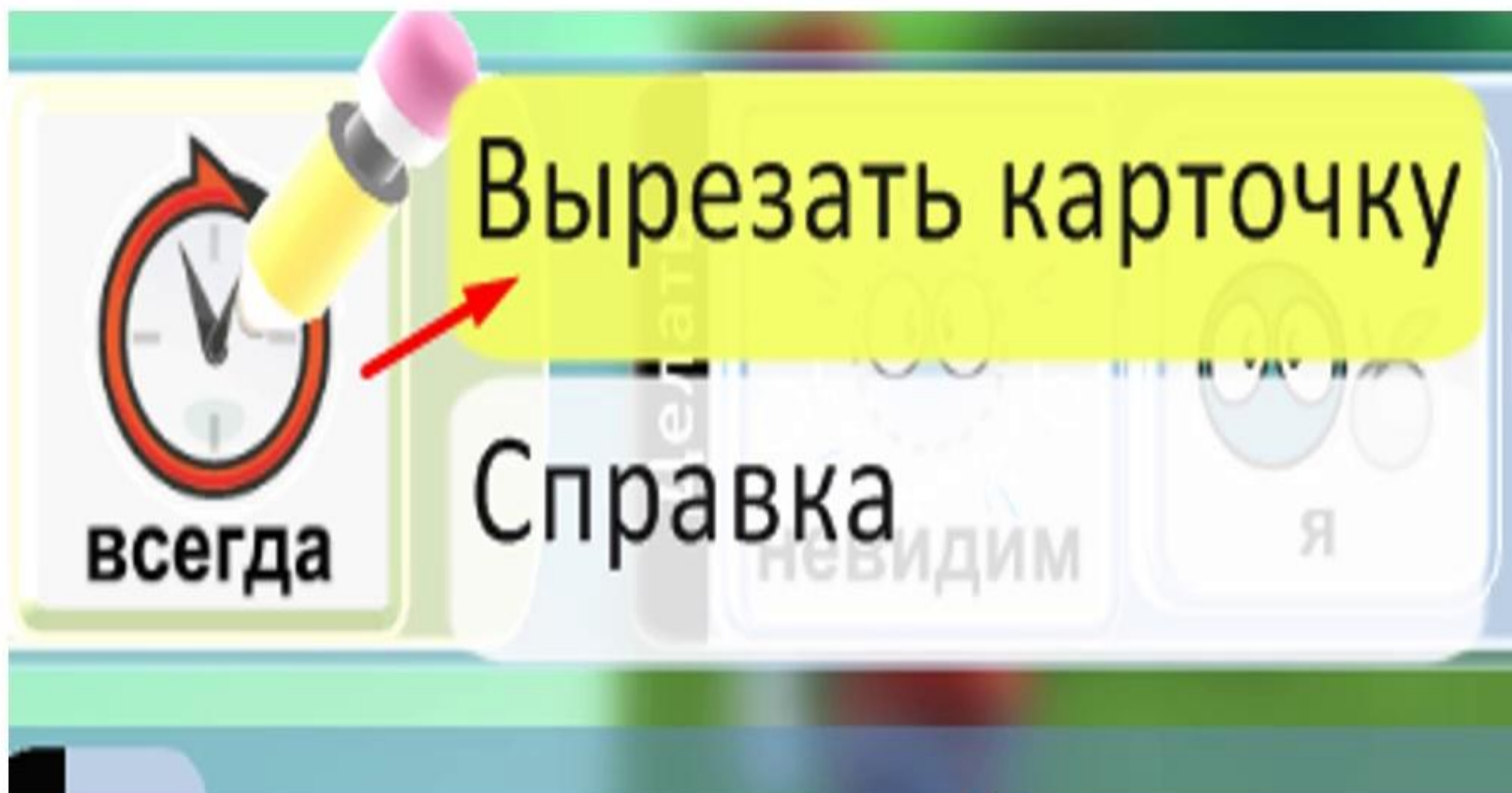


Делать

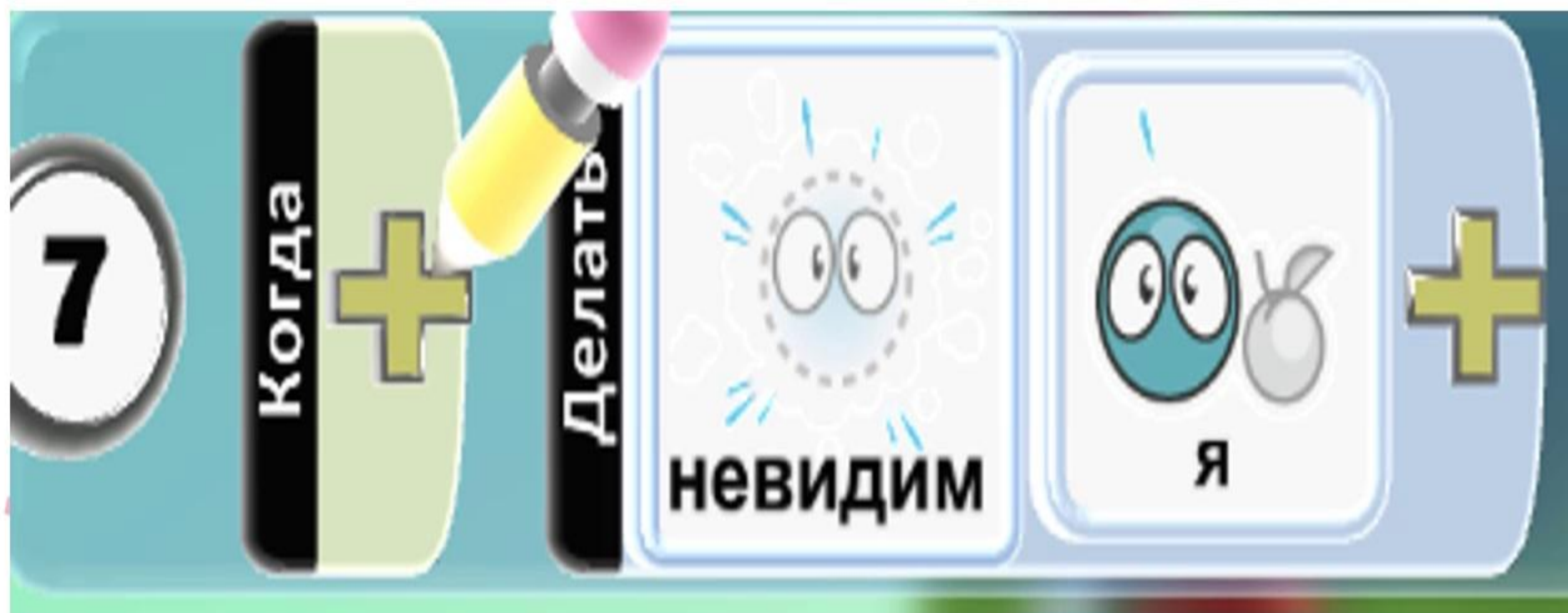
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу

1 Когда клавиши + вправо + Делать двигаться юг быстро +

2 Когда всегда Делать следить

3 Когда клавиши + пробел + Делать прыгать высоко +

4 Когда касание + тубма + Делать конец

Создаем программу

5

Когда  вода +  Делать  конец

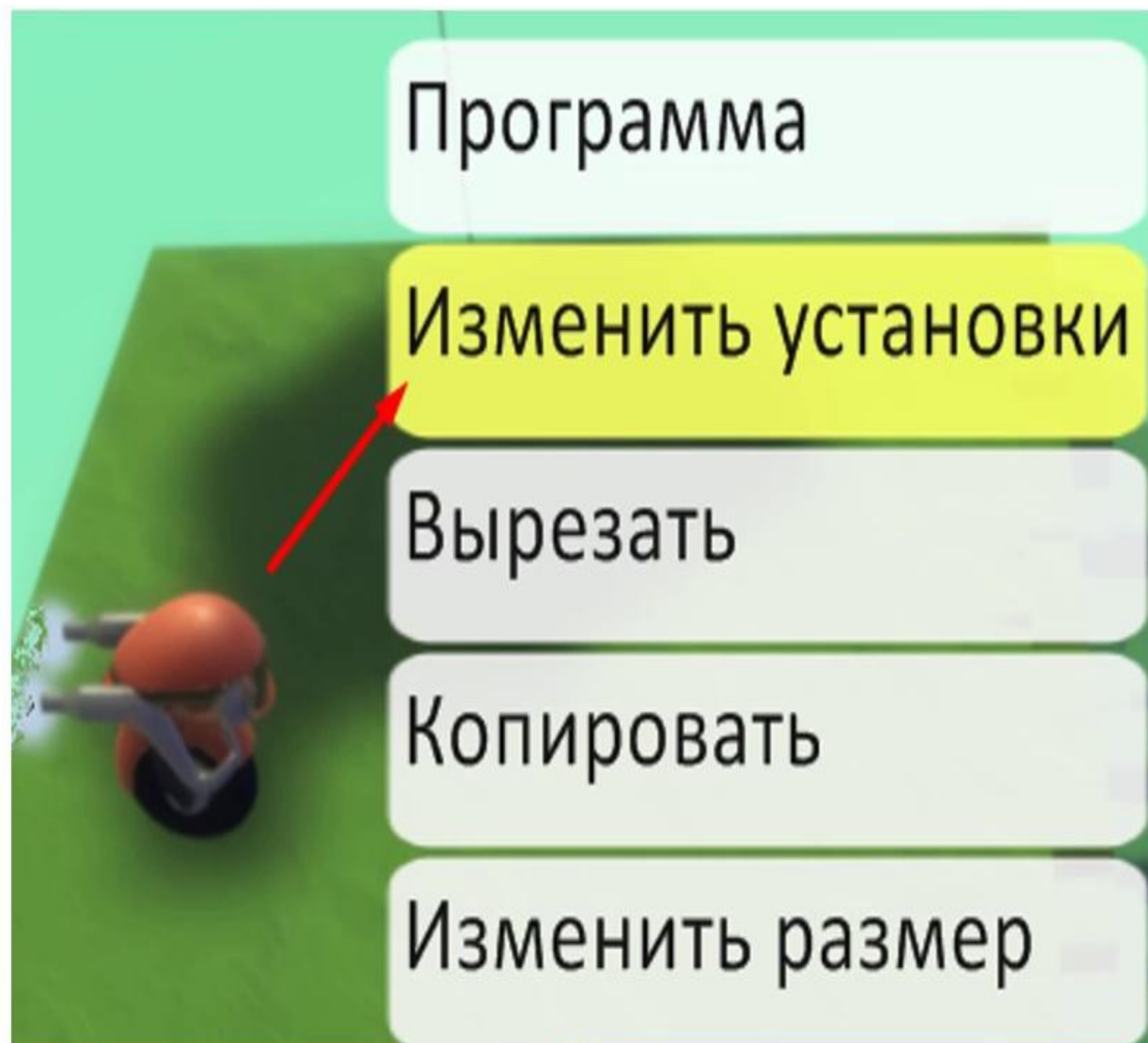
6

Когда  касание  хижина +  очки  красный  очко +

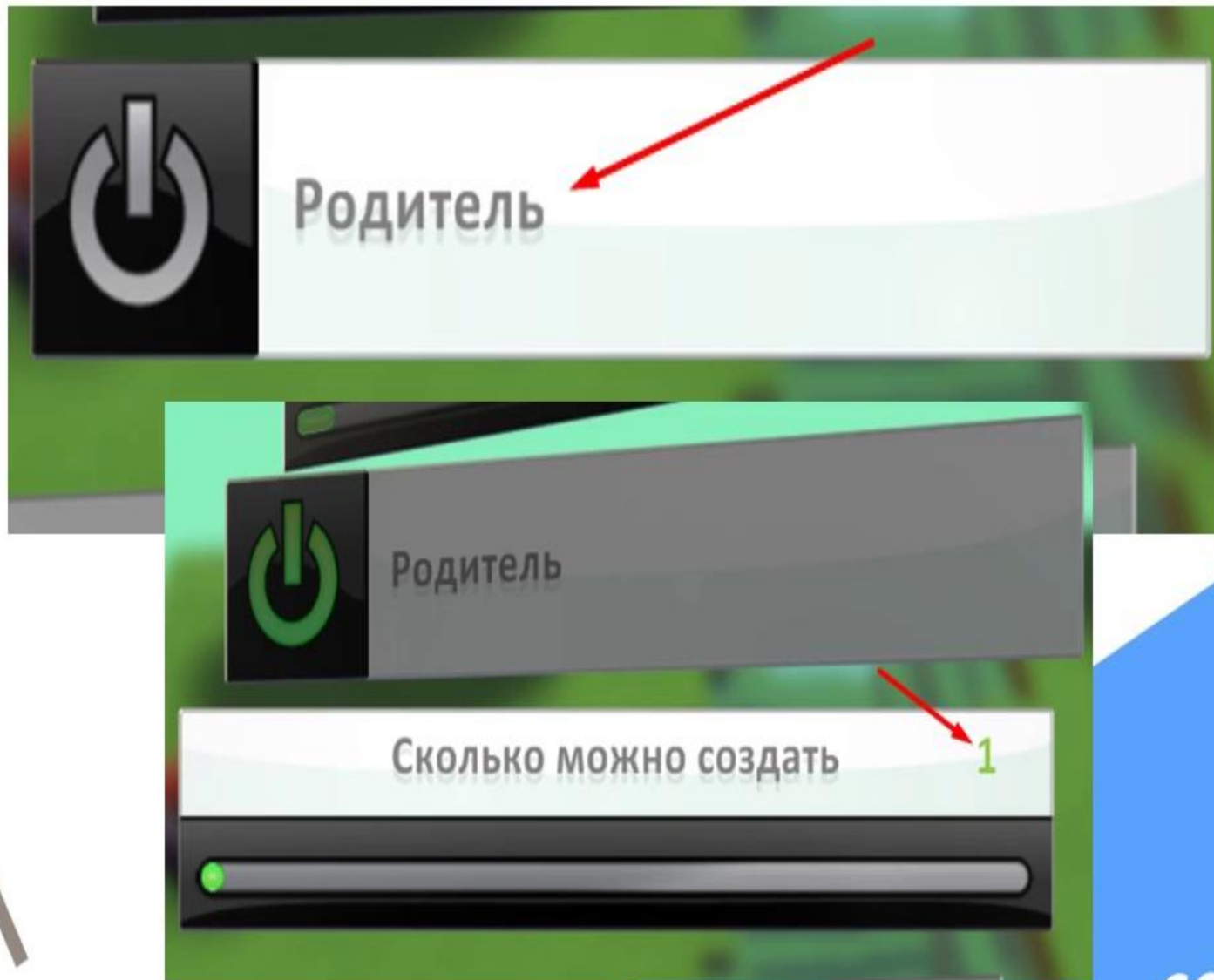
7

Когда +  Делать  невидим  я +

Изменяем установки



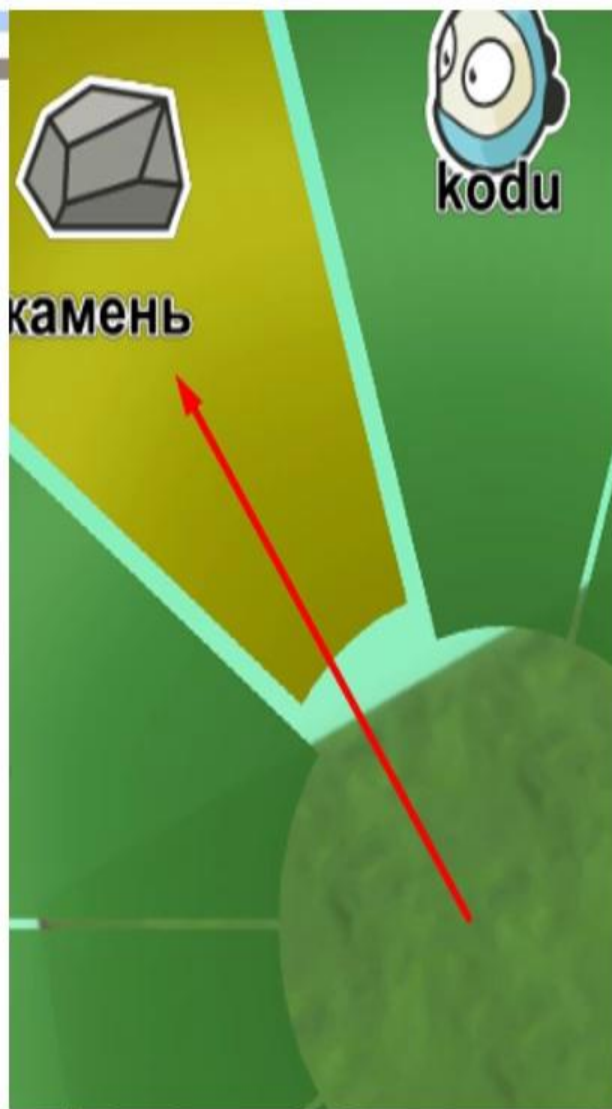
Изменяем установки



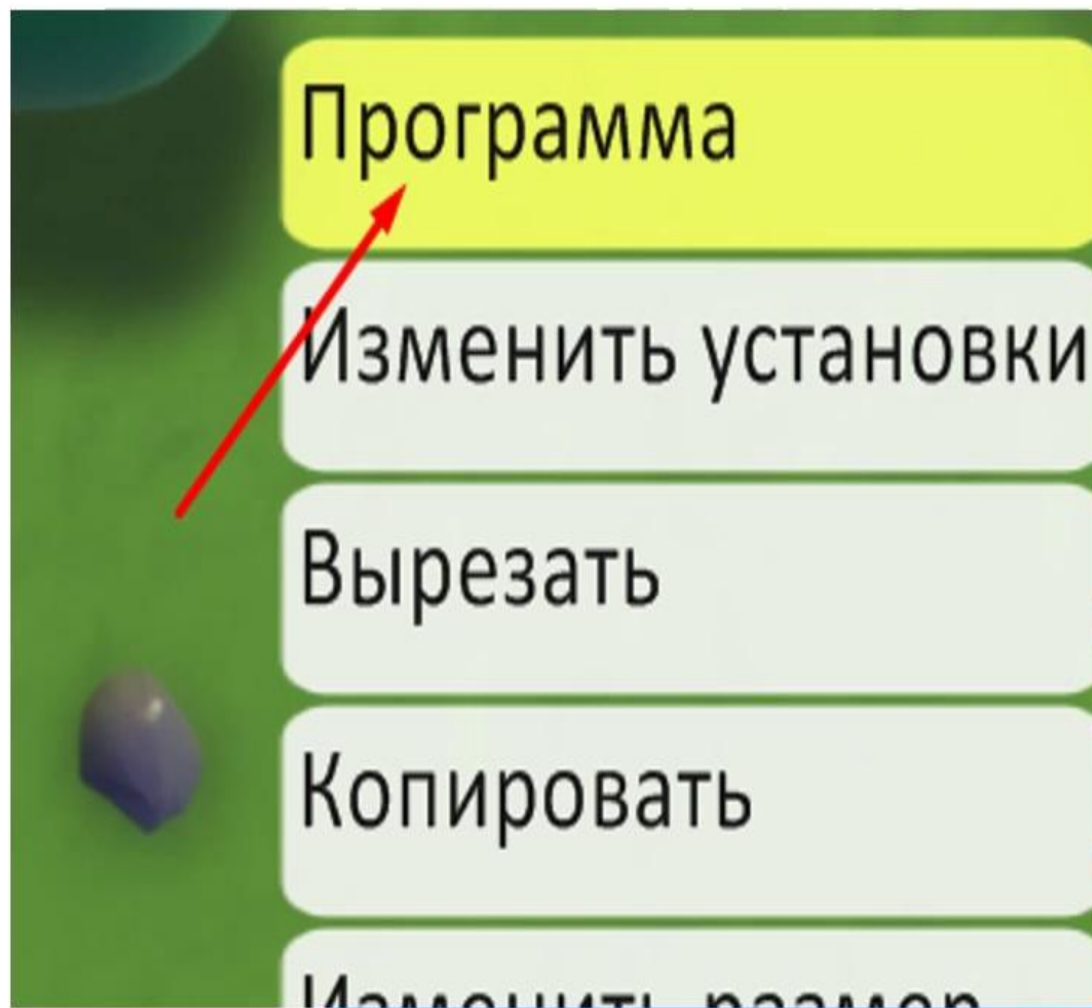
Добавляем объекты



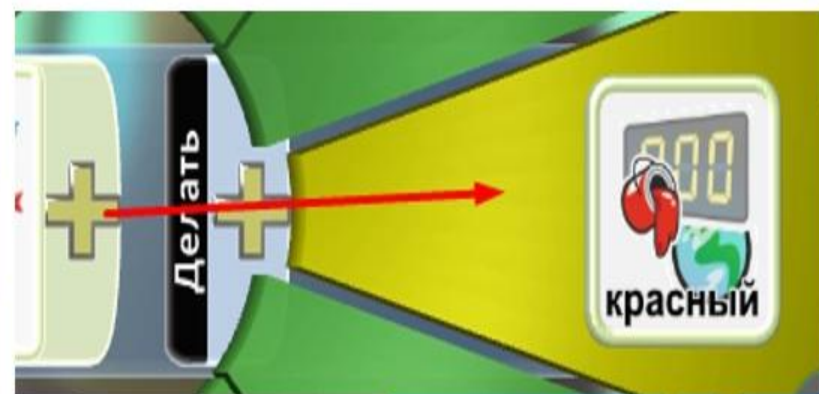
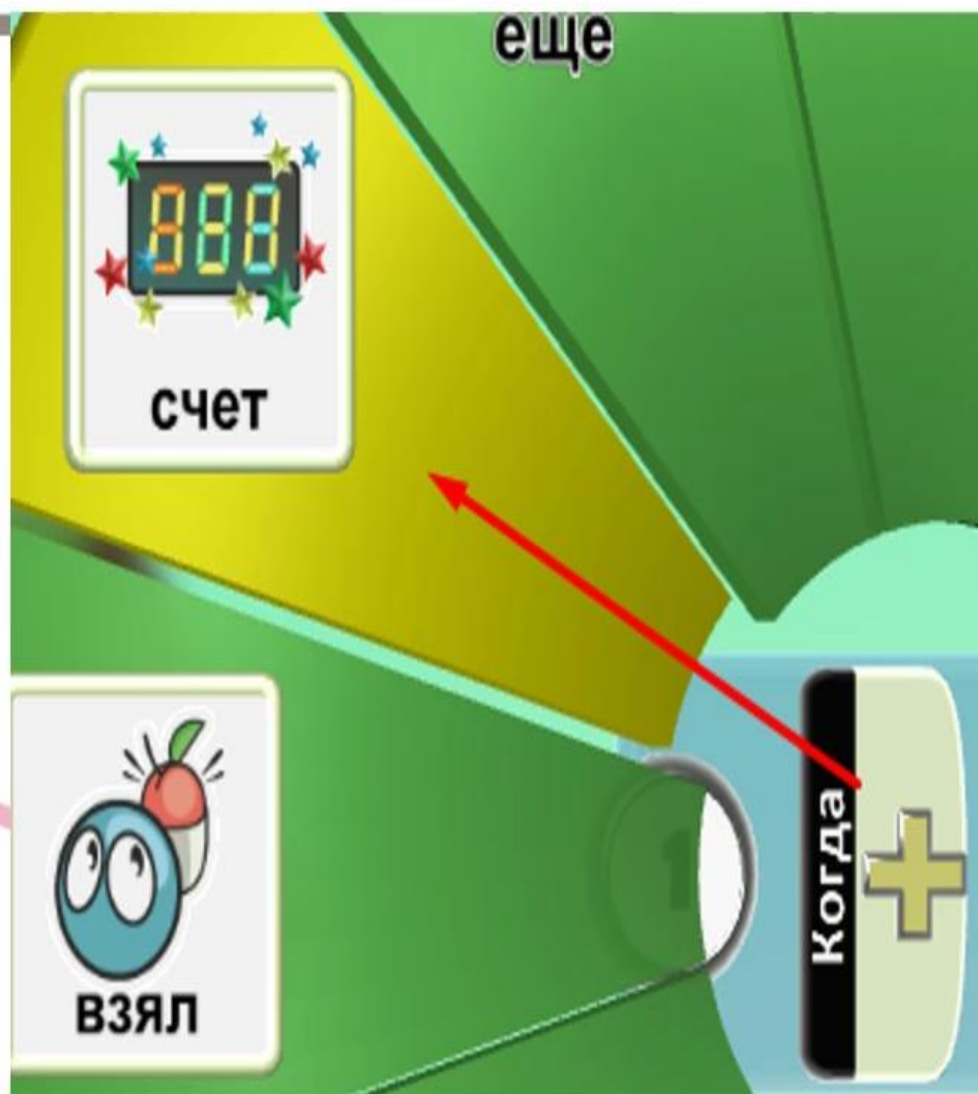
Добавляем объекты



Создаем программу



Создаем программу



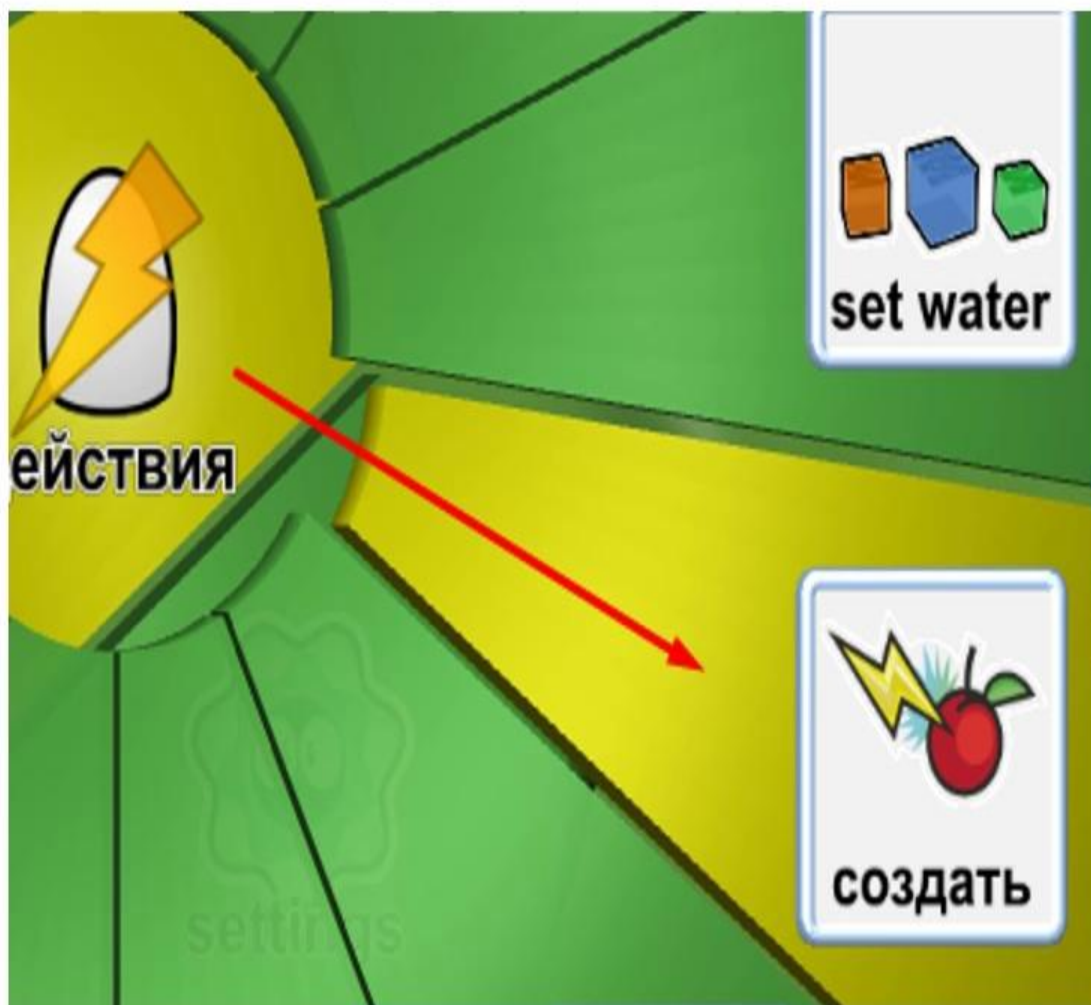
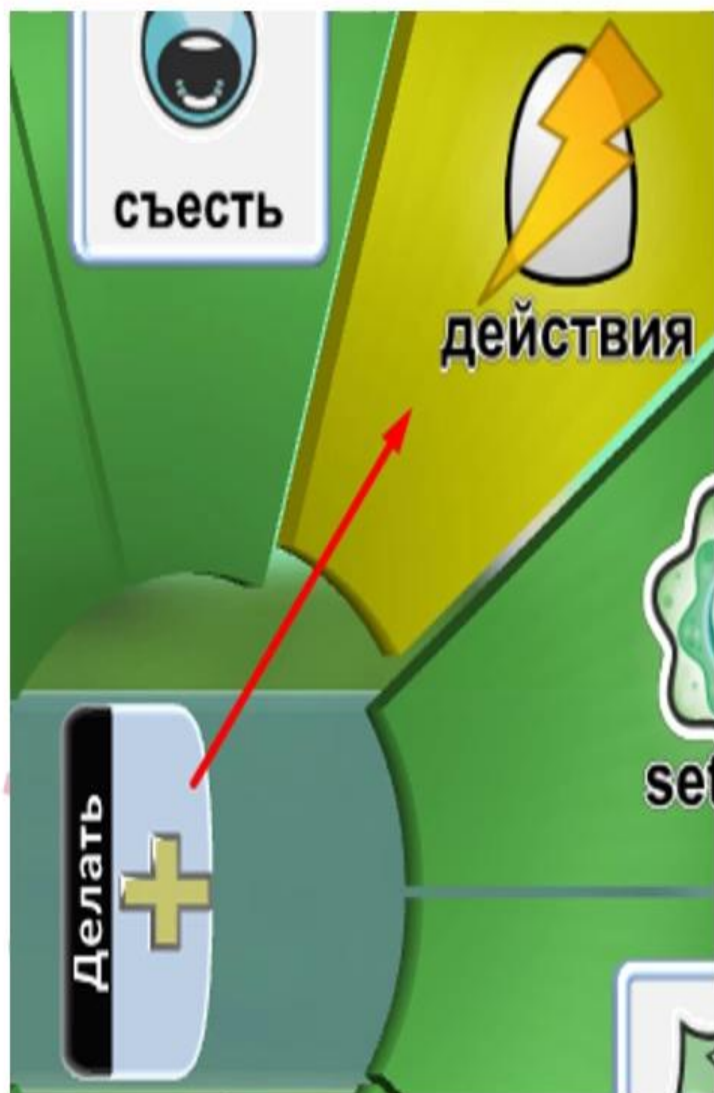
Создаем программу



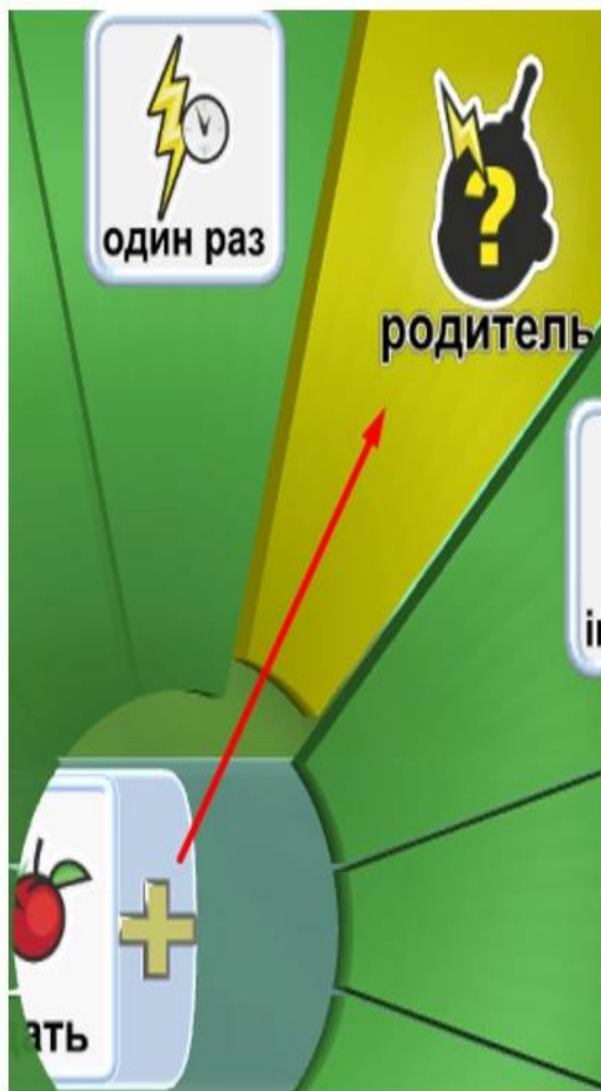
Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу



Создаем программу

1

Когда

счет

красный

equals

очки

+

Делать

создать

Байкер 1

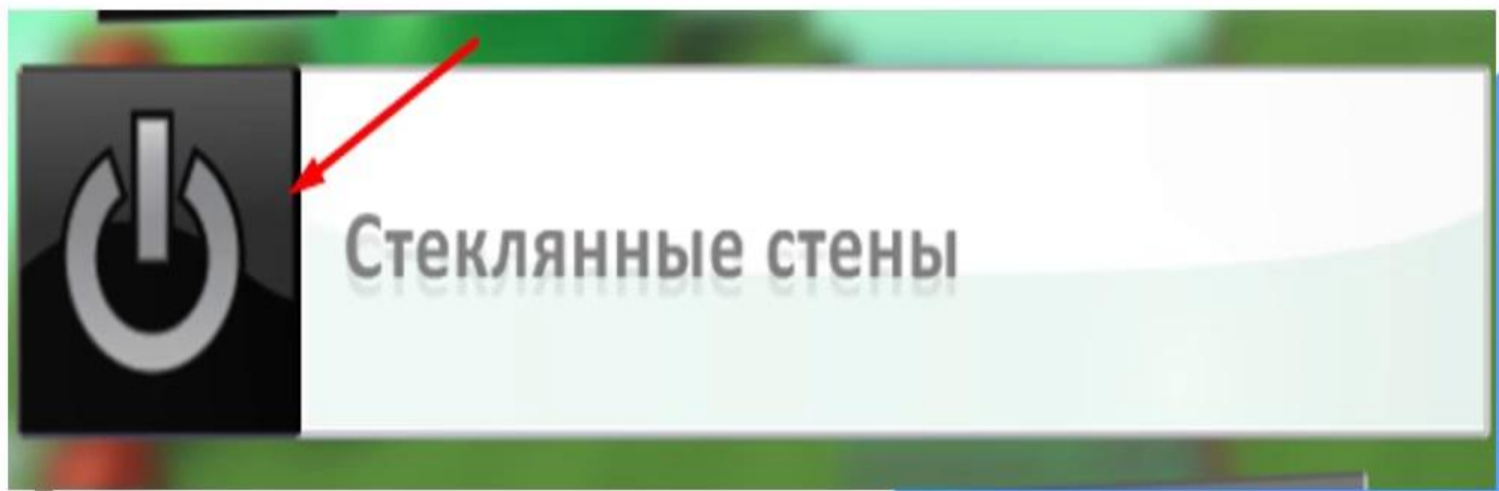
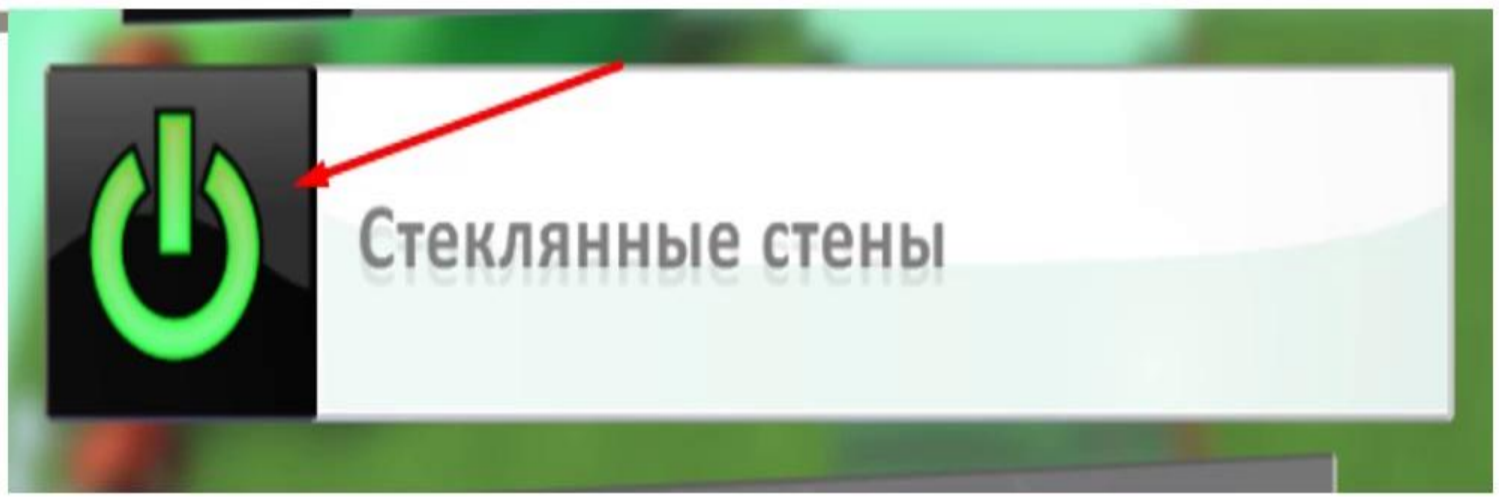
один раз

+

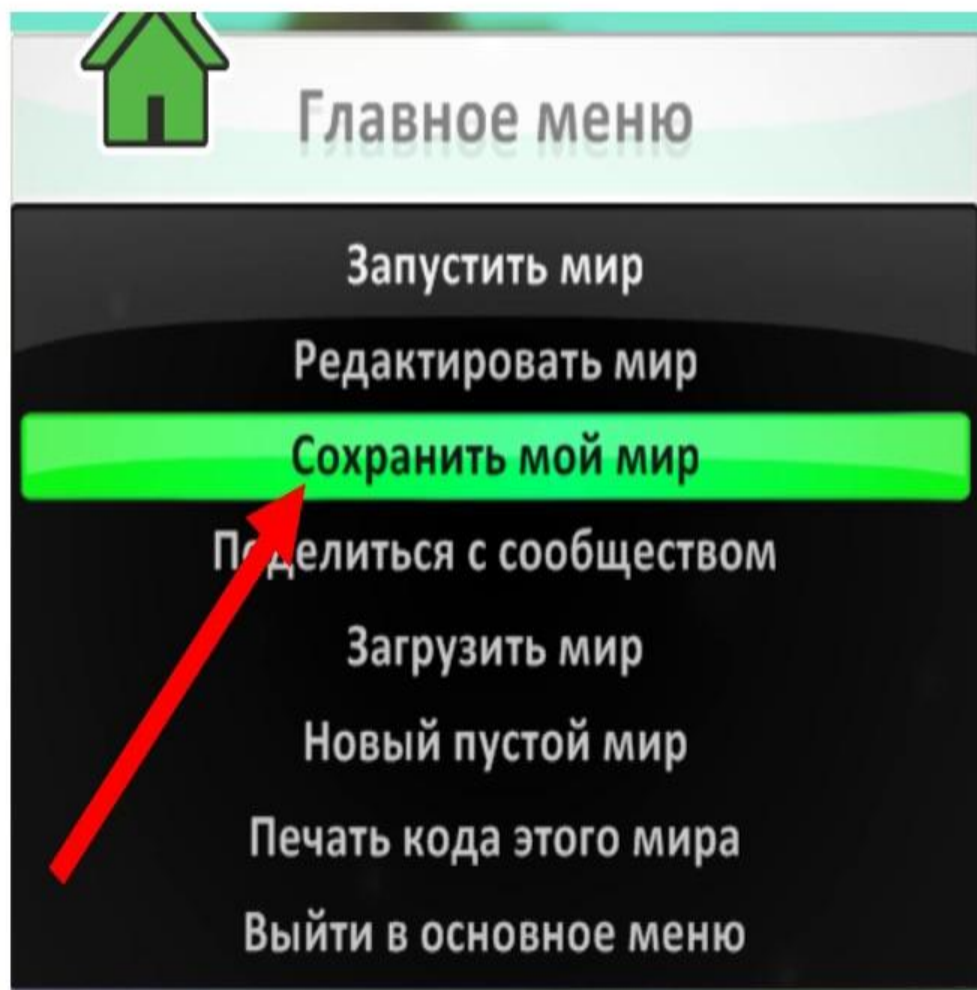
Изменяем настройки мира



Изменяем настройки мира



Сохраняем наш игровой мир



Поздравляем!

