



# Kodu

Создаем игру Super Mario  
Урок 7

# Super Mario



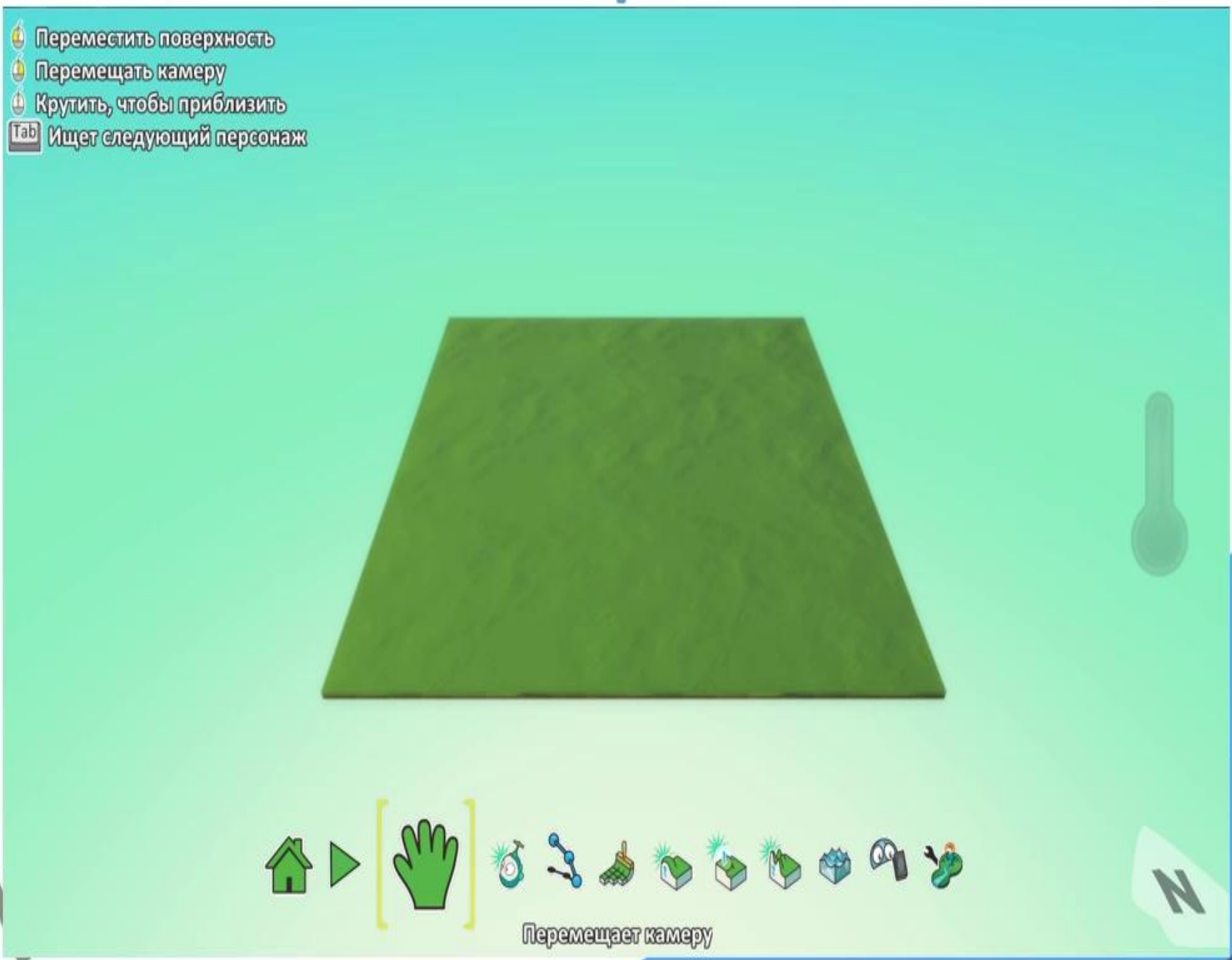
# Создаем игру Super Mario

персонаж  
перу



# Старт

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



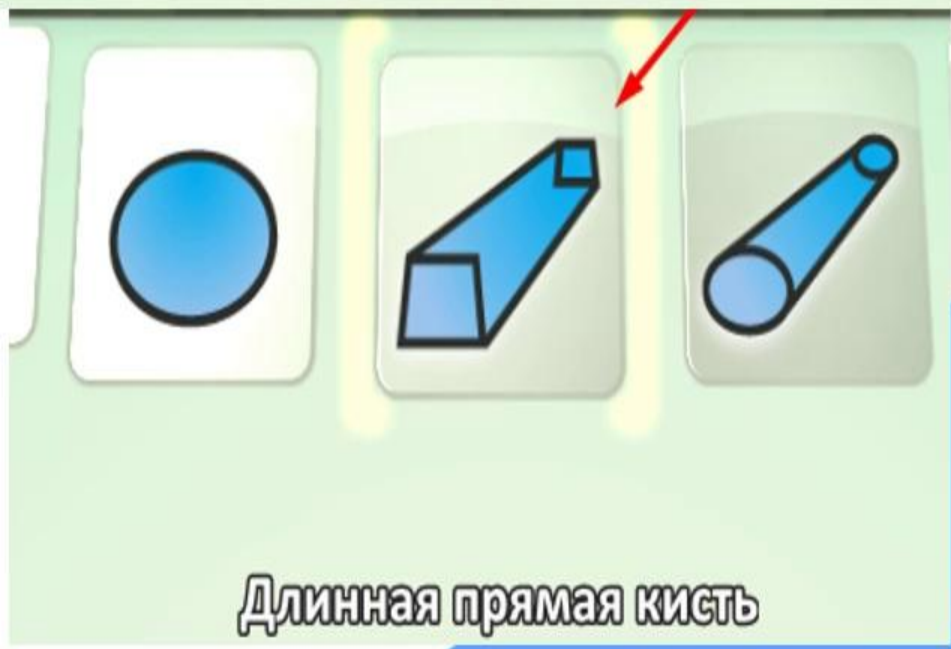
🏠 ▶ [👤] 🔍 🔗 🛠️ 🌱 🌱 🌱 📦 🔍 🧑

Перемещает камеру

# Выбираем кисть



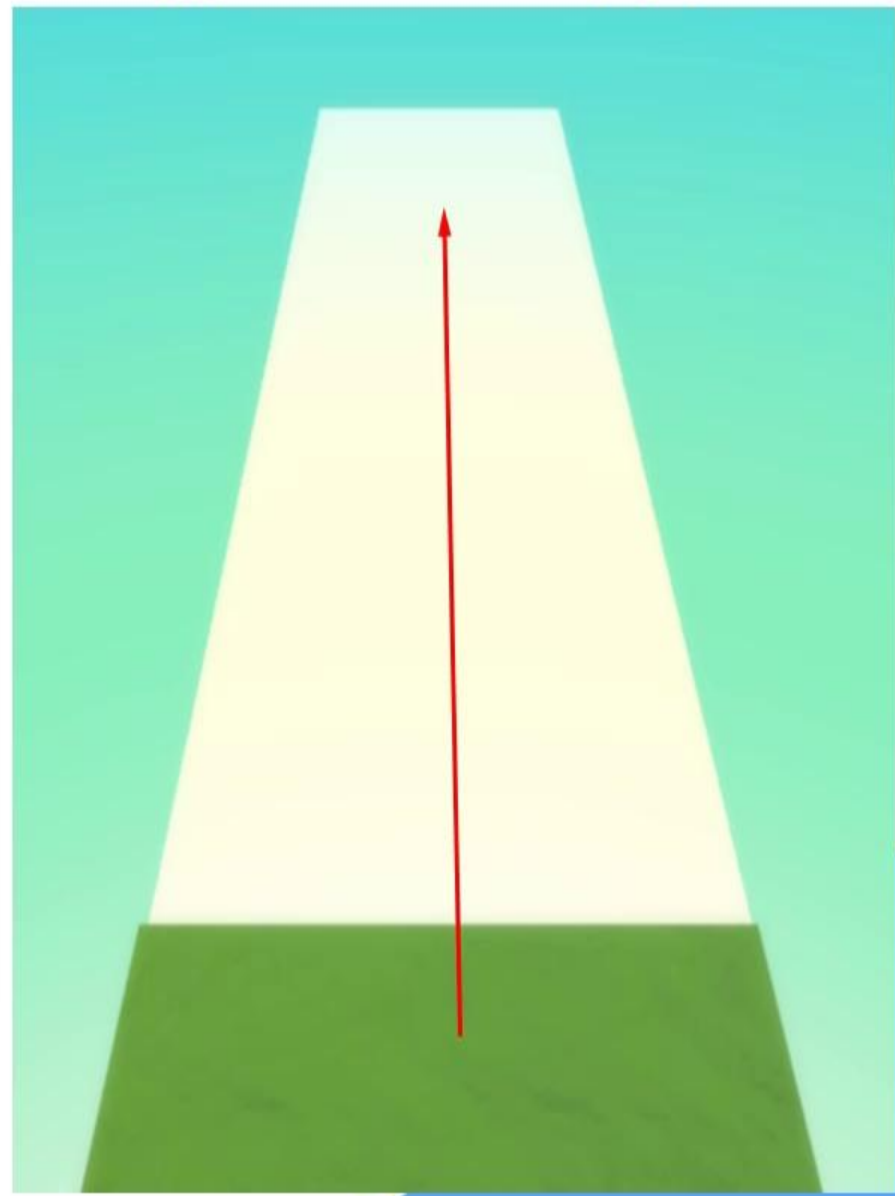
Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю



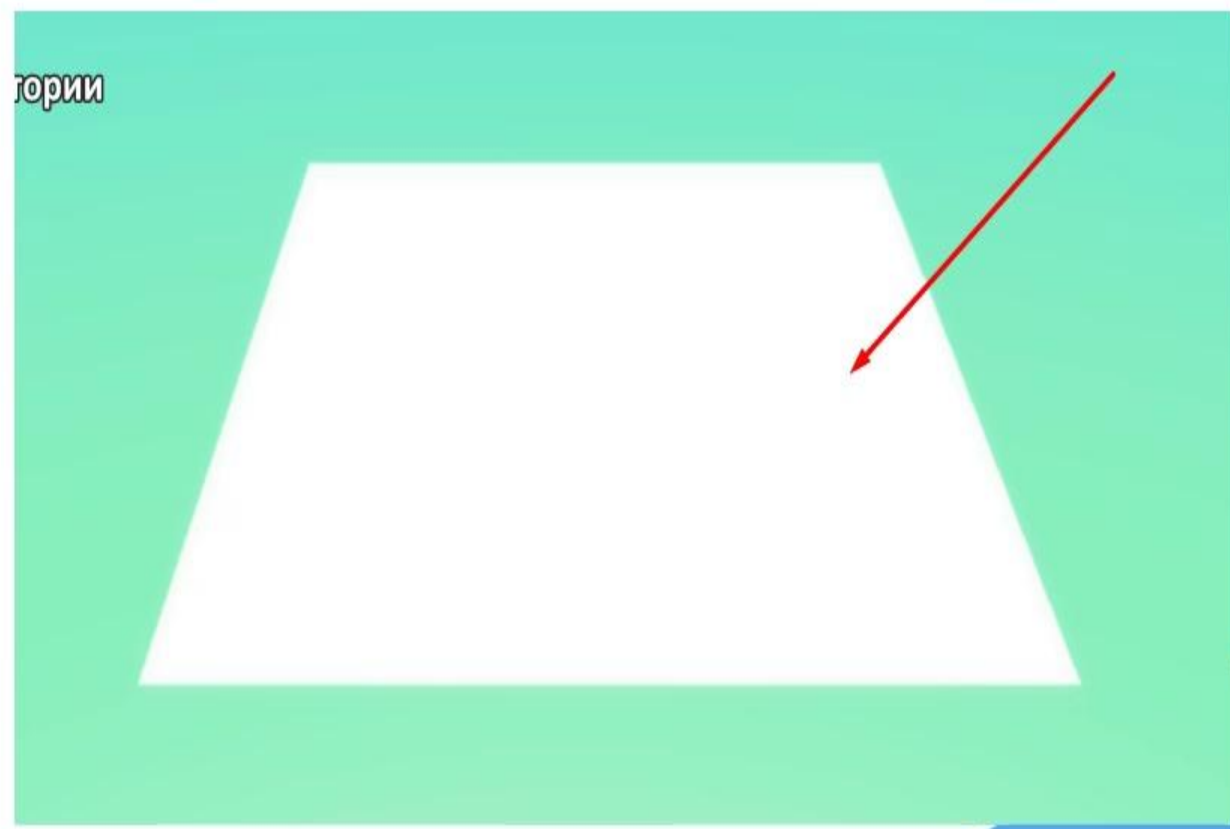
Длинная прямая кисть



# Создаем площадки

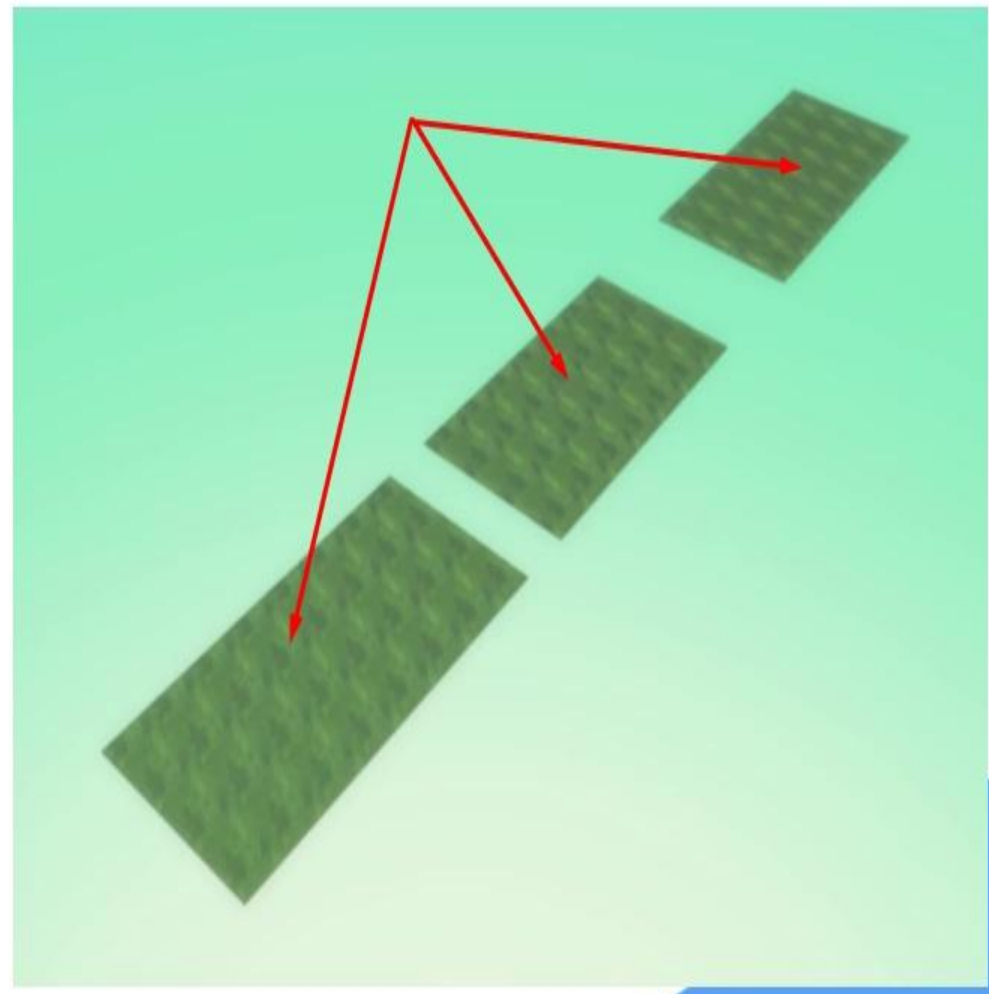


# Создаем площадки



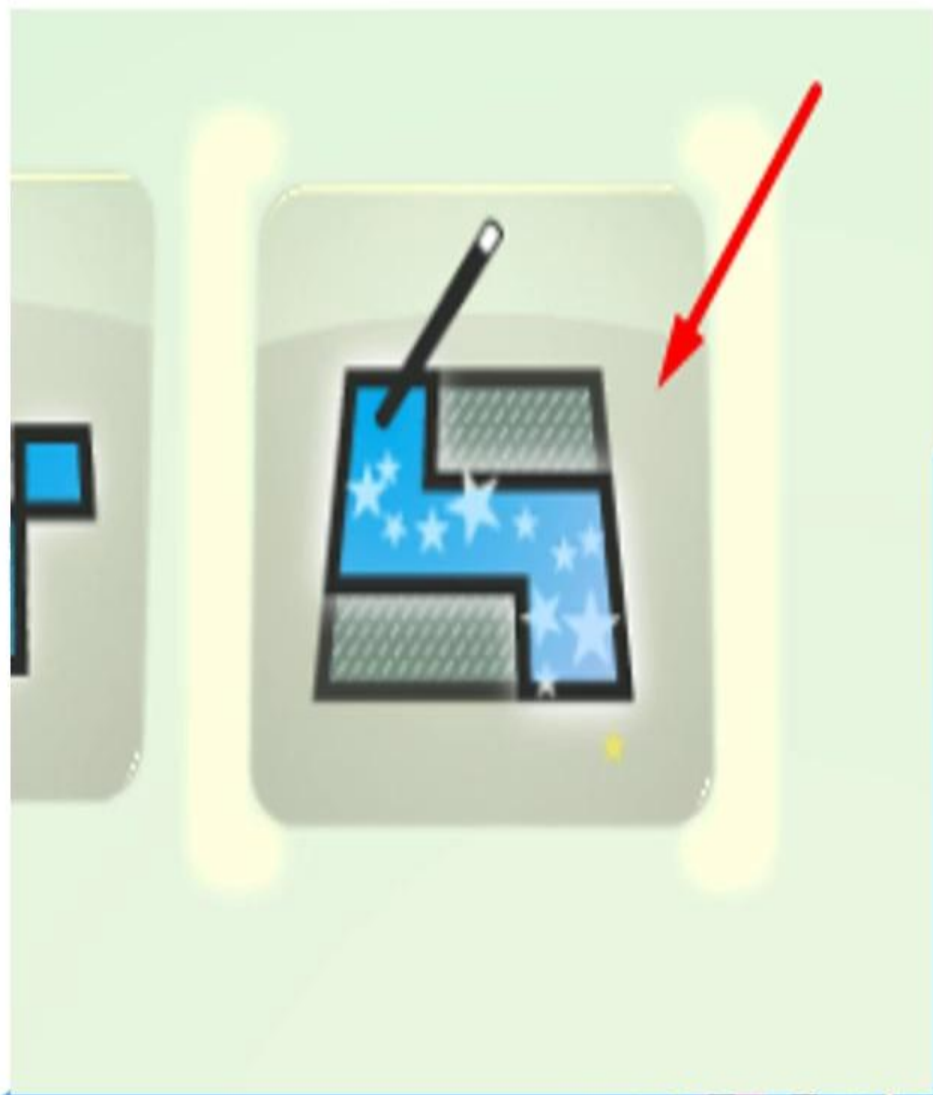
платформы

# Создаем площадки

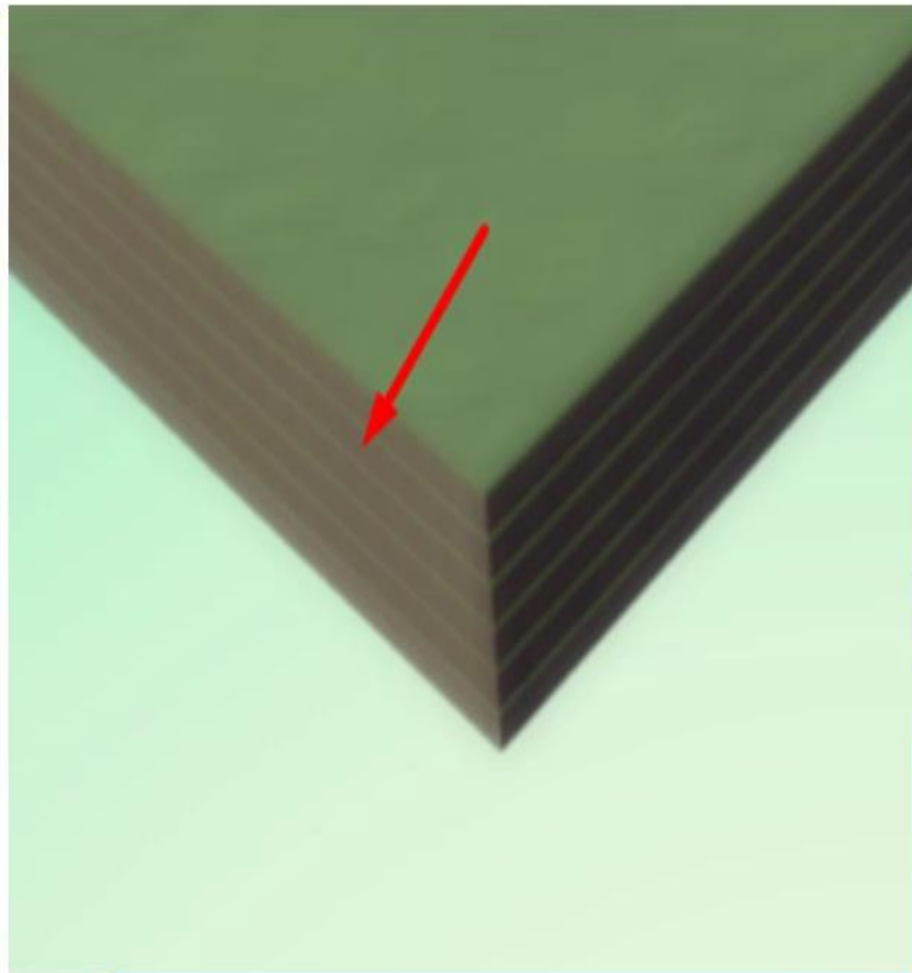
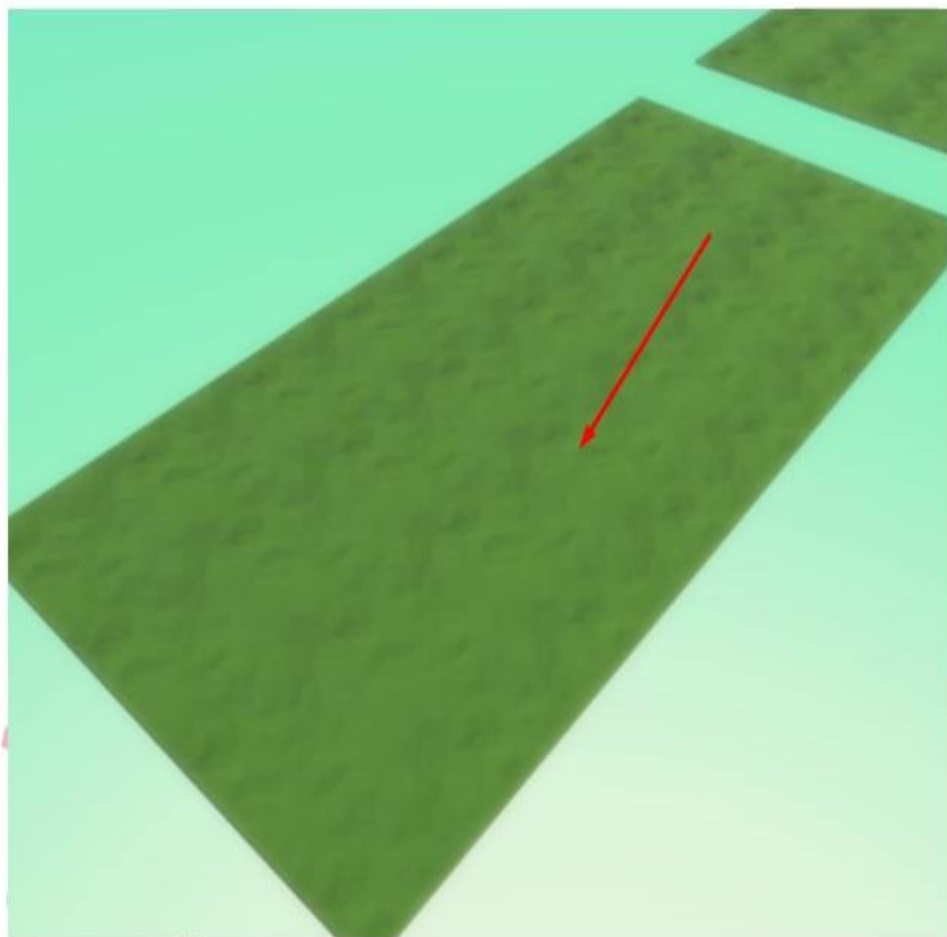




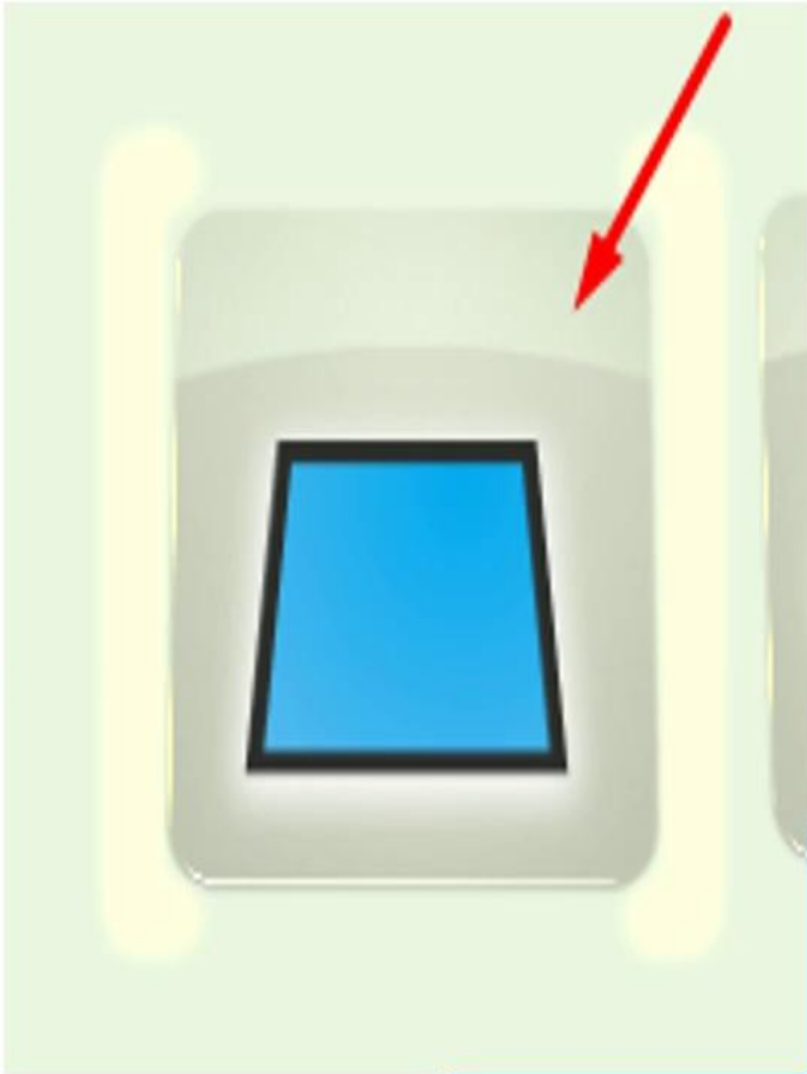
# Выбираем кисть



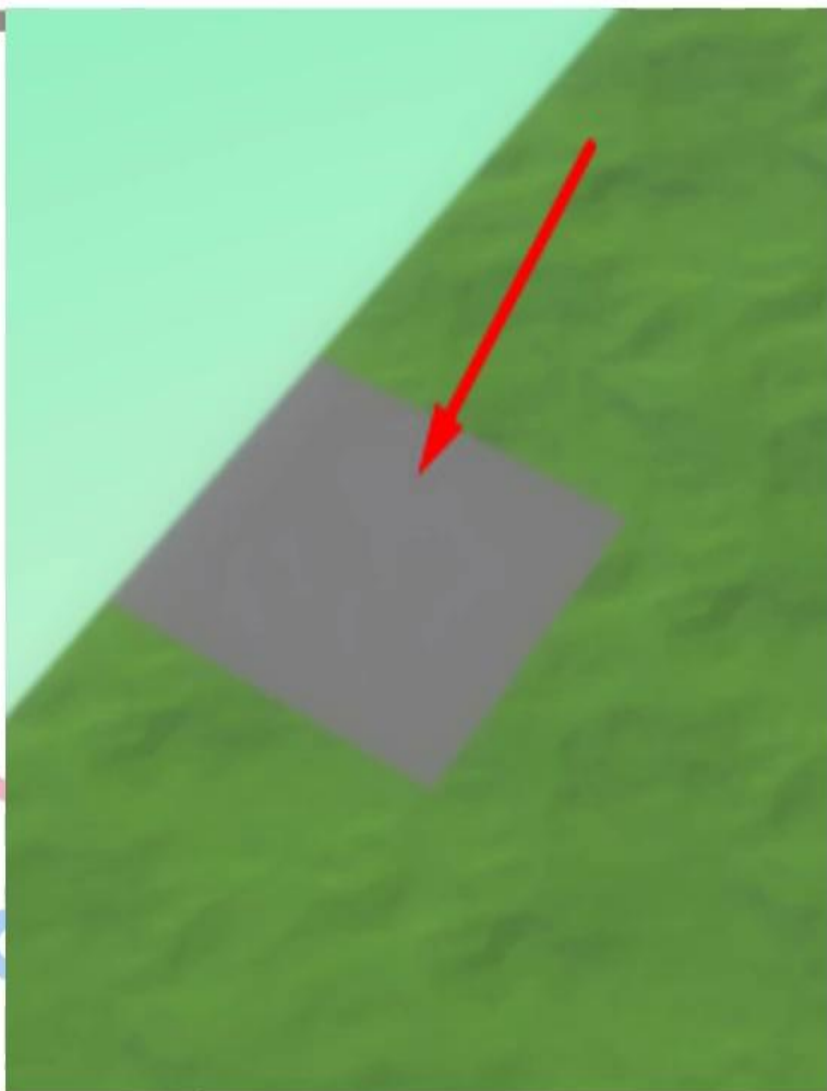
# Создаем площадки



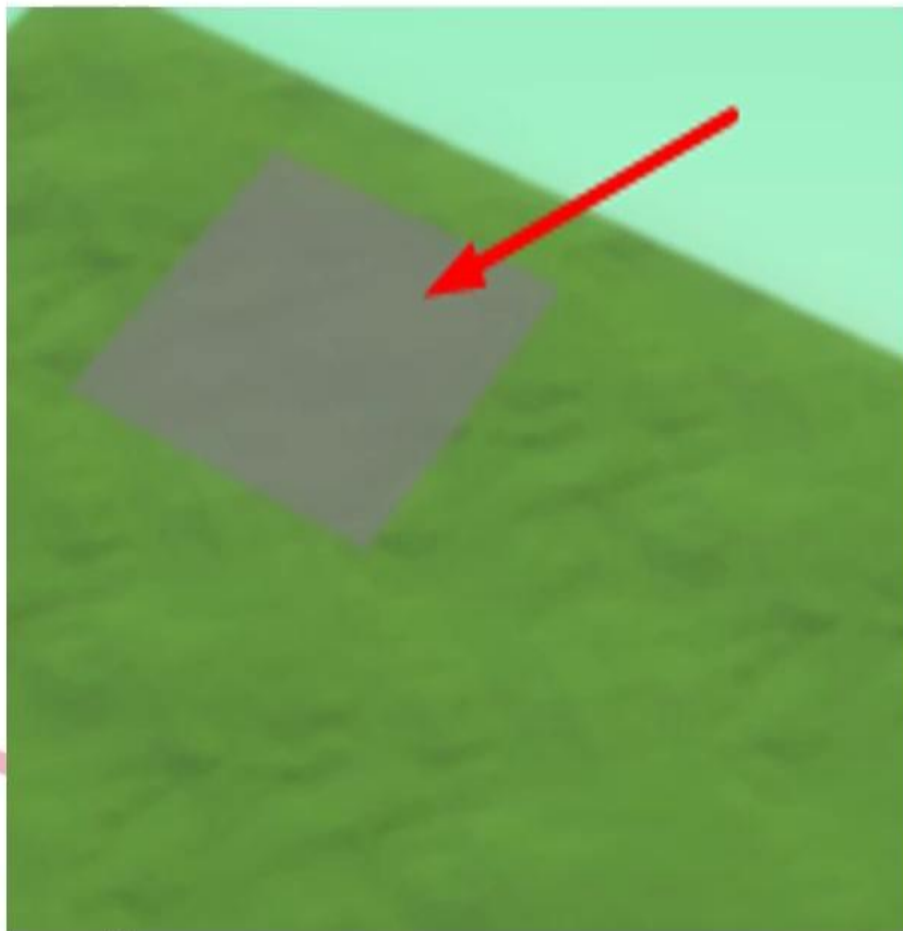
# Выбираем кисть



# Создаем площадки

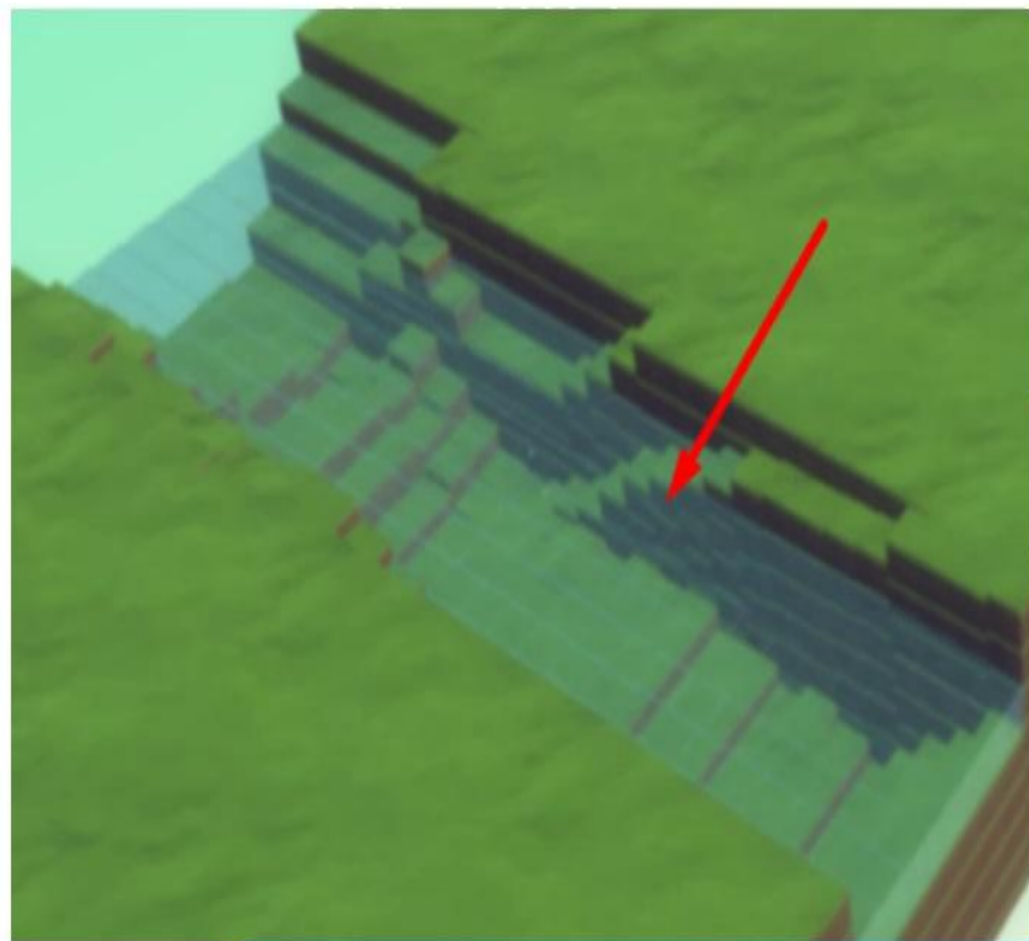
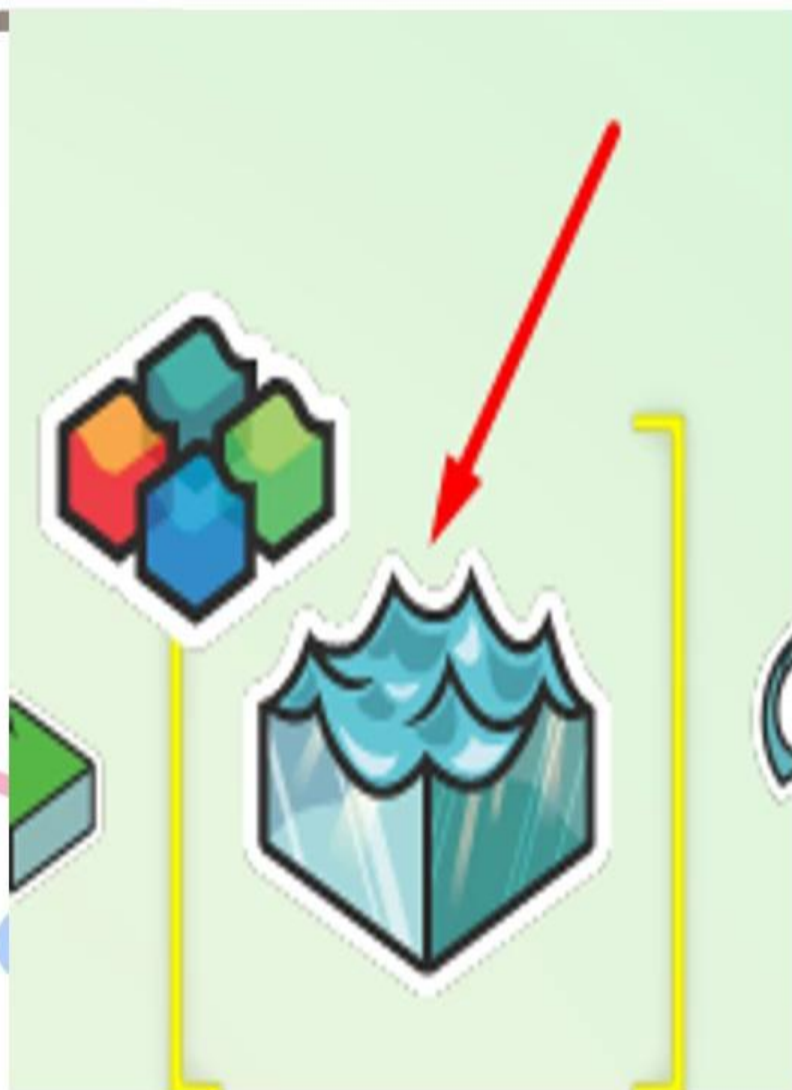


# Создаем площадки

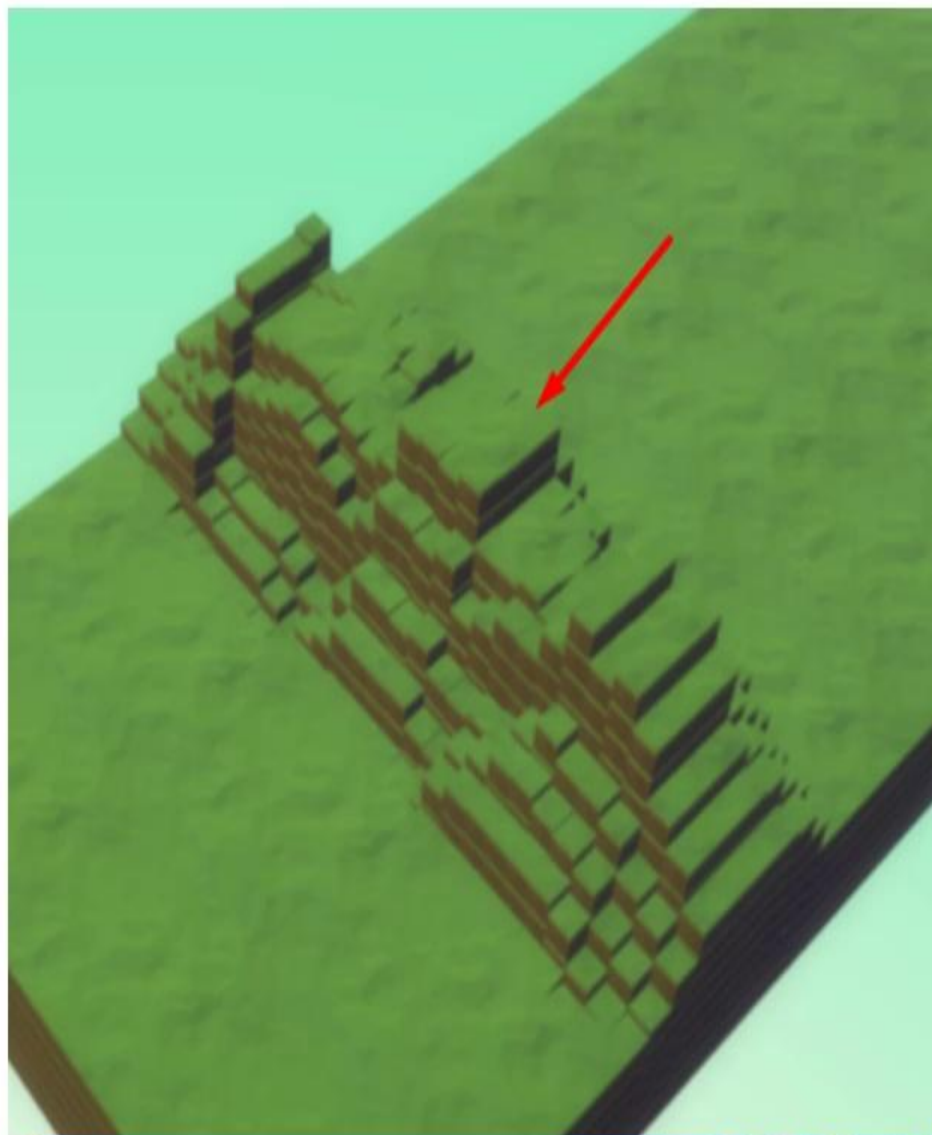
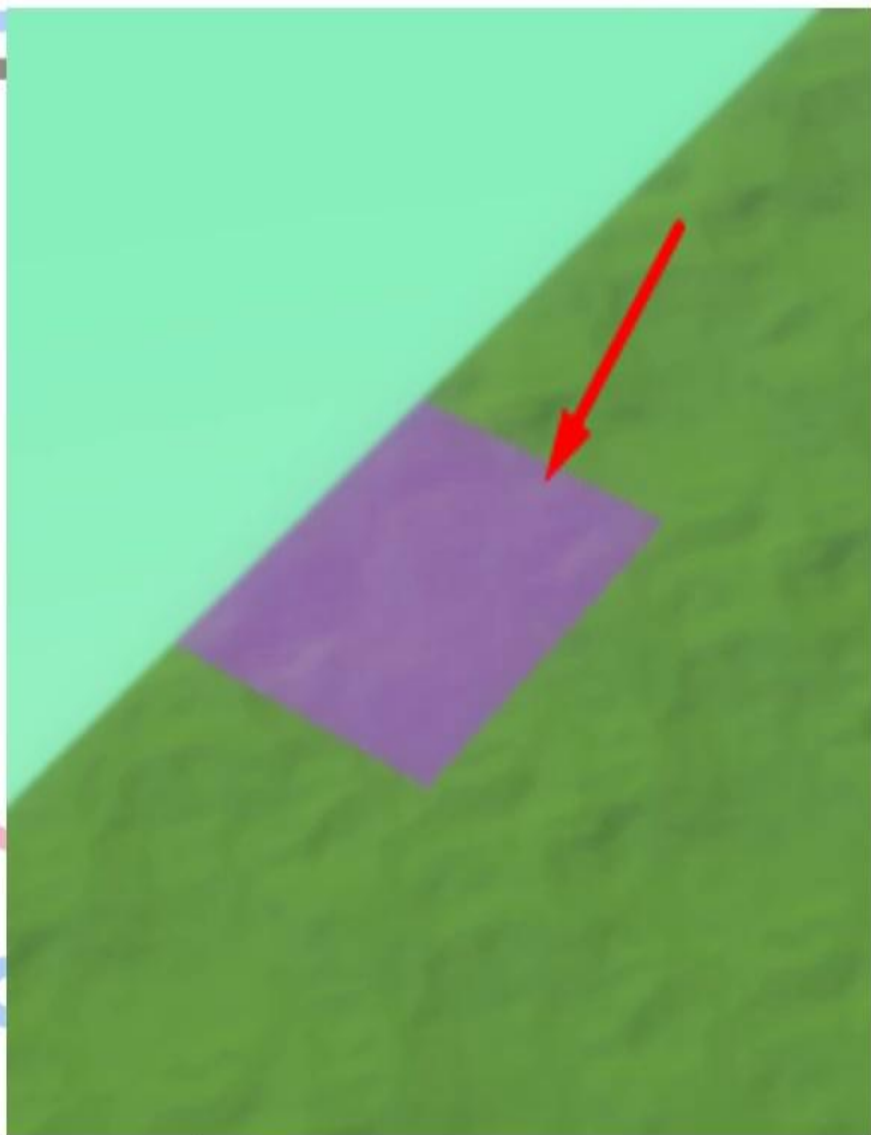




# Добавляем воду



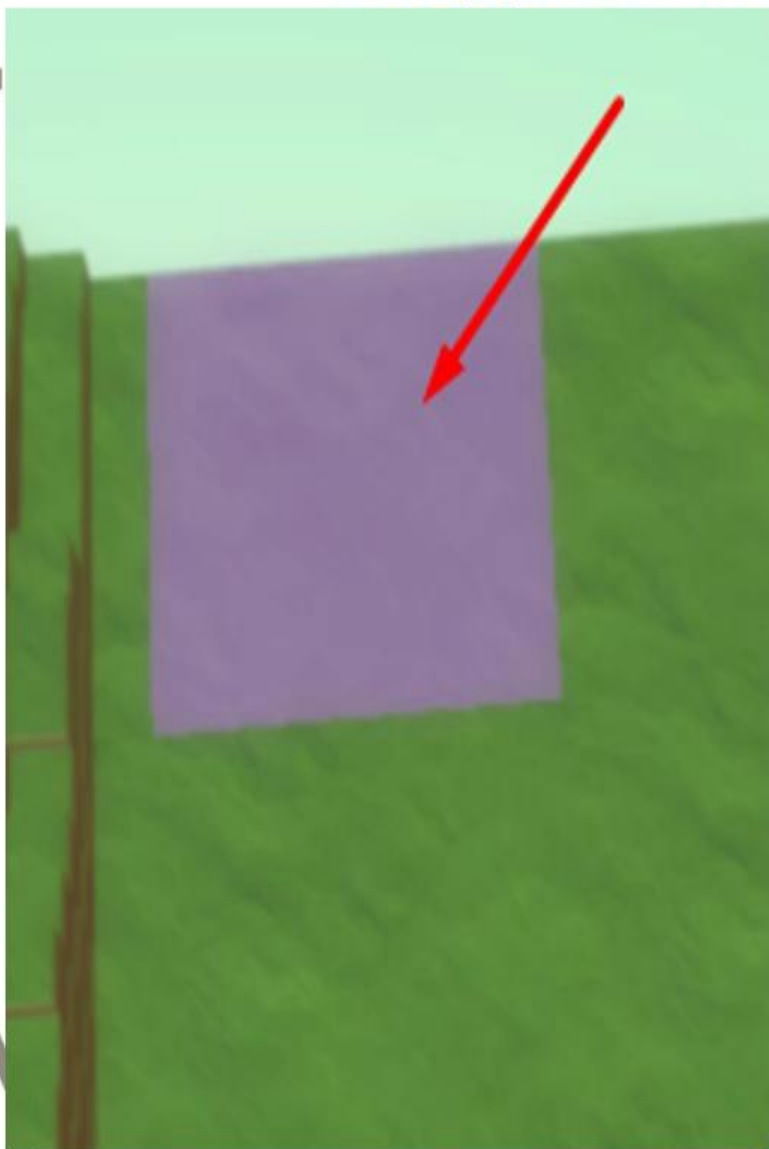
# Создаем площадки



# Выбираем кисть



# Создаем площадки



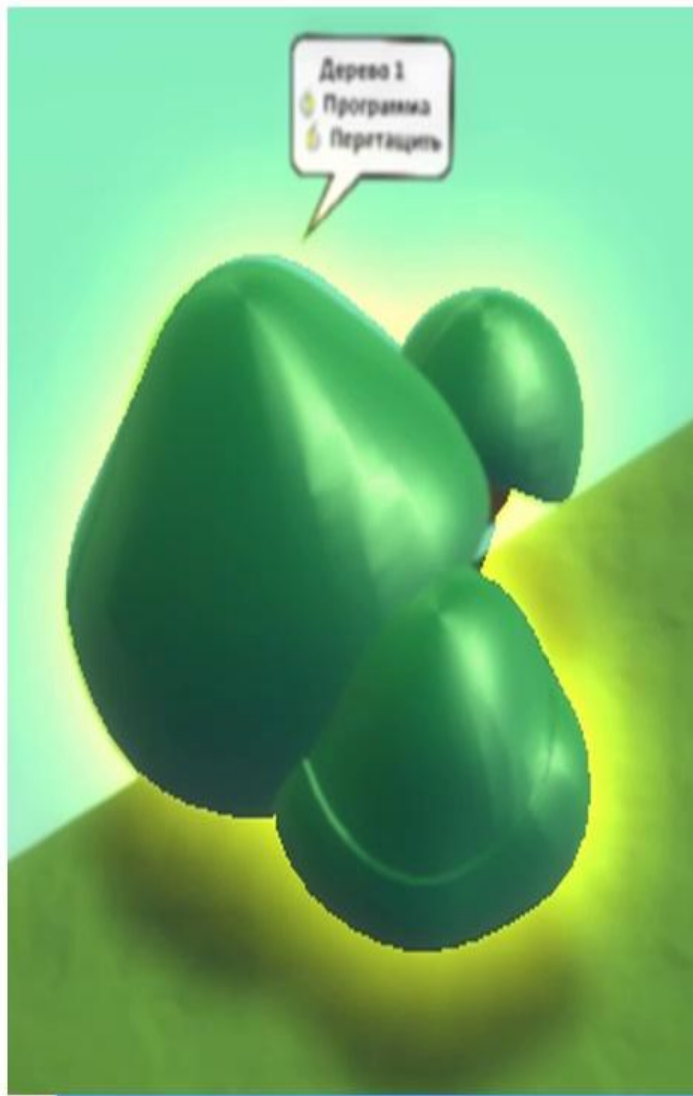
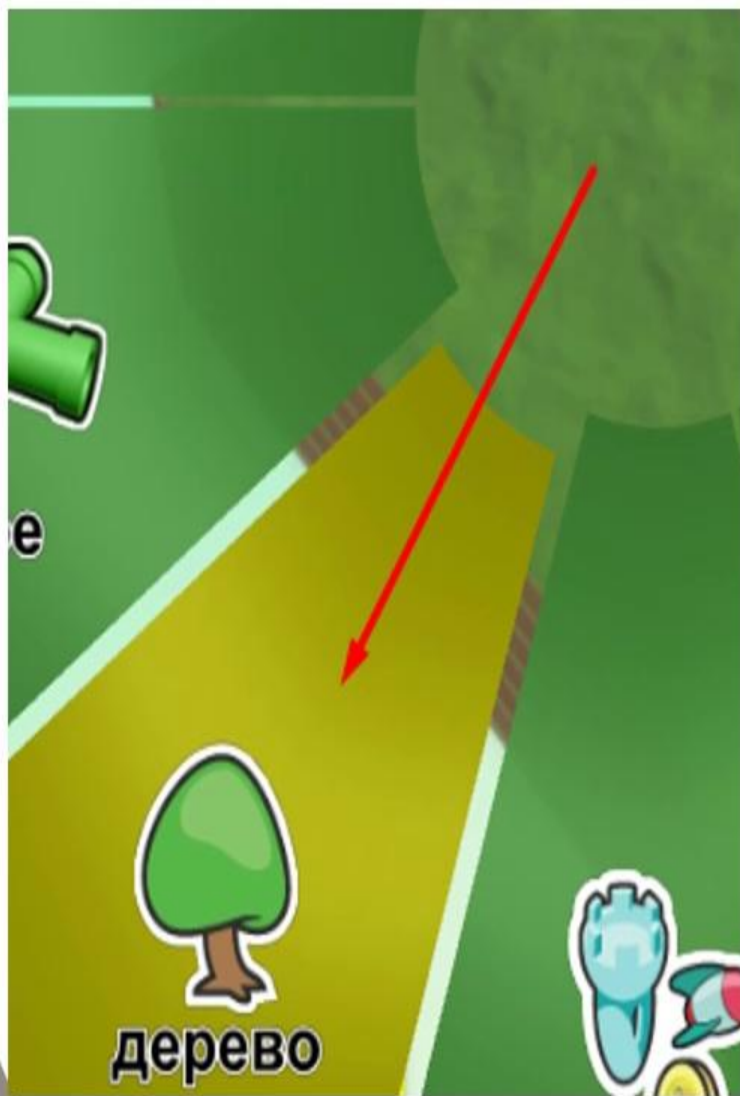


# Добавляем объекты

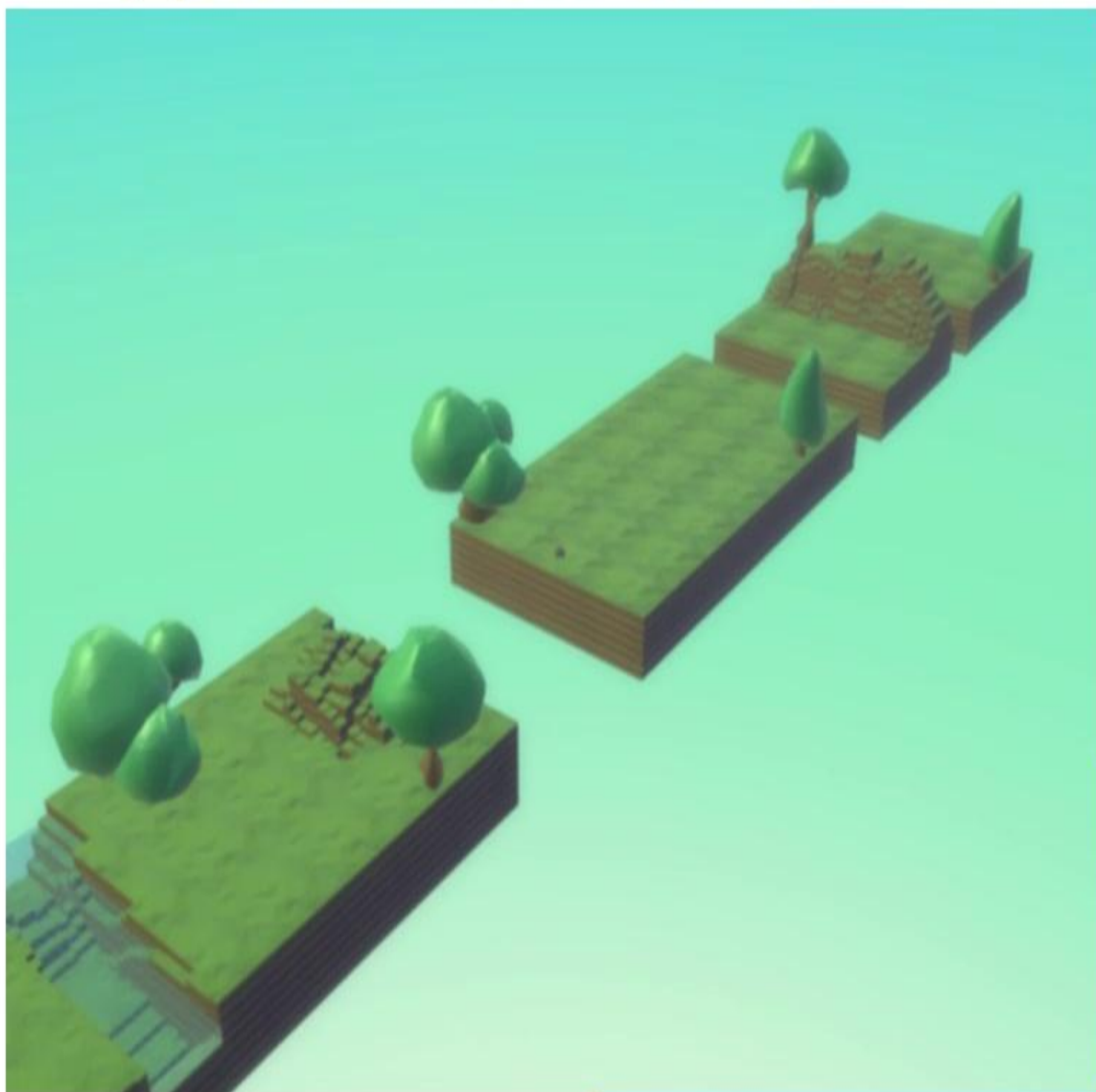




# Добавляем объекты



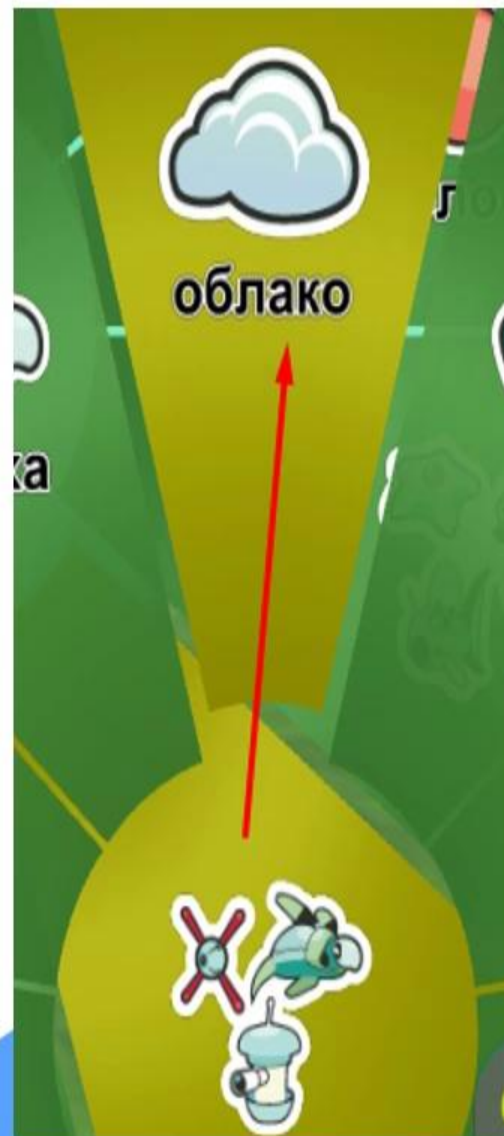
# Добавляем объекты



# 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 has a green bar and is labeled "Высота" on the left and "13,55" on the right. A red arrow points to the "13,55" value. A close button (X) is located to the right of the slider.

Облако 1  
Программа  
Перетащить

Вырезать  
Копировать  
Изменить размер  
Повернуть  
Изменить высоту

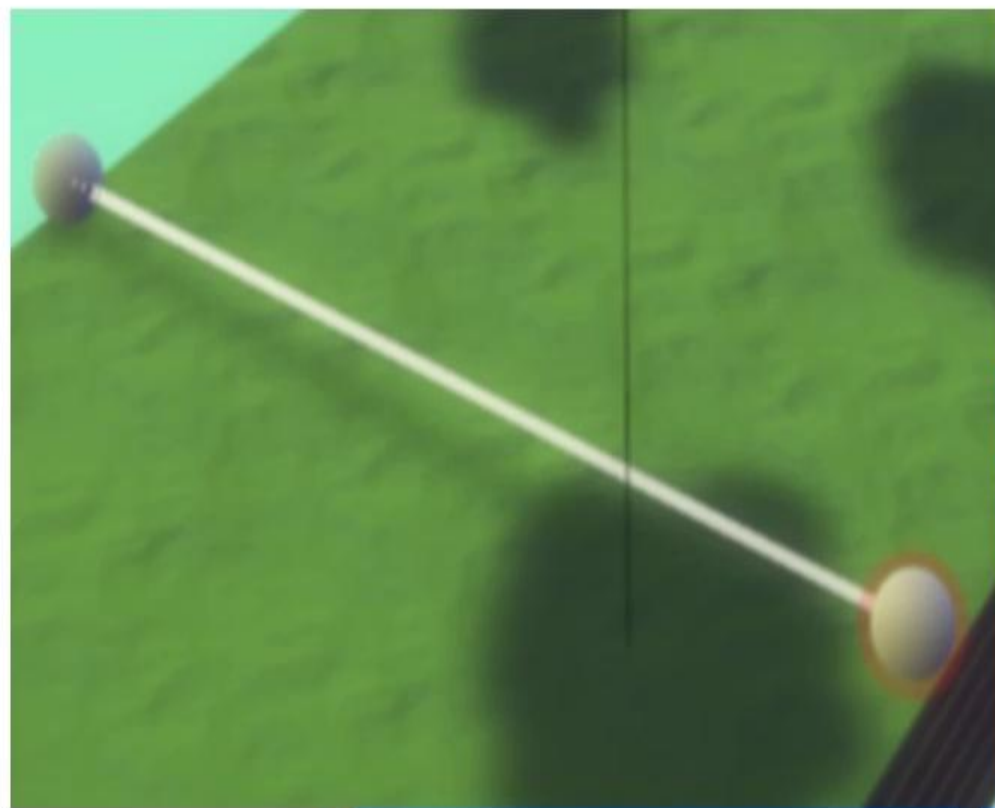
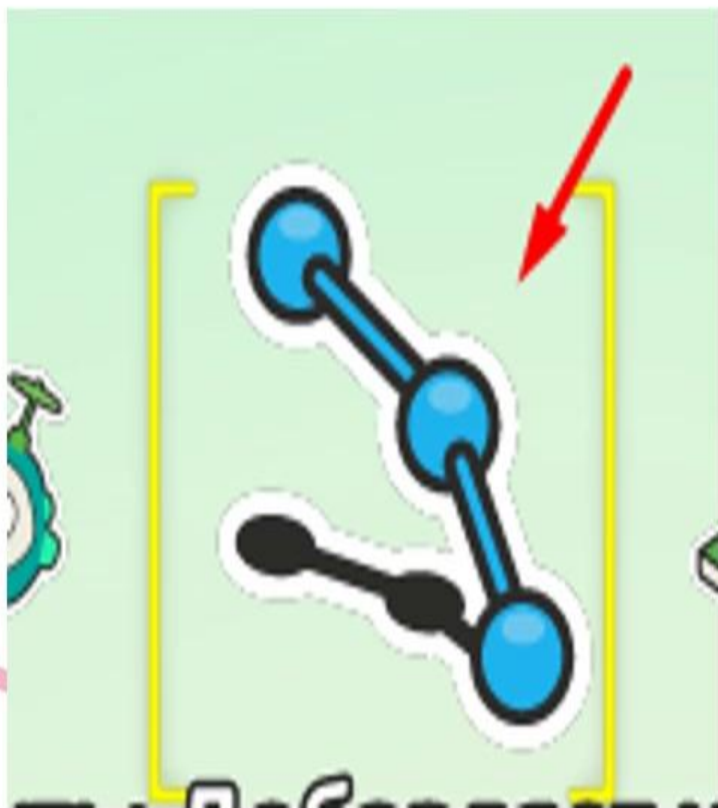
Высота 13,55



# Добавляем объекты



# Добавляем путь



# Добавляем объекты

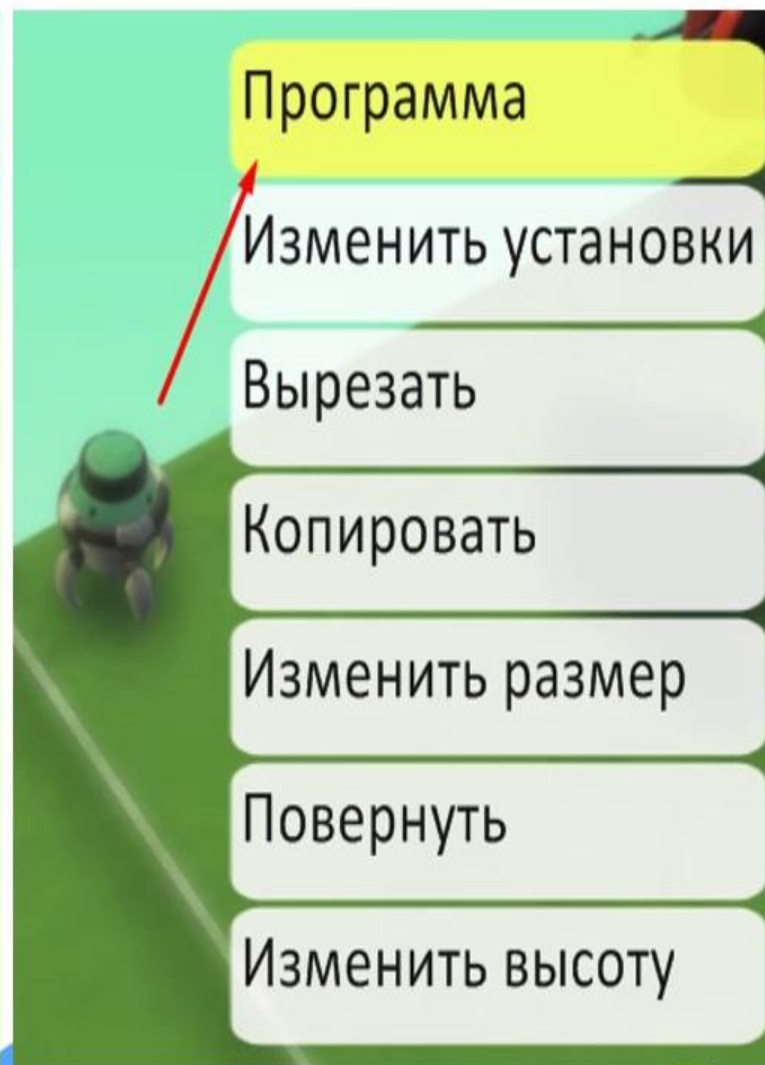
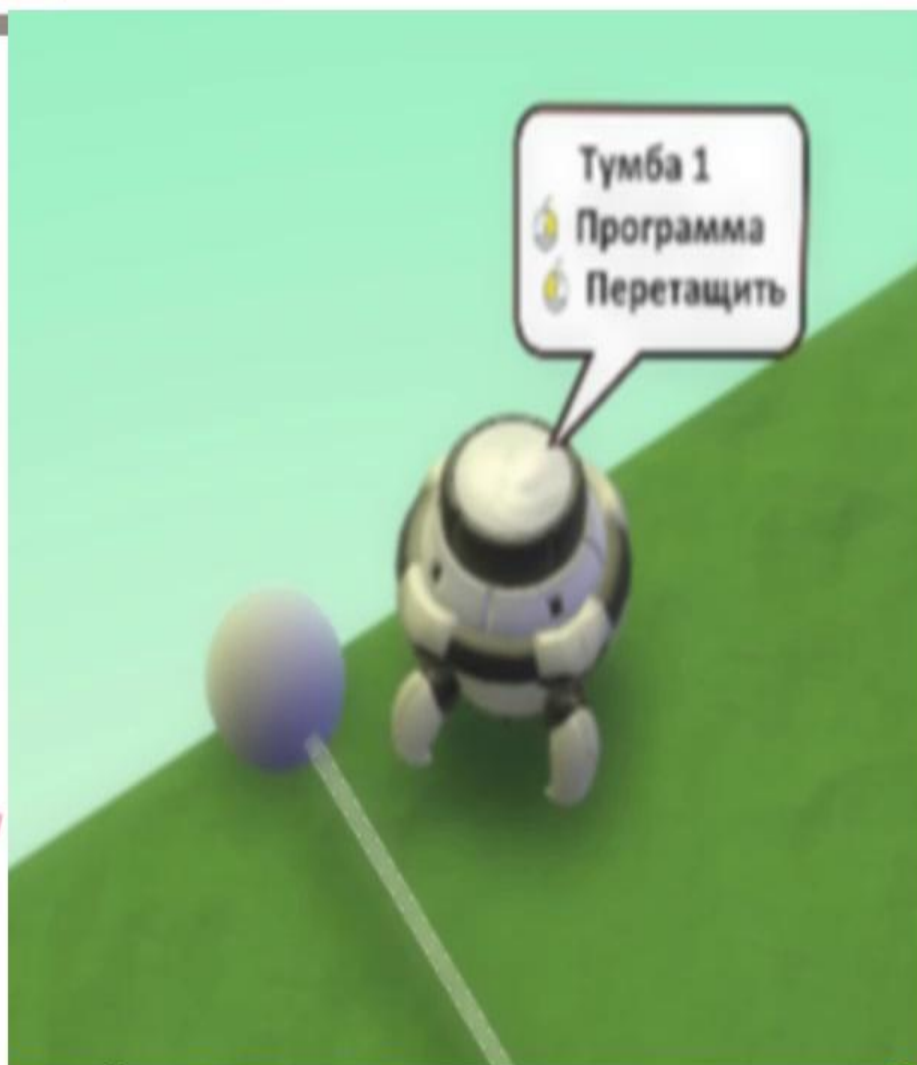


# Добавляем объекты





# Создаем программу

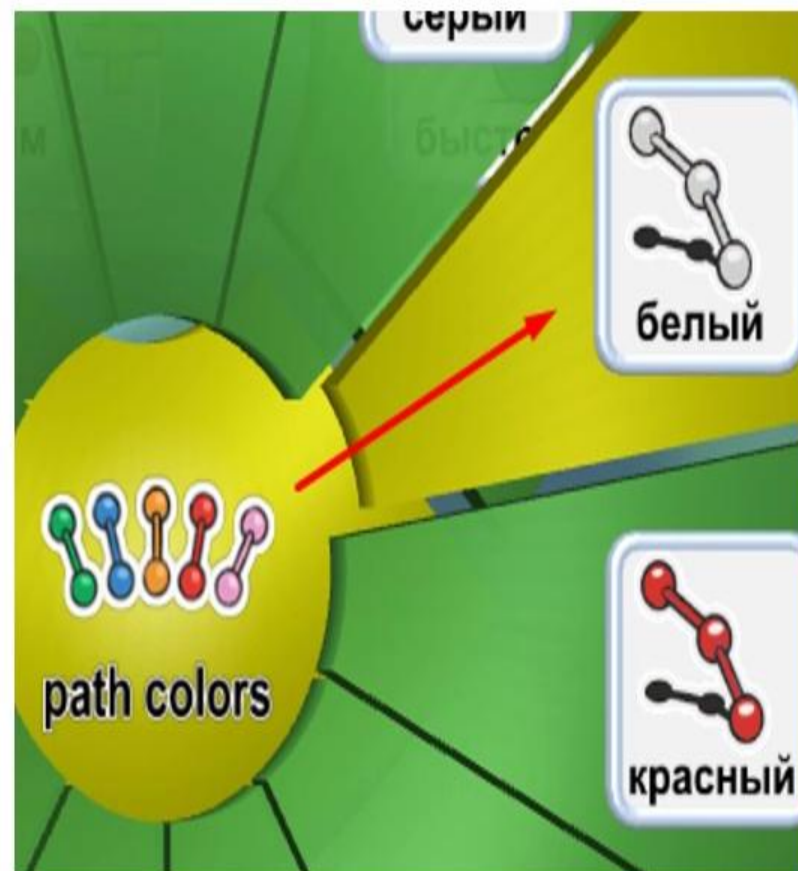
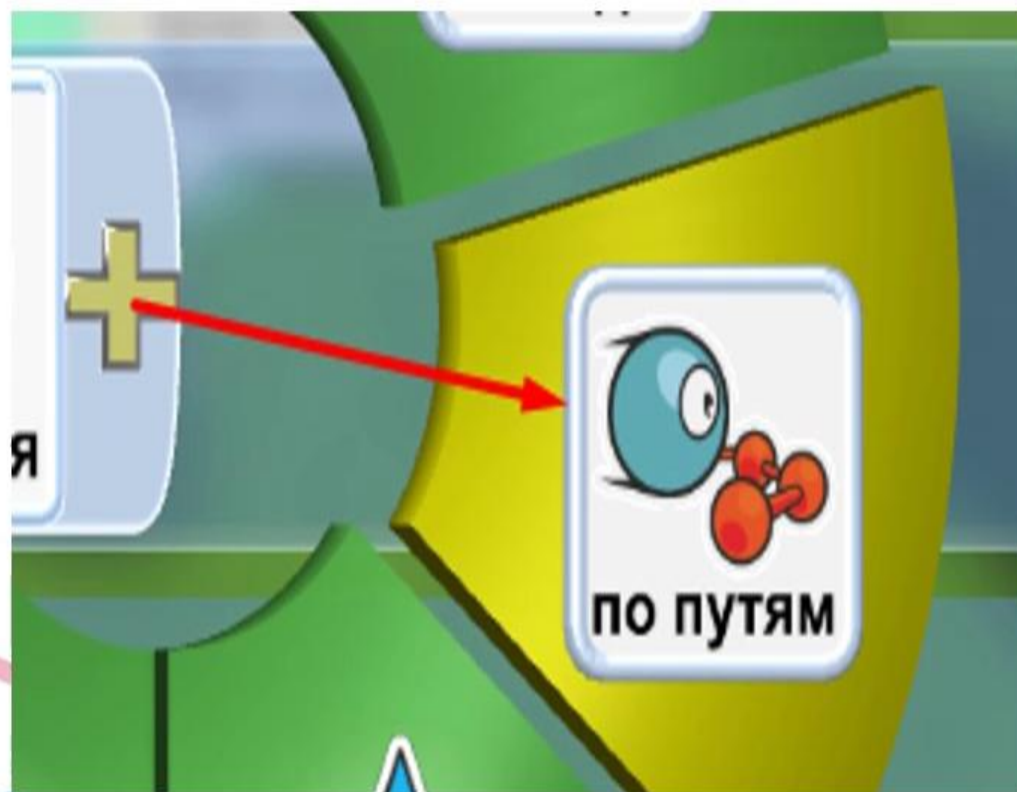




# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу



# Добавляем объекты



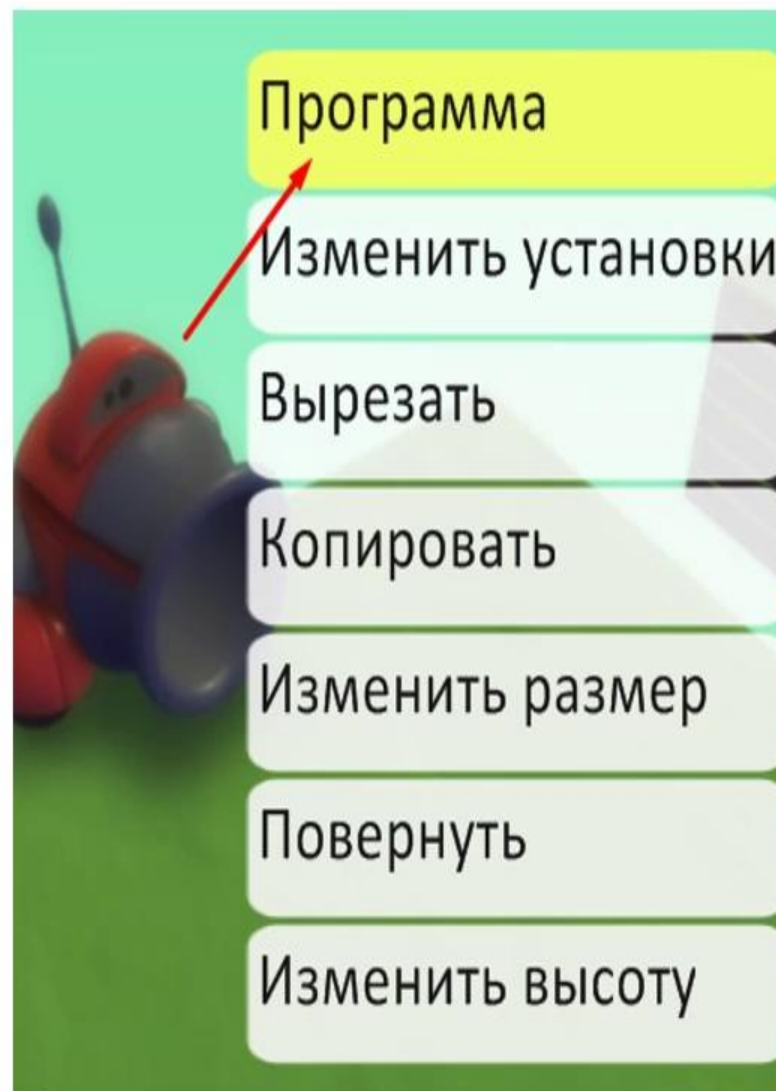


# Добавляем объекты

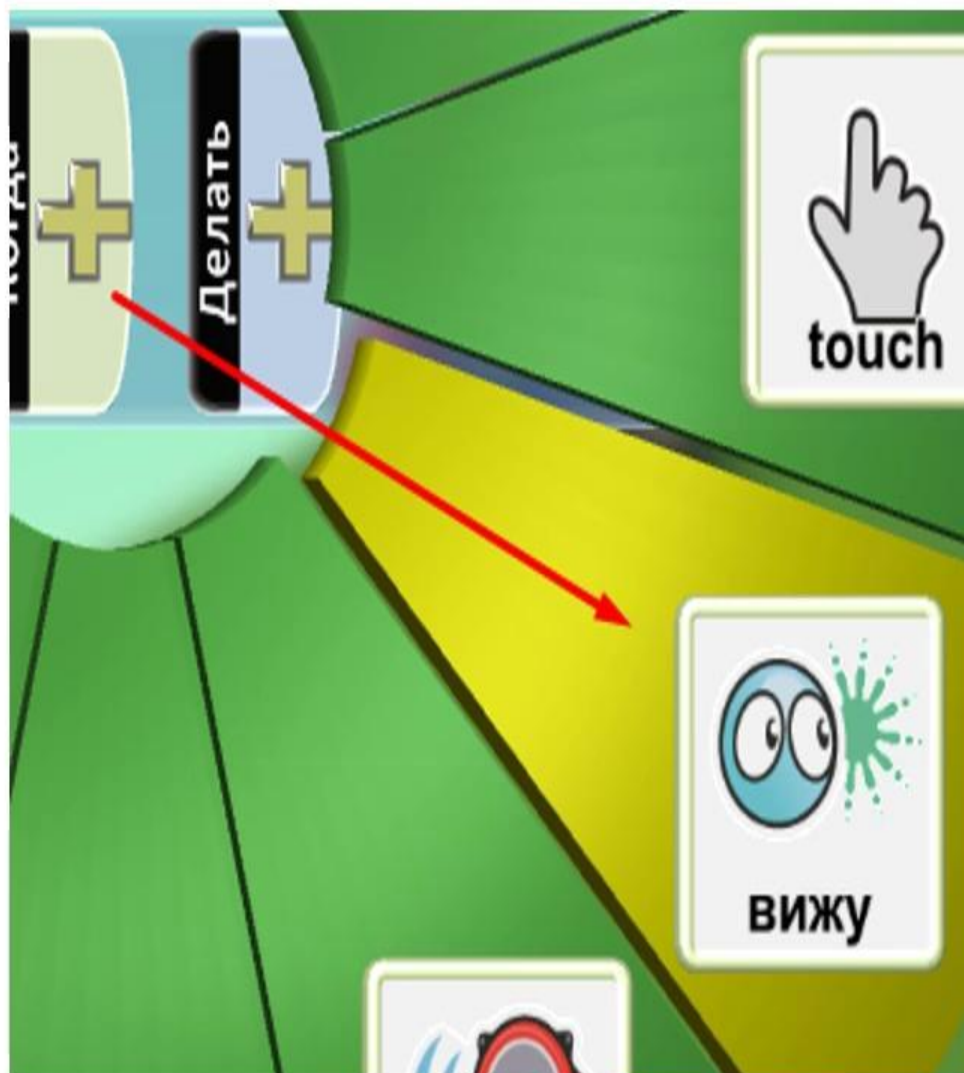




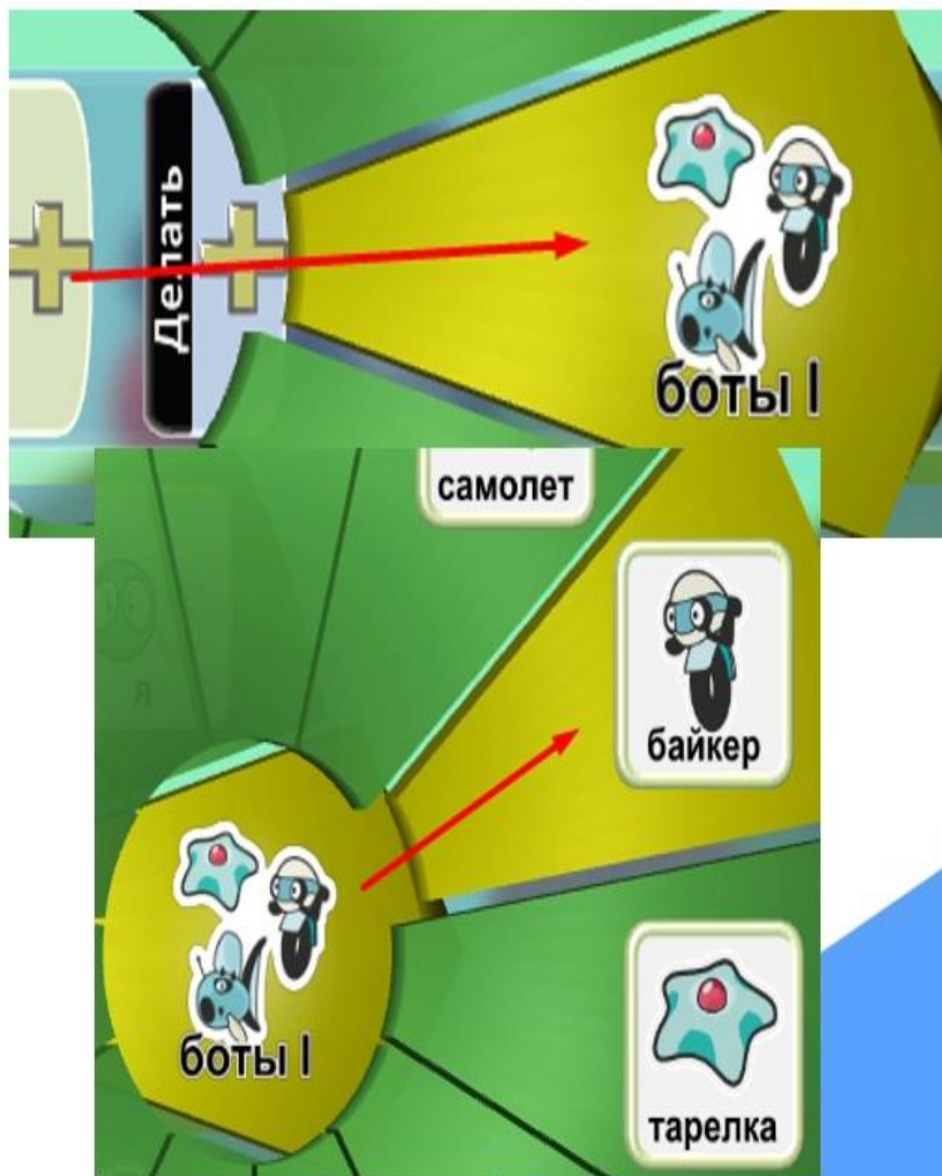
# Создаем программу



# Создаем программу

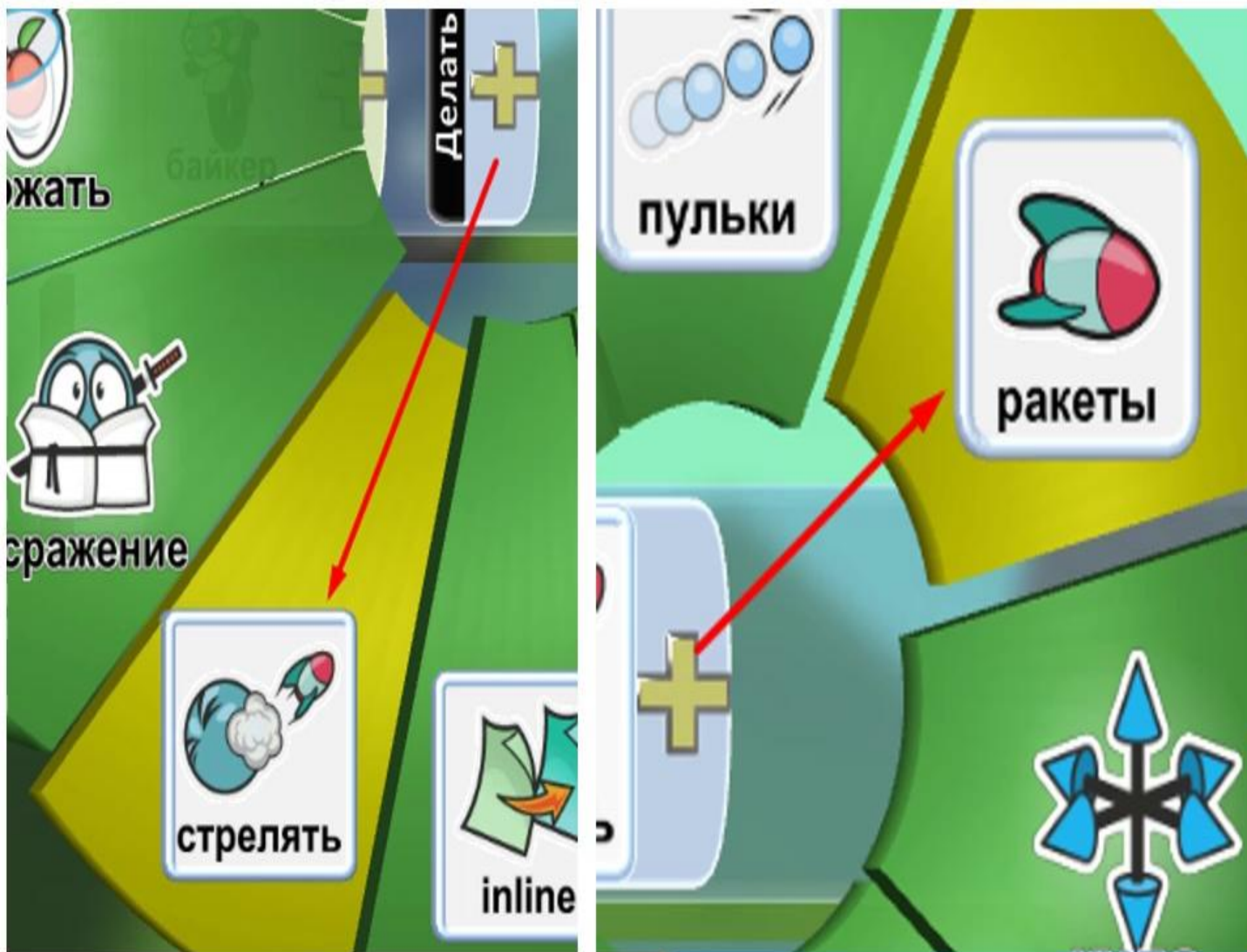


# Создаем программу

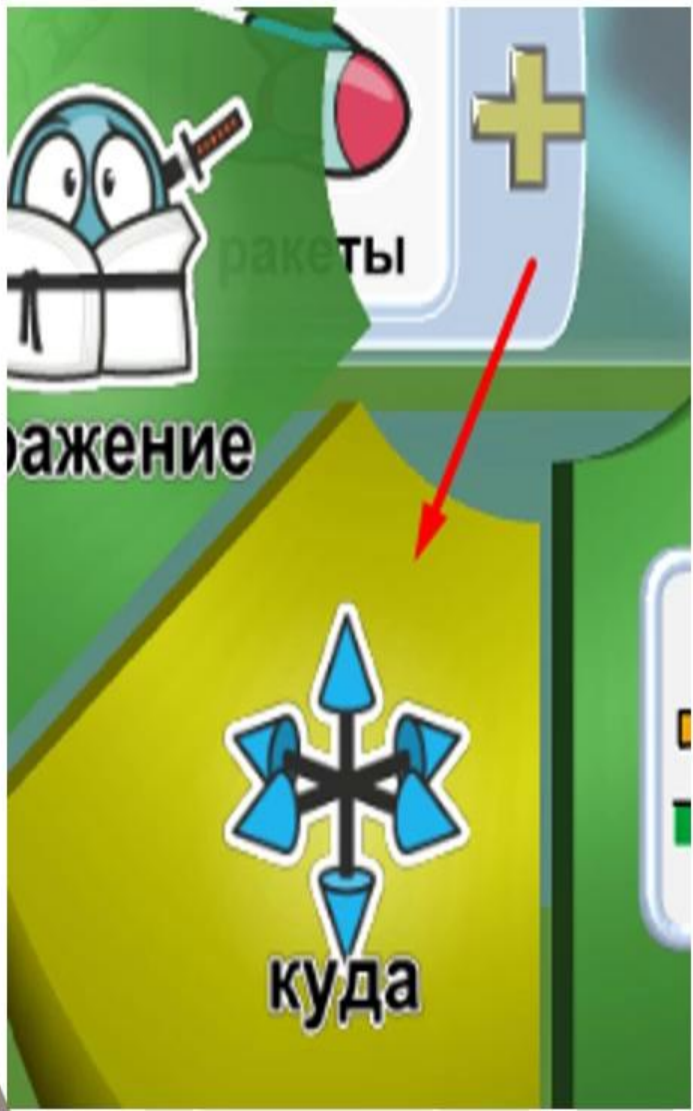




# Создаем программу

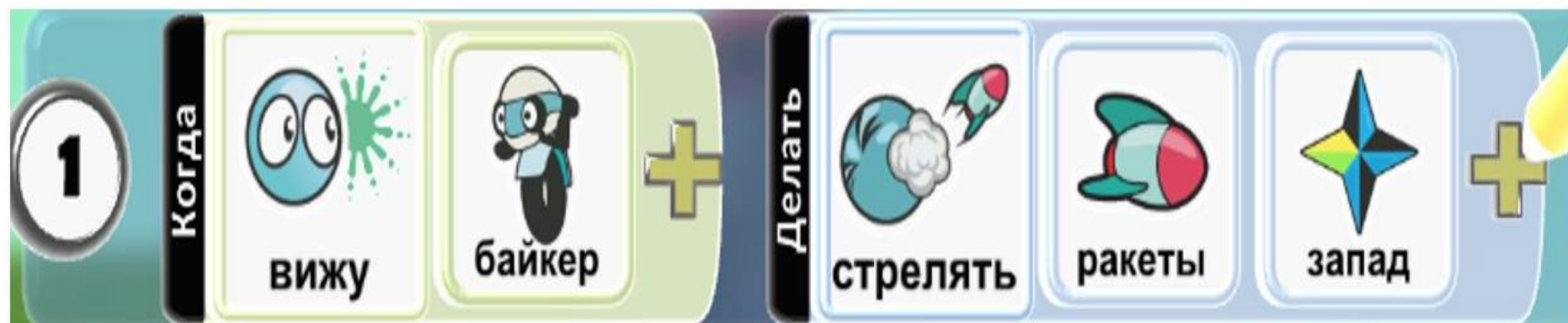


# Создаем программу





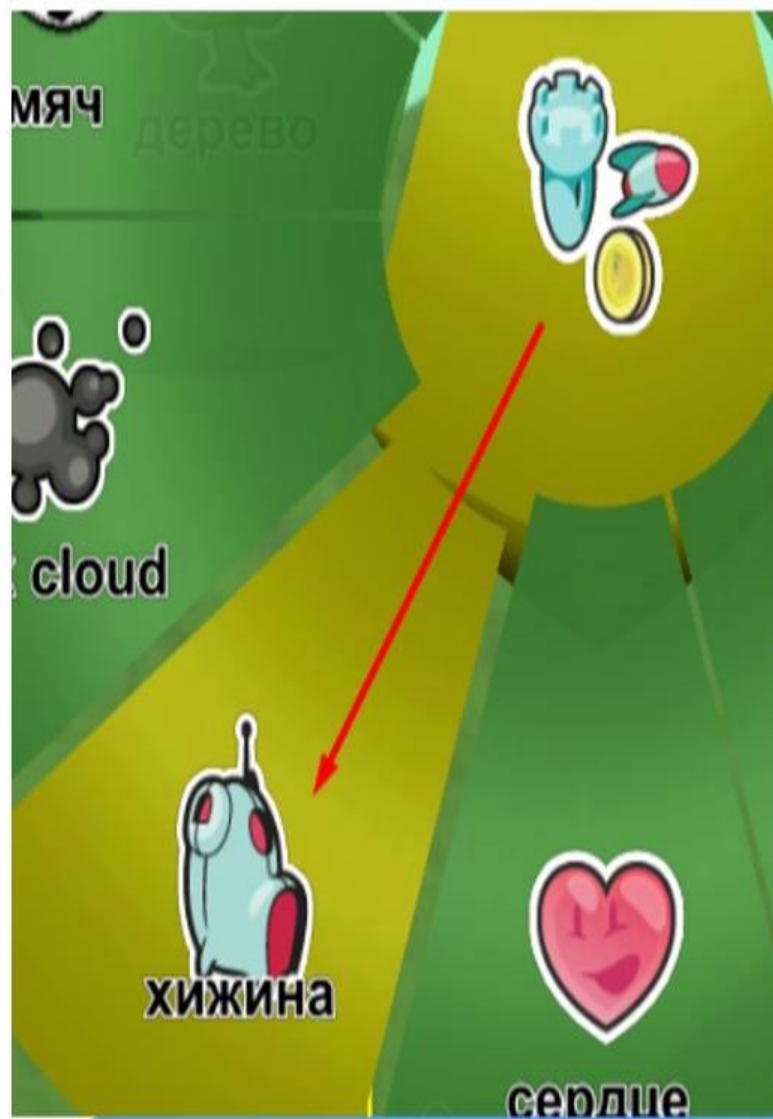
# Создаем программу



# Добавляем объекты



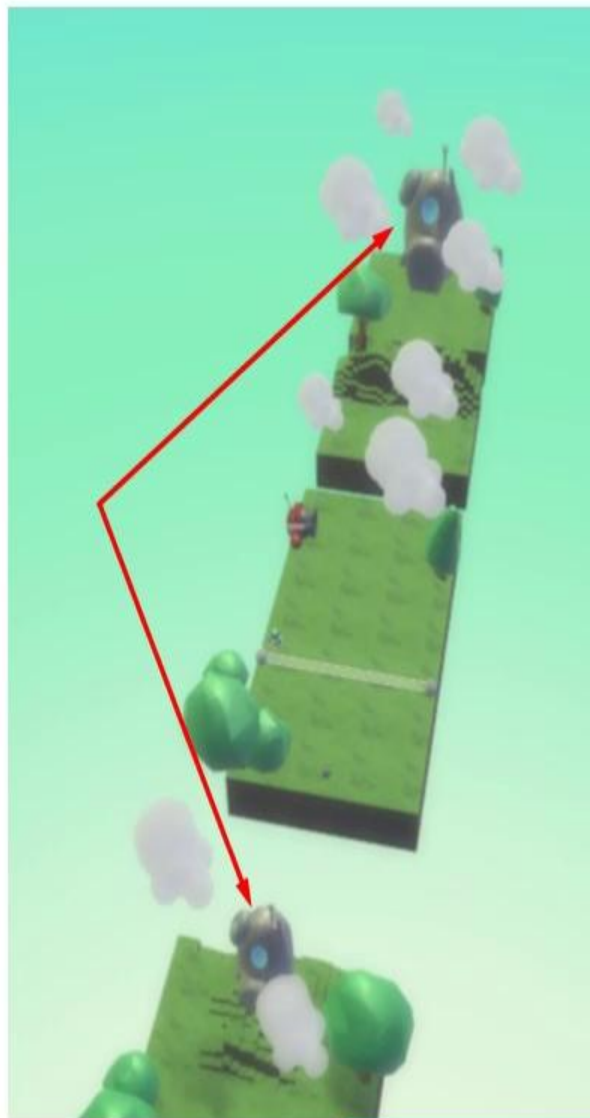
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

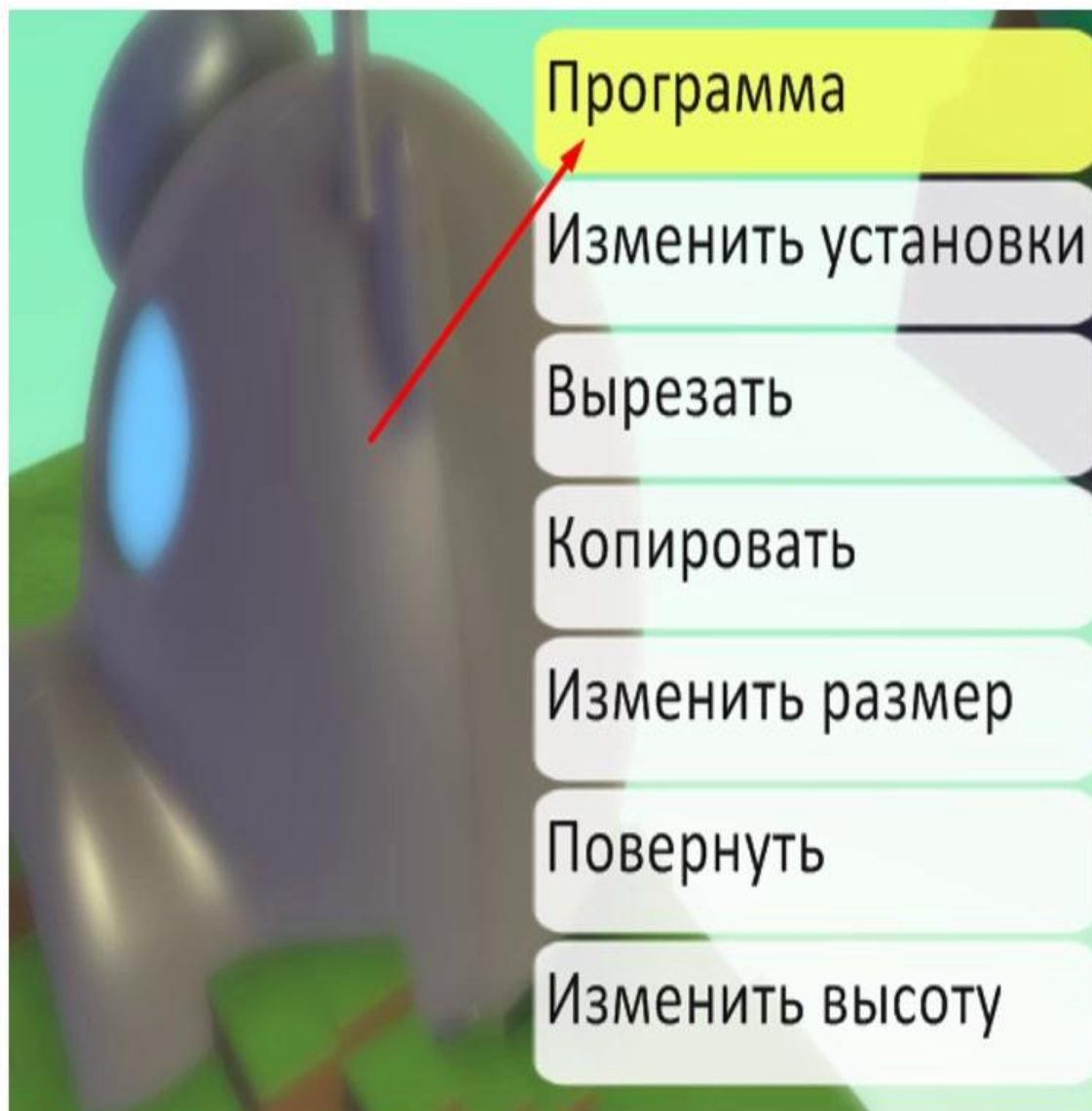


# Добавляем объекты



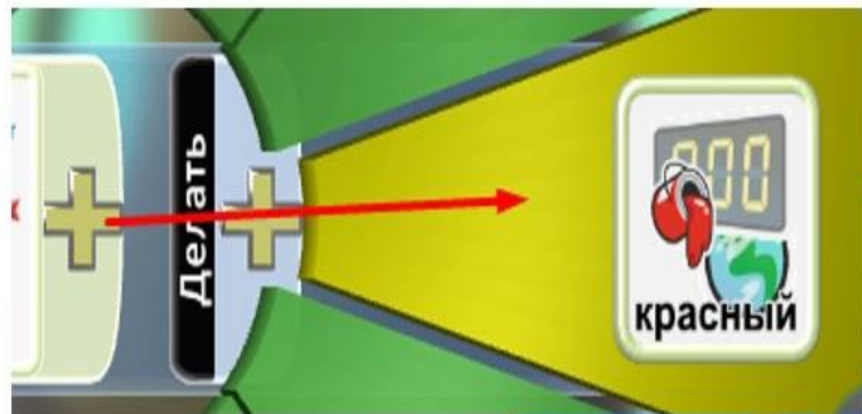
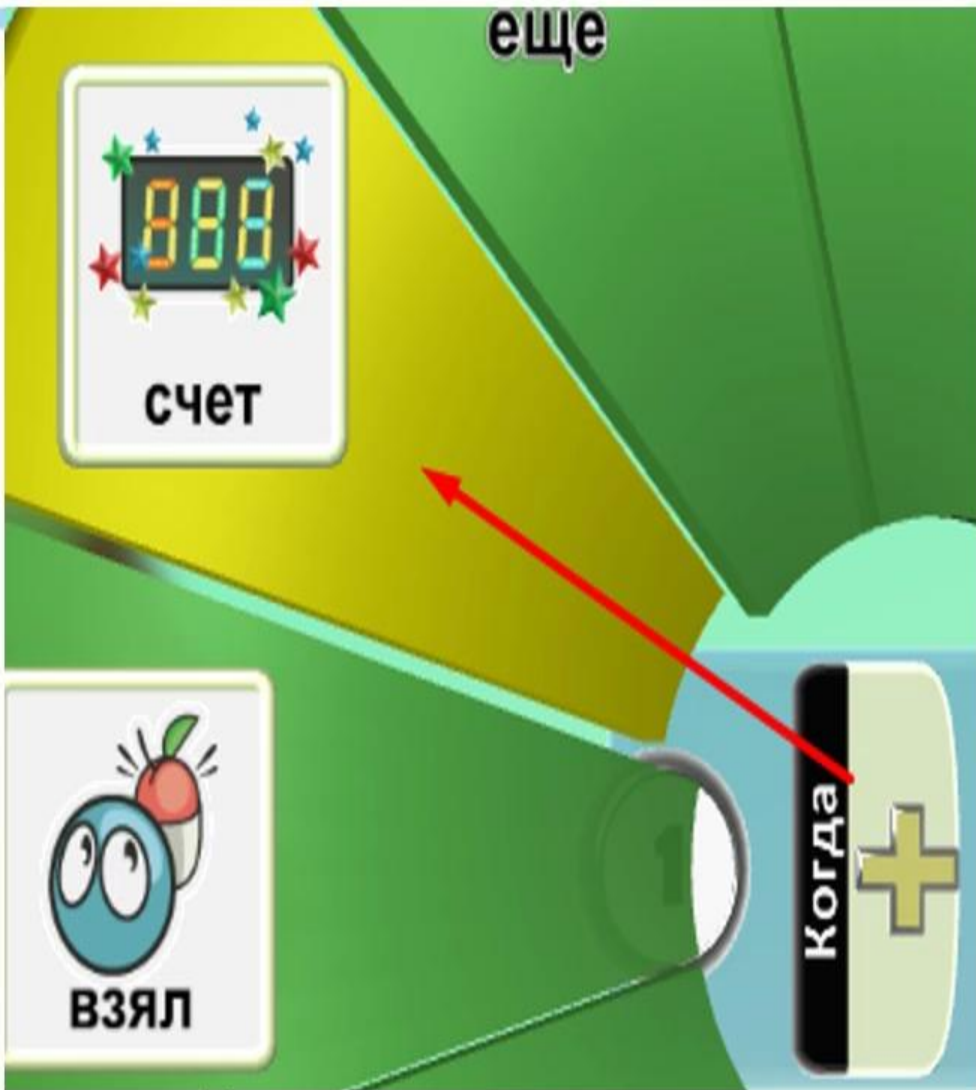


# Создаем программу

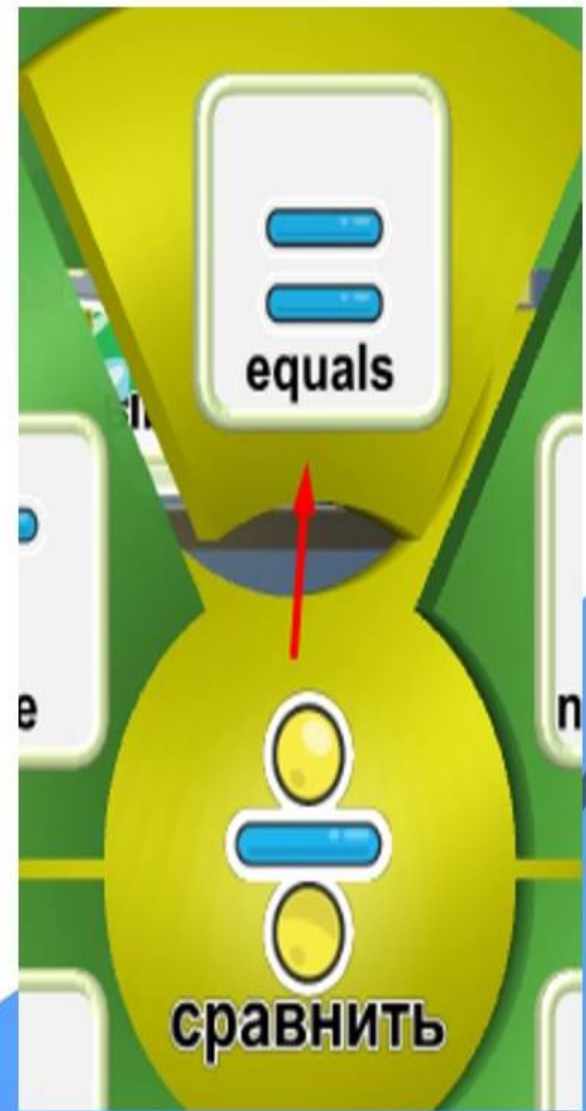


# Создаем программу

еще



# Создаем программу





# Создаем программу



# Создаем программу





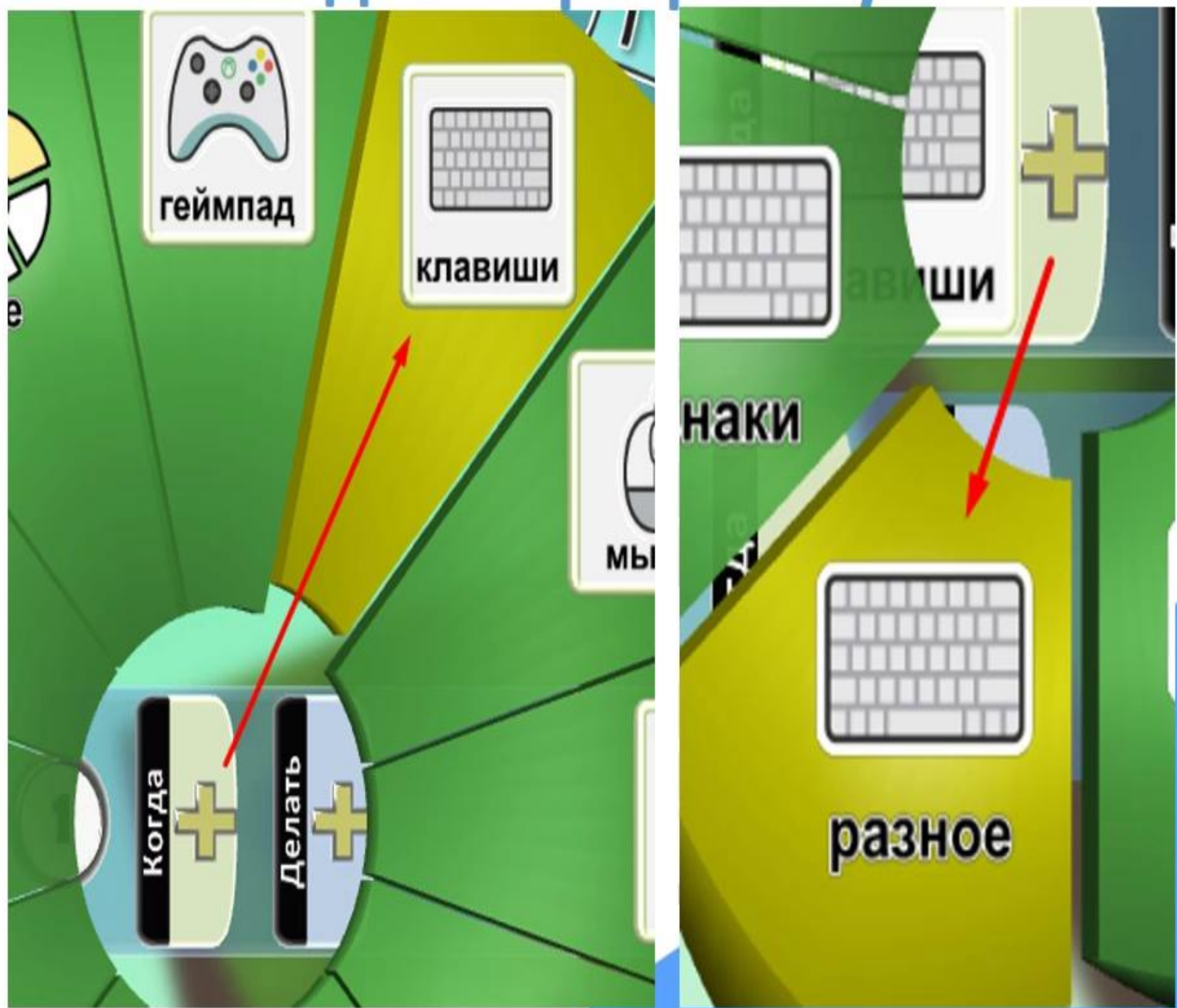
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты



# Создаем программу



# Создаем программу





# Создаем программу



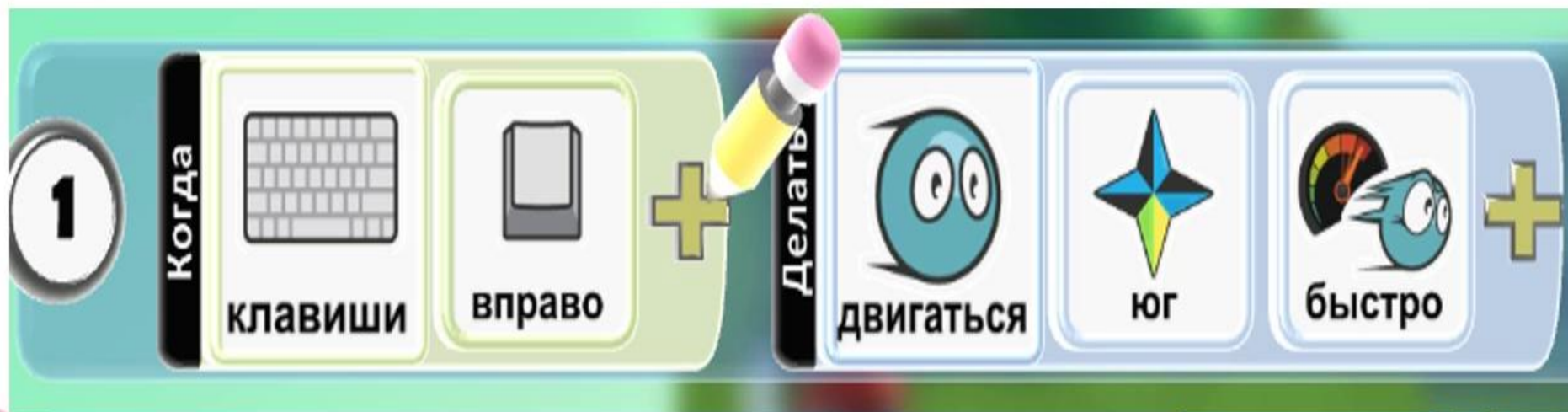
# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу

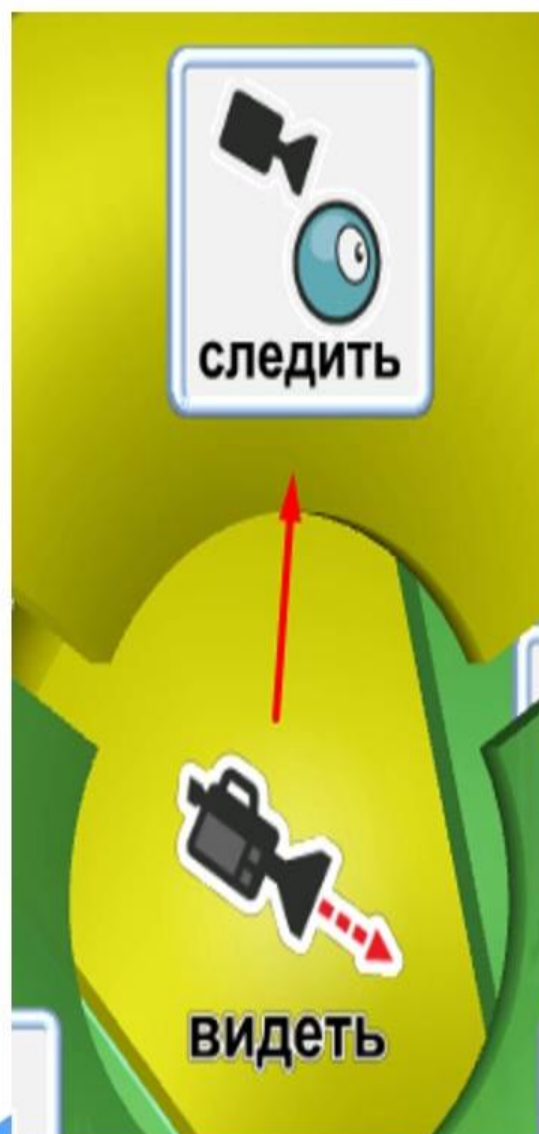




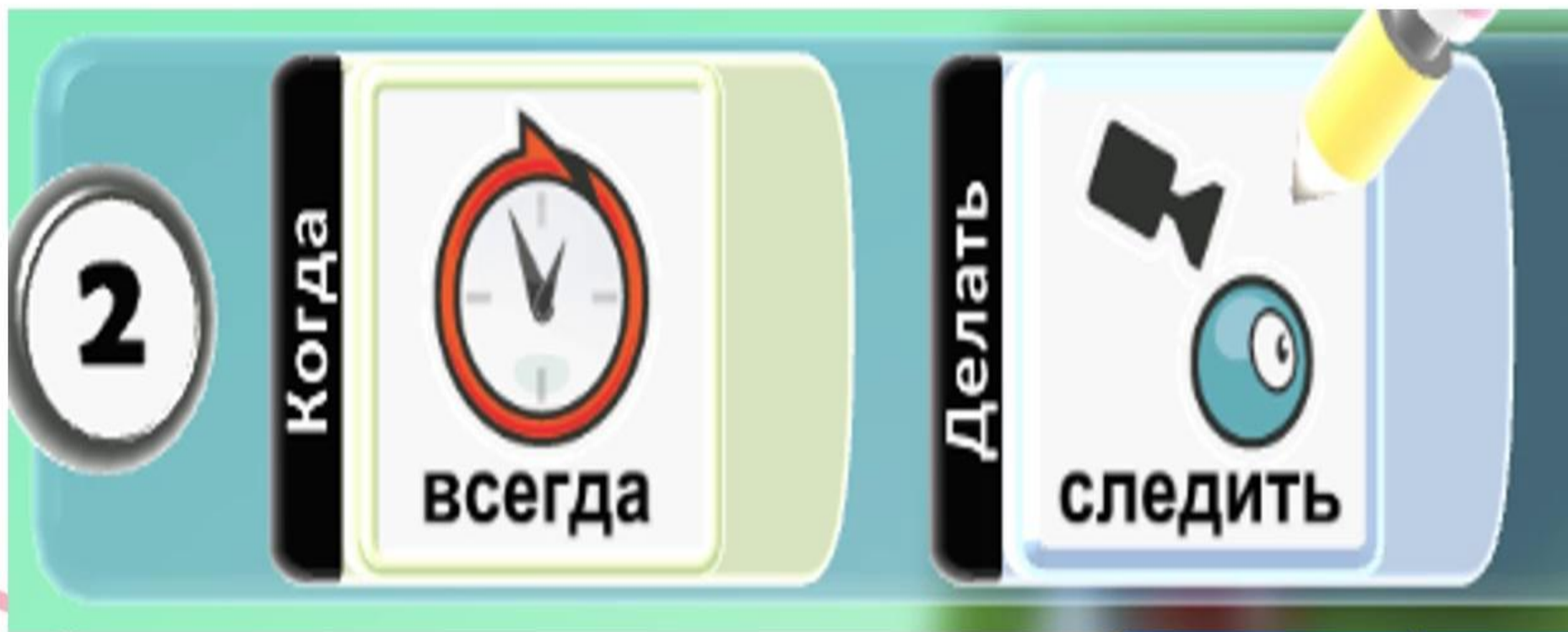
# Создаем программу



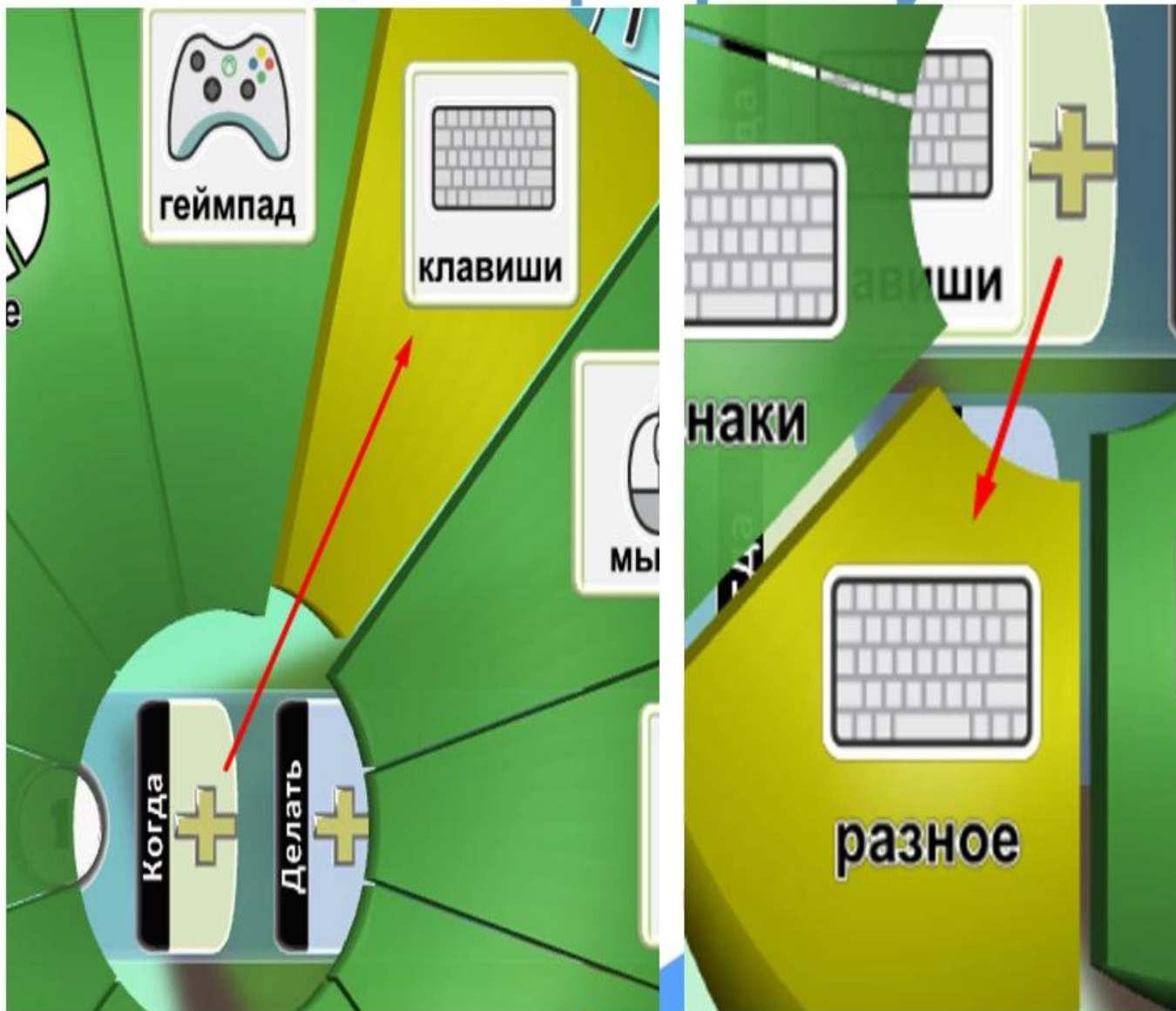
# Создаем программу



# Создаем программу

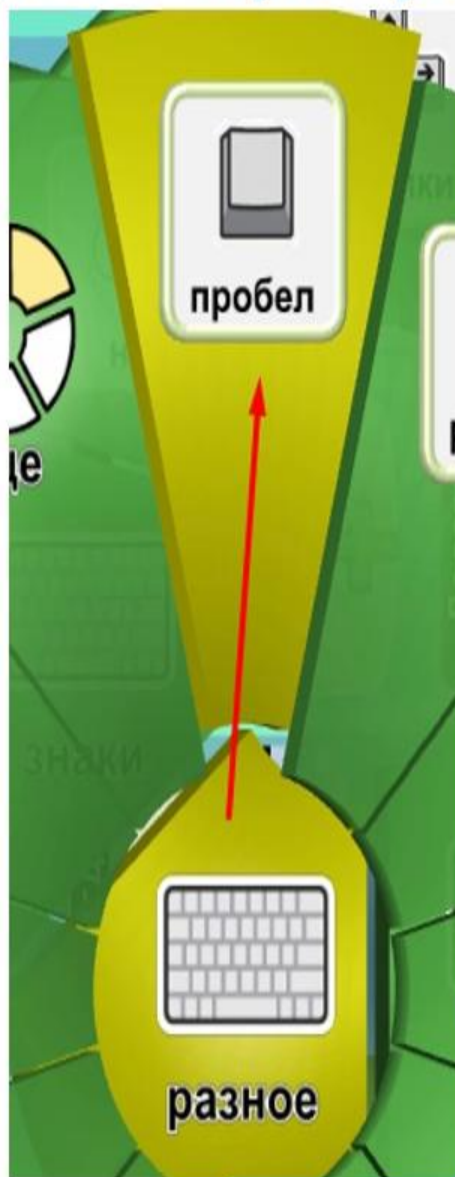


# Создаем программу

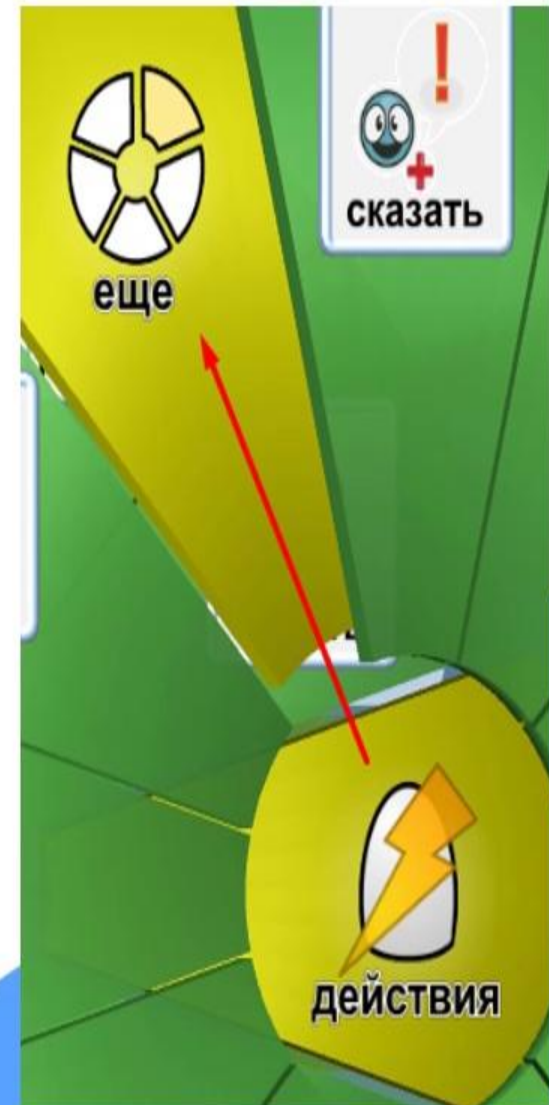
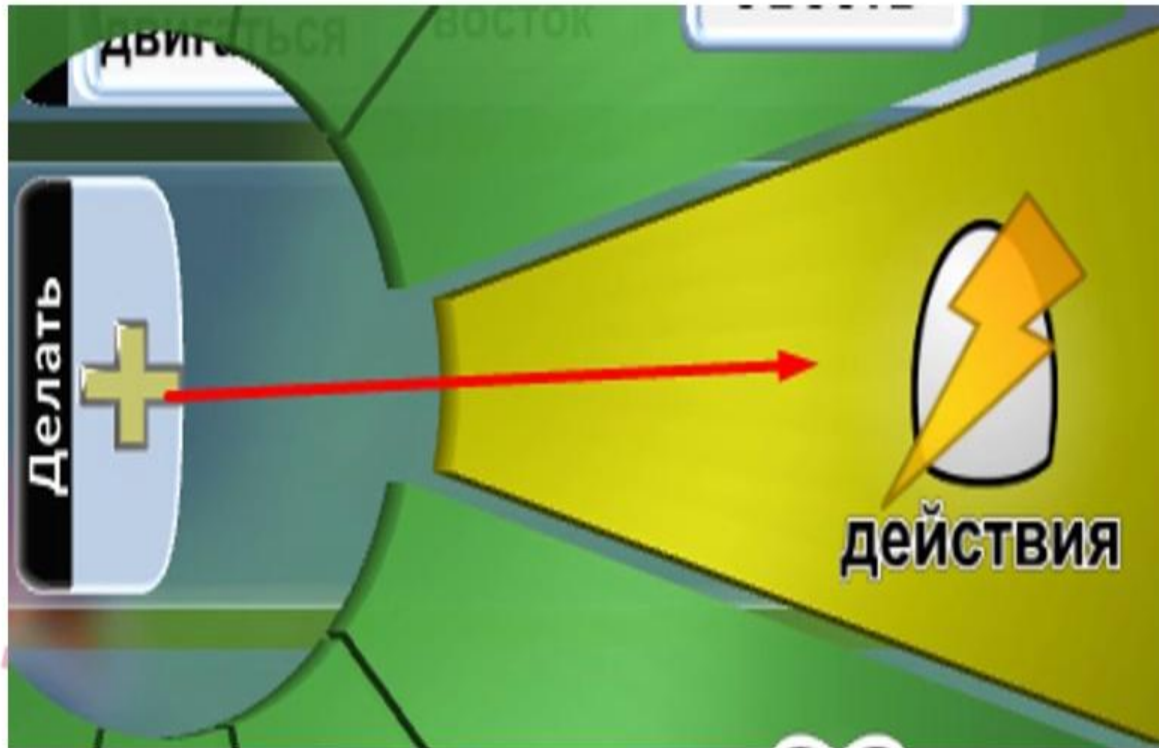




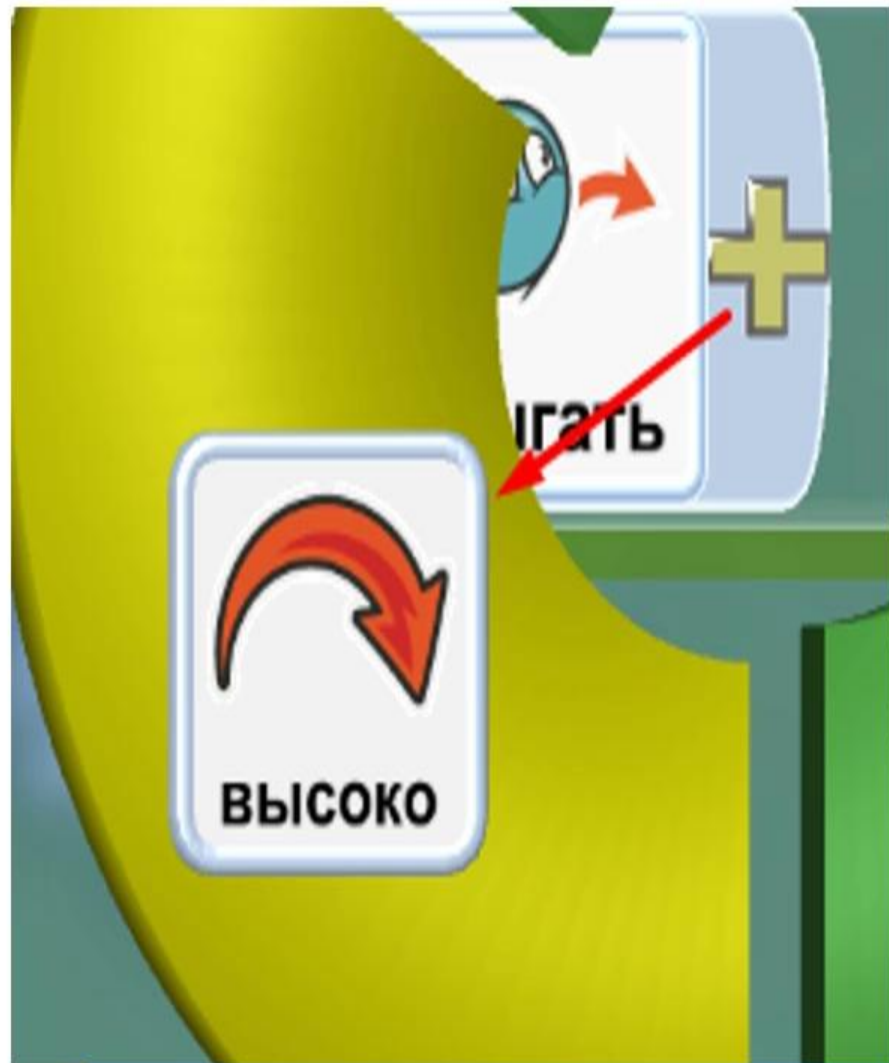
# Создаем программу



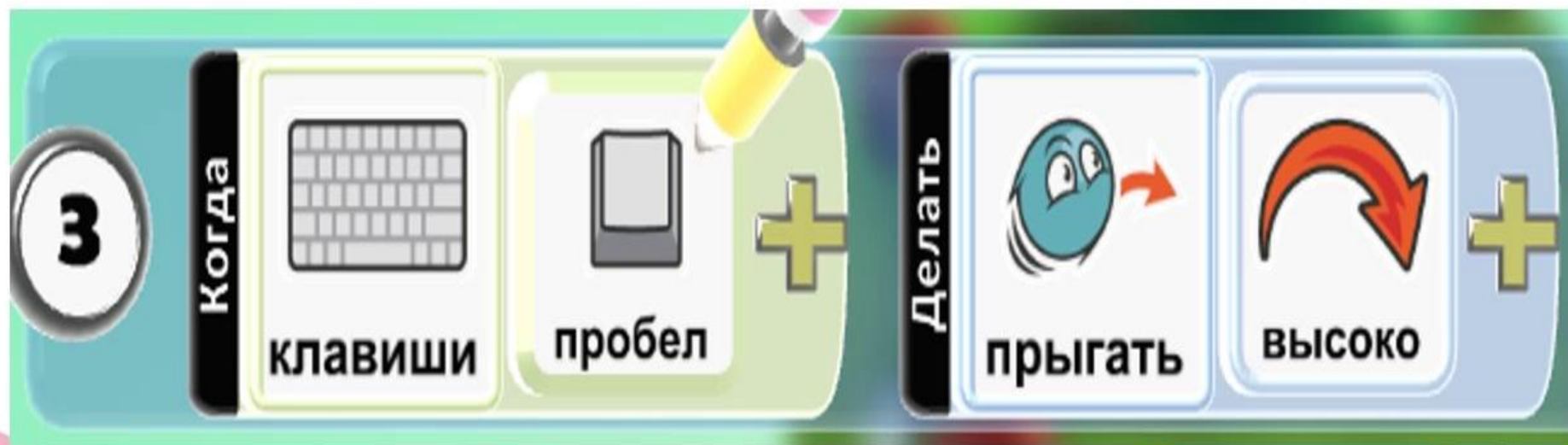
# Создаем программу



# Создаем программу

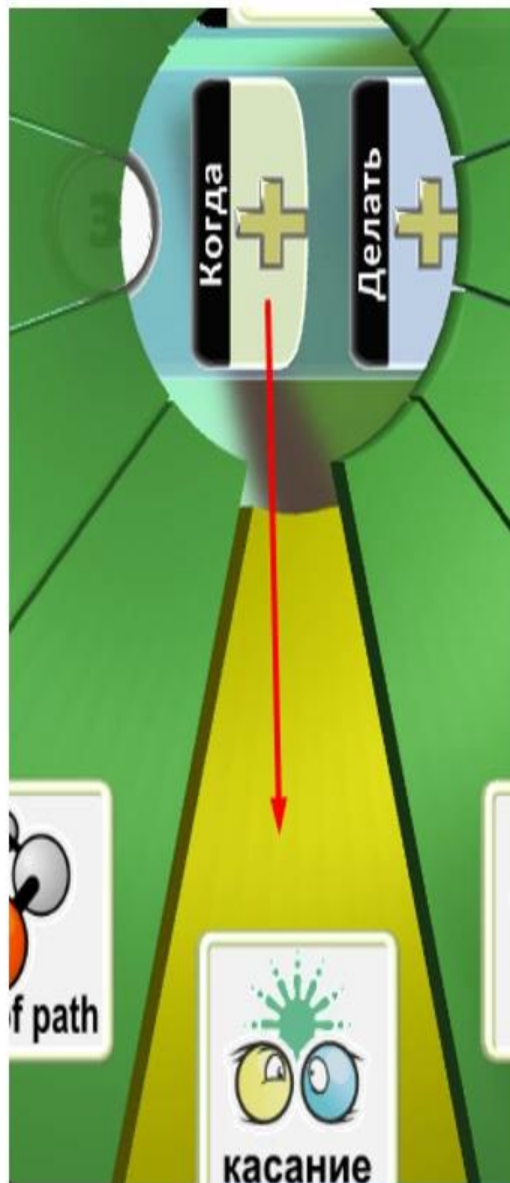


# Создаем программу





# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу





# Создаем программу

4

Когда

касание

тубма

+

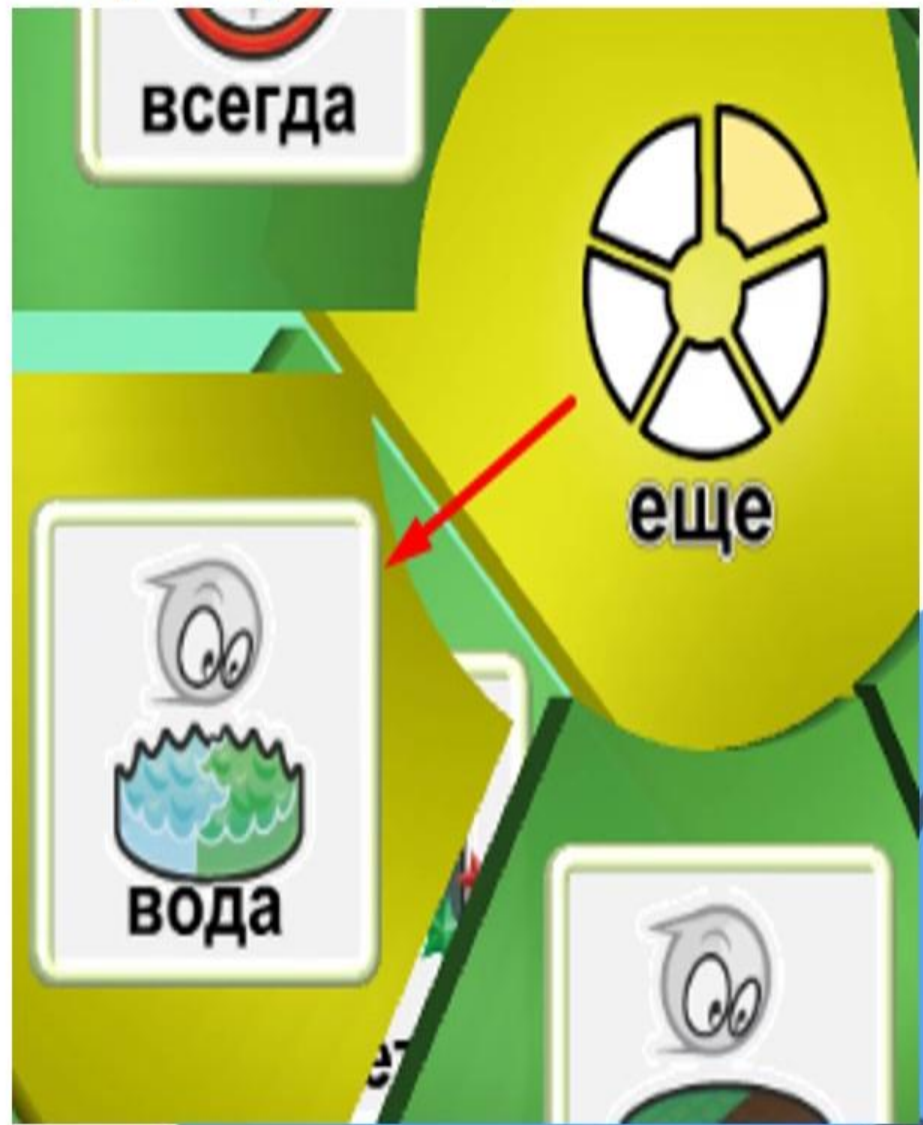
Делать

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, labeled 'касание' (touch). The second section is labeled 'тубма' (bomb) and contains an icon of a blue and red bomb, with a yellow pencil icon pointing to it. A large yellow plus sign is positioned between the second and third sections. The third section is labeled 'Делать' (Do) and contains an icon of a green chess king piece, labeled 'конец' (end).



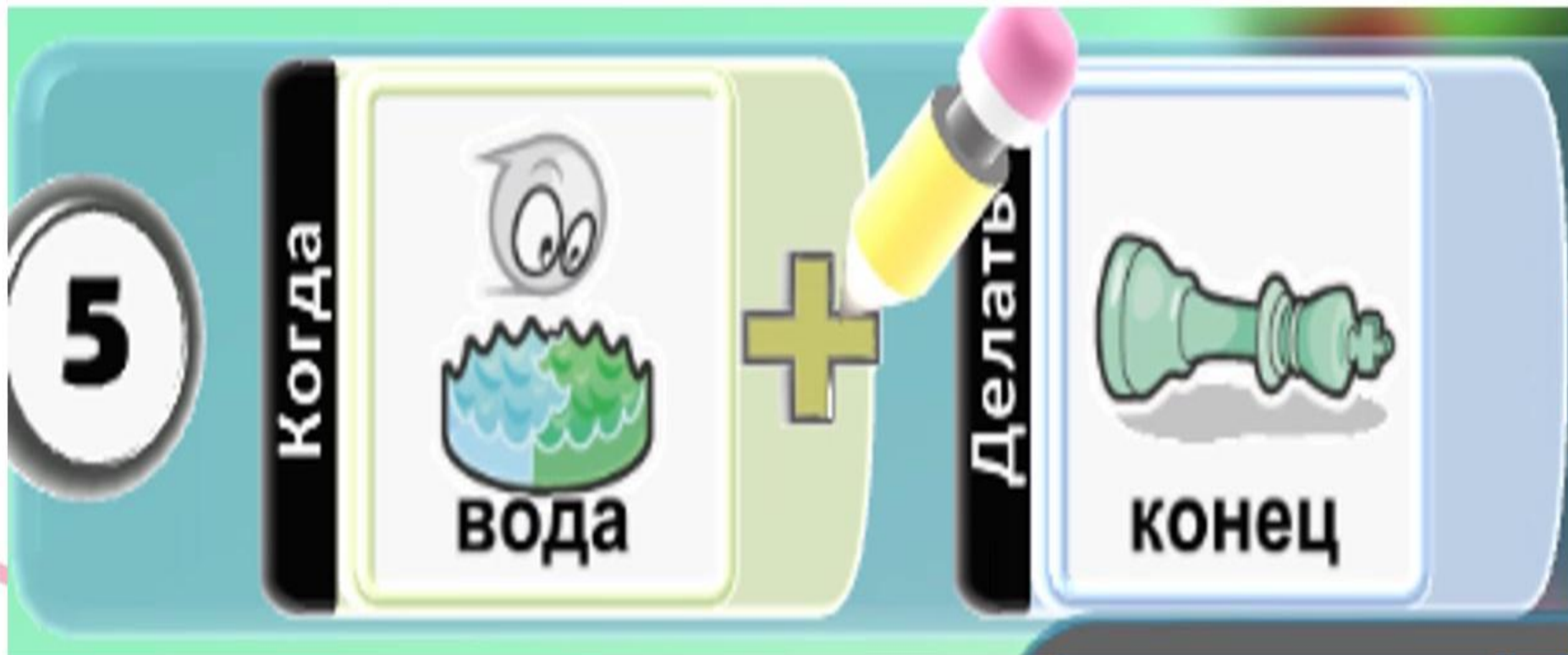
# Создаем программу



# Создаем программу

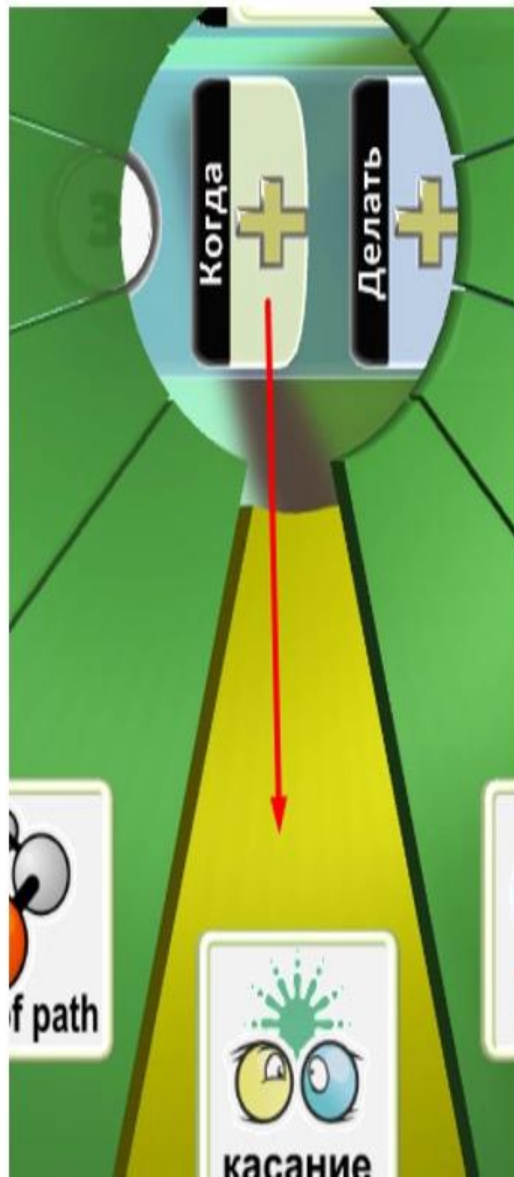


# Создаем программу



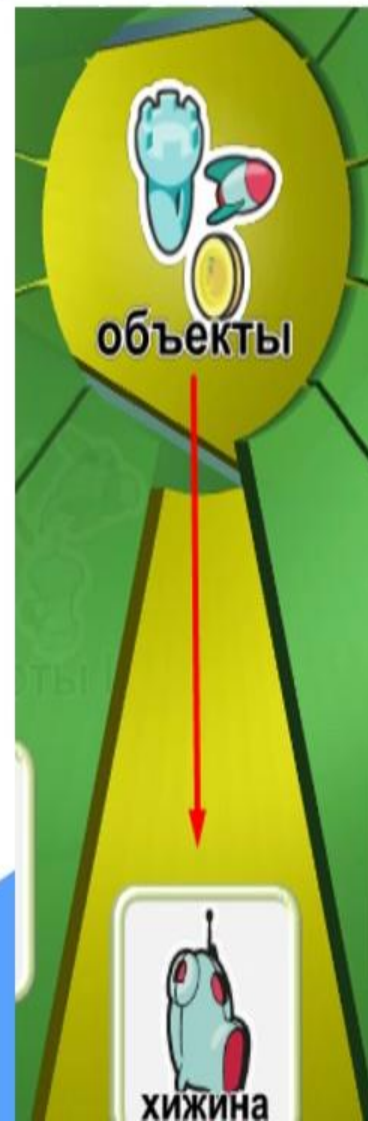
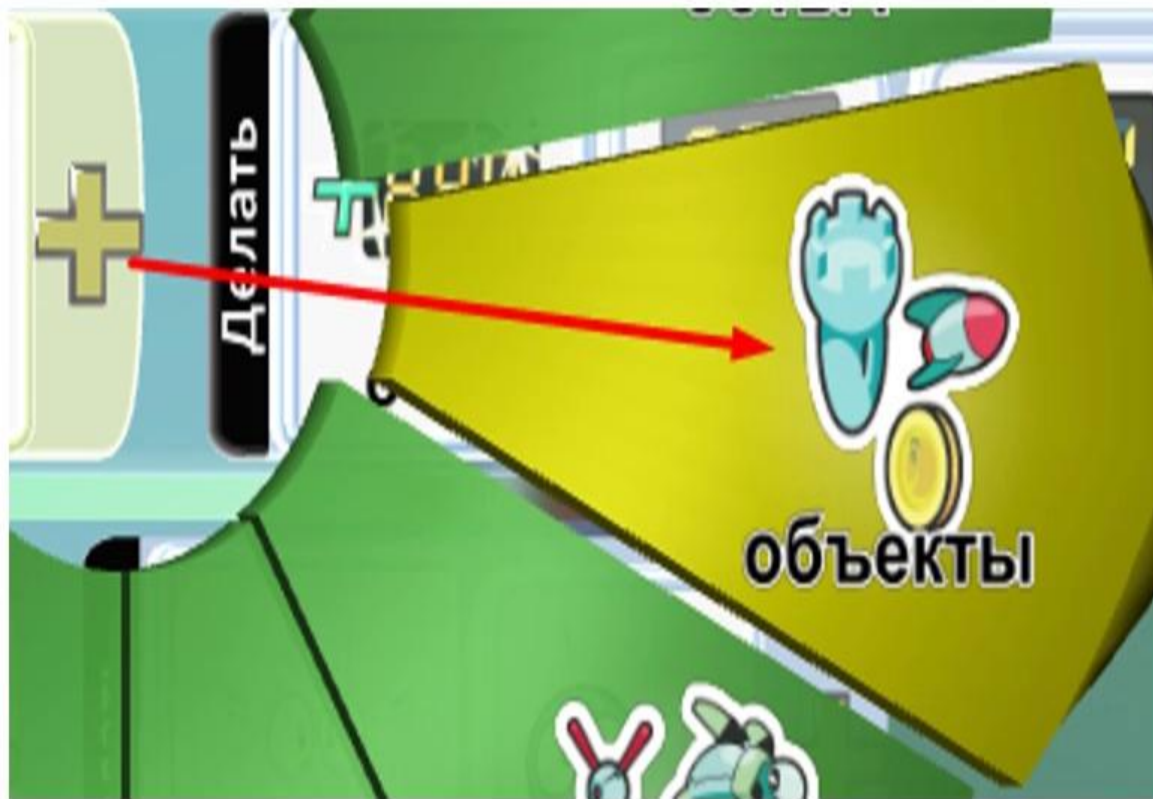


# Создаем программу





# Создаем программу



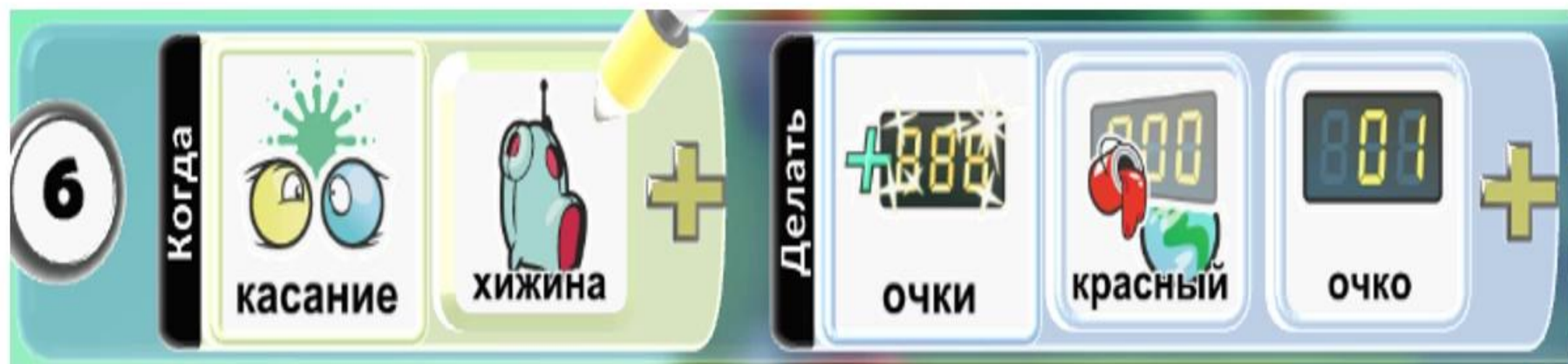
# Создаем программу





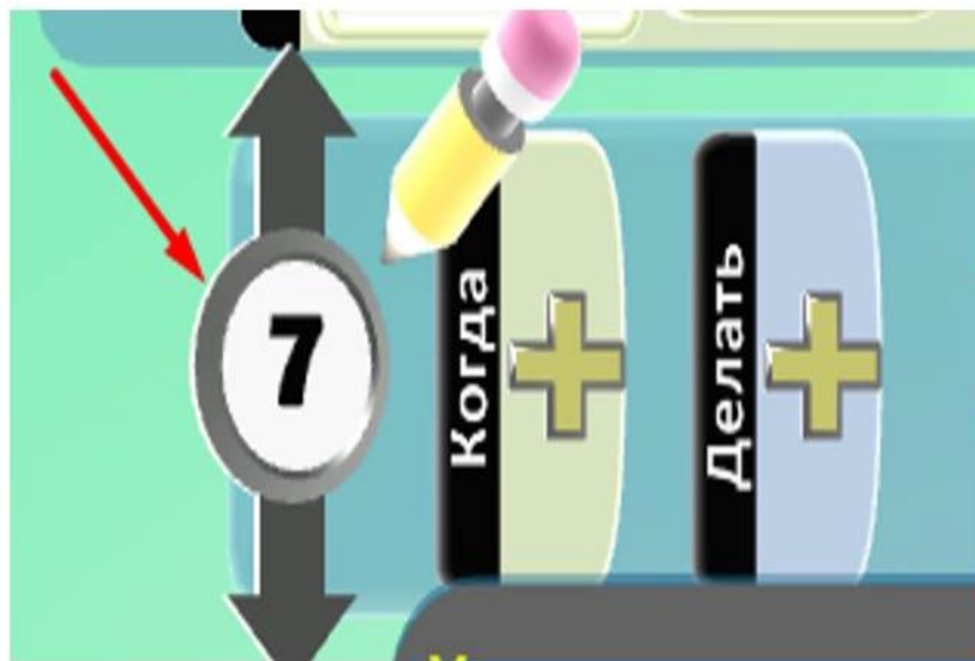


# Создаем программу





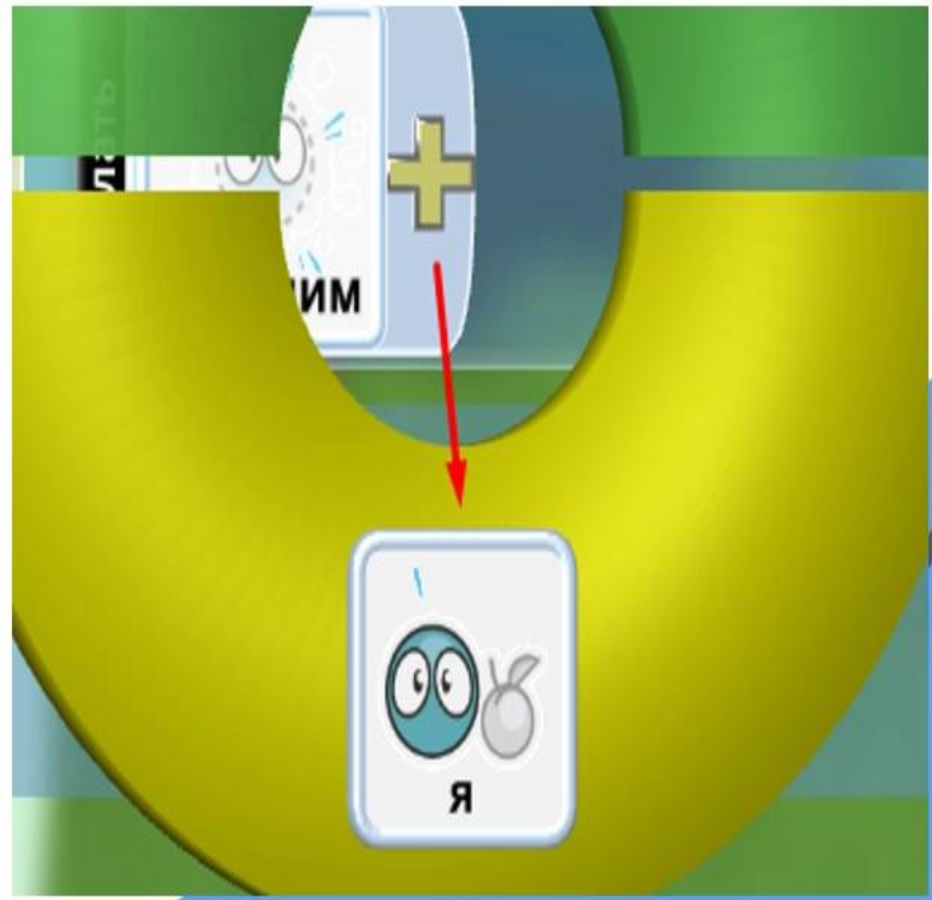
# Создаем программу



# Создаем программу

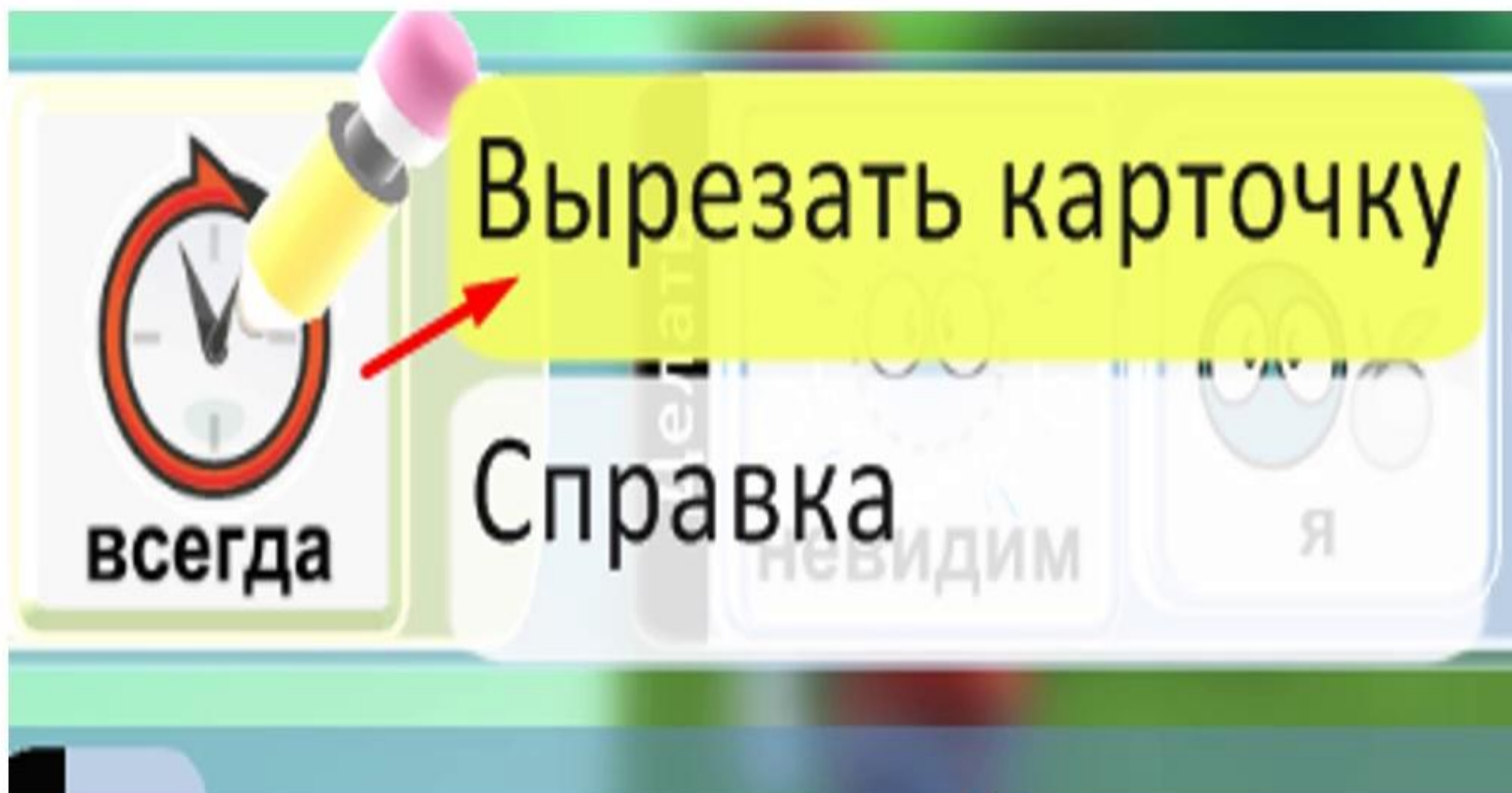


# Создаем программу



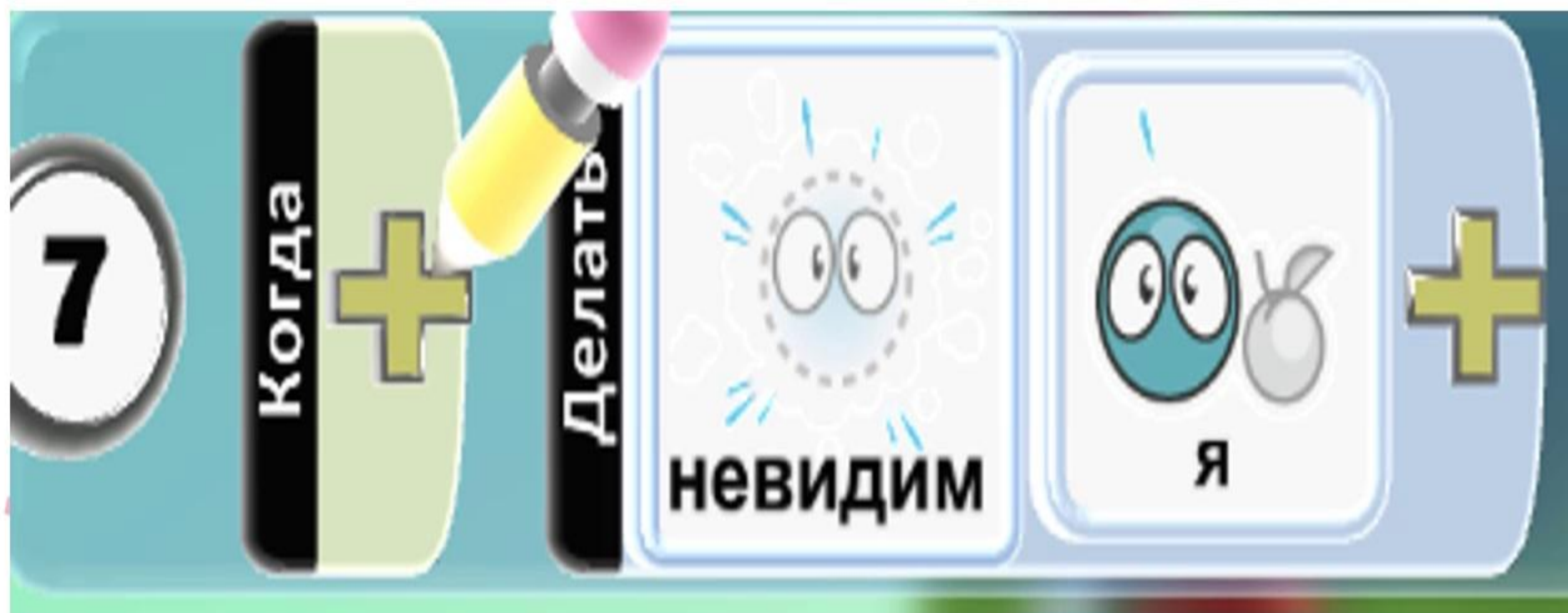


# Создаем программу





# Создаем программу



# Создаем программу

**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

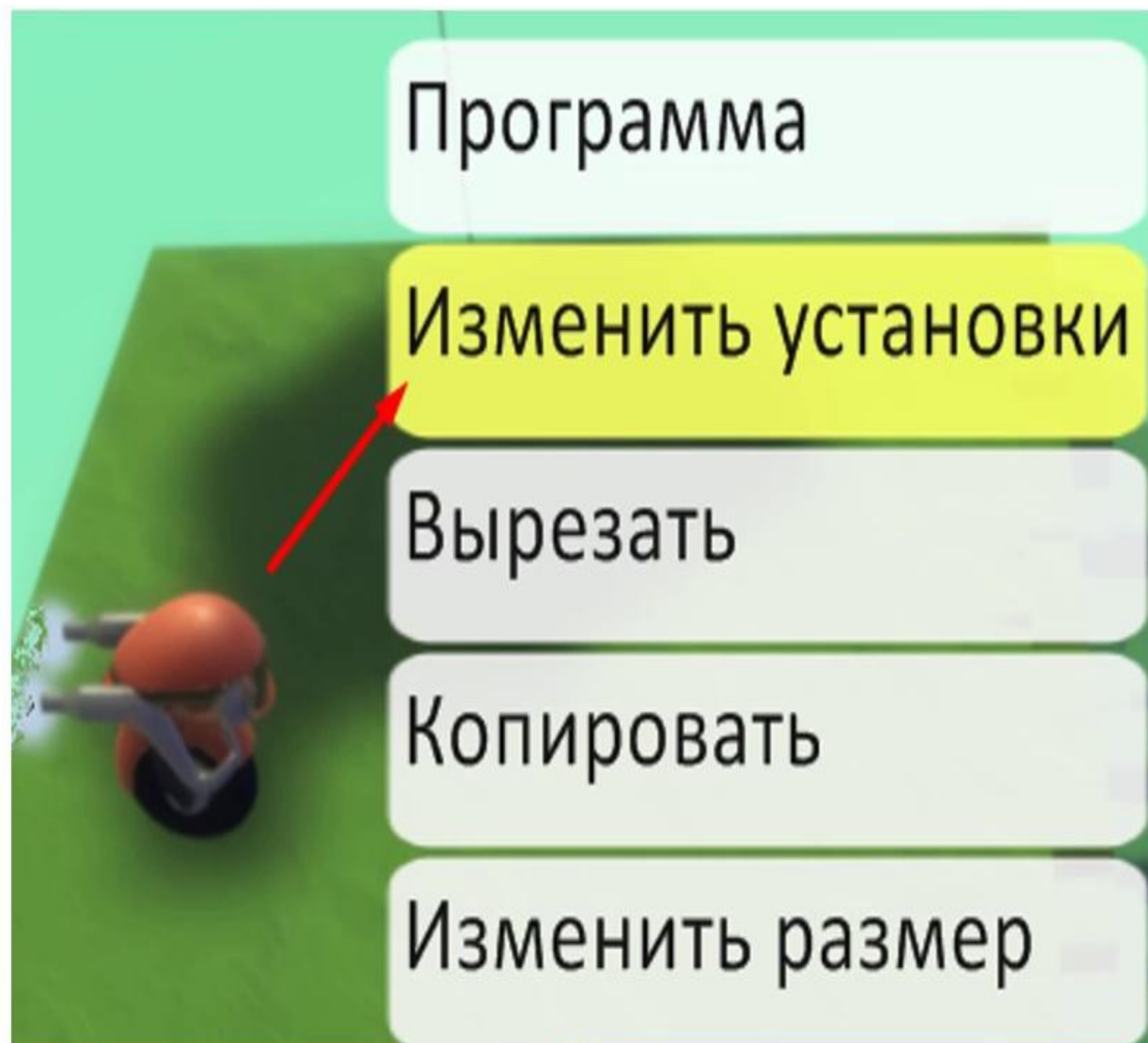
# Создаем программу

**5** Когда  вода +  Делать  конец

**6** Когда  касание +  хижина +  Делать очки +  красный +  очко +

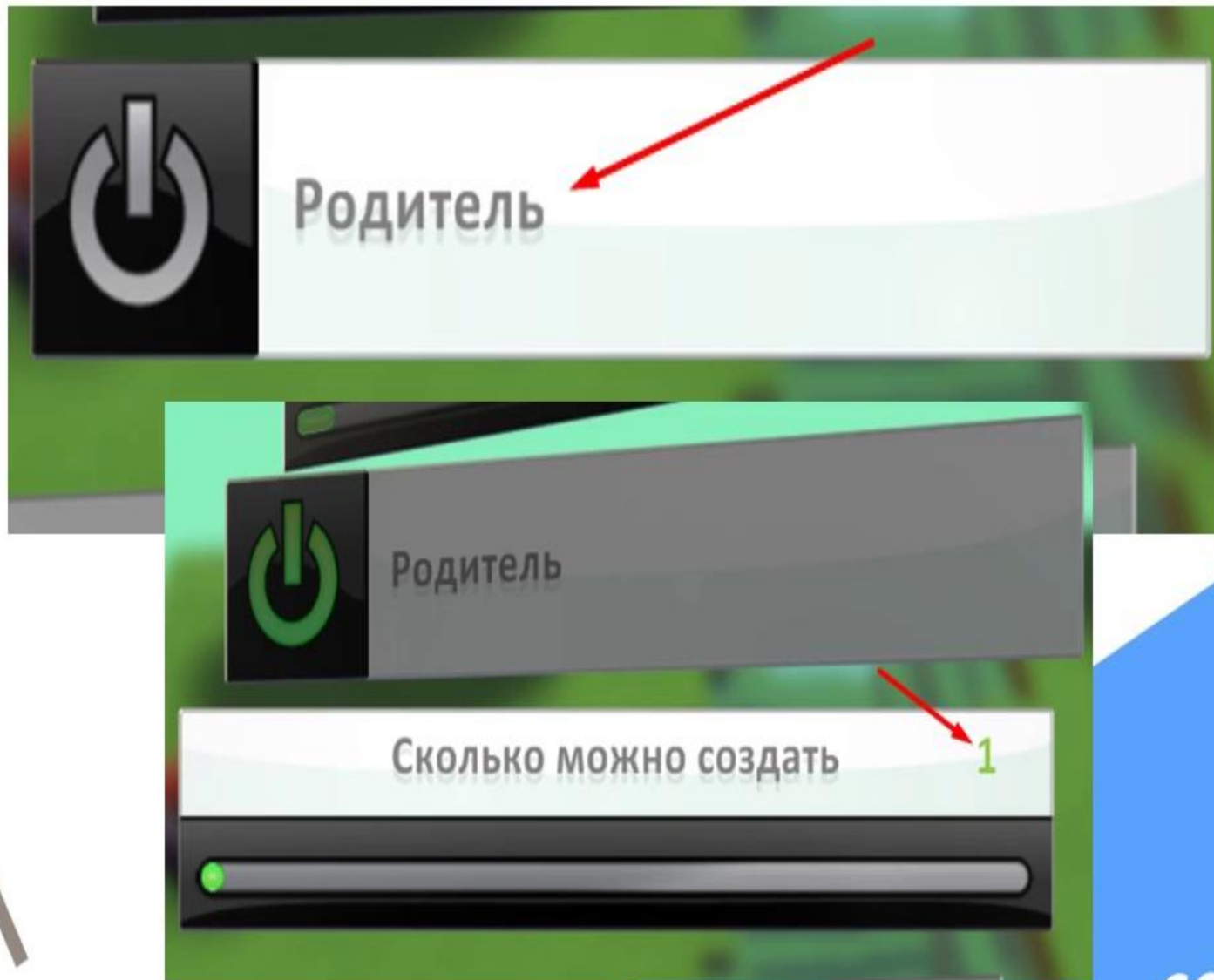
**7** Когда +  Делать невидим +  я +

## Изменяем установки





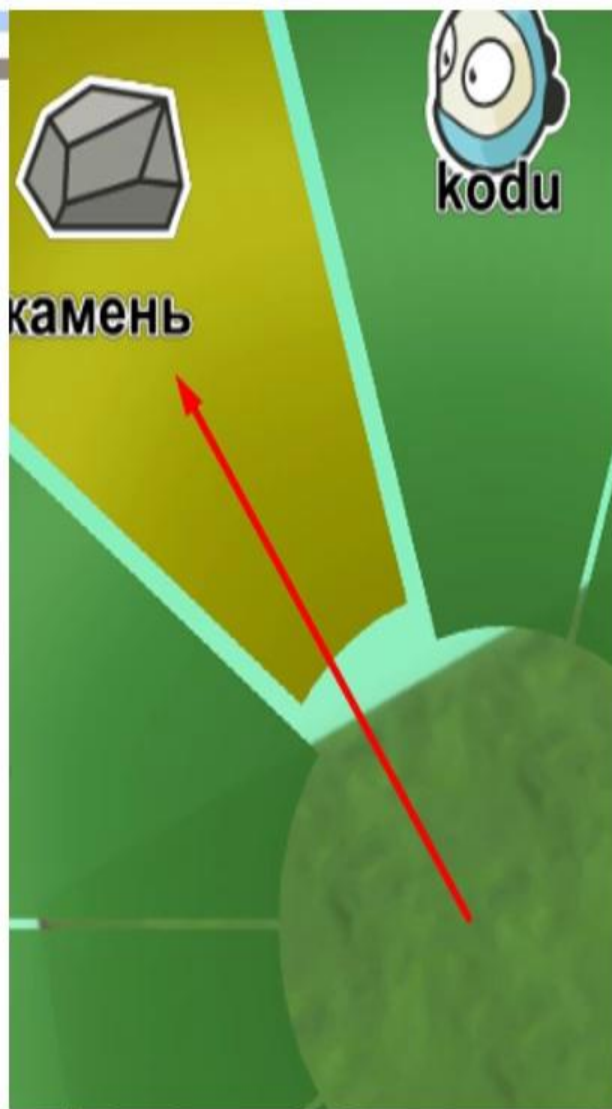
# Изменяем установки



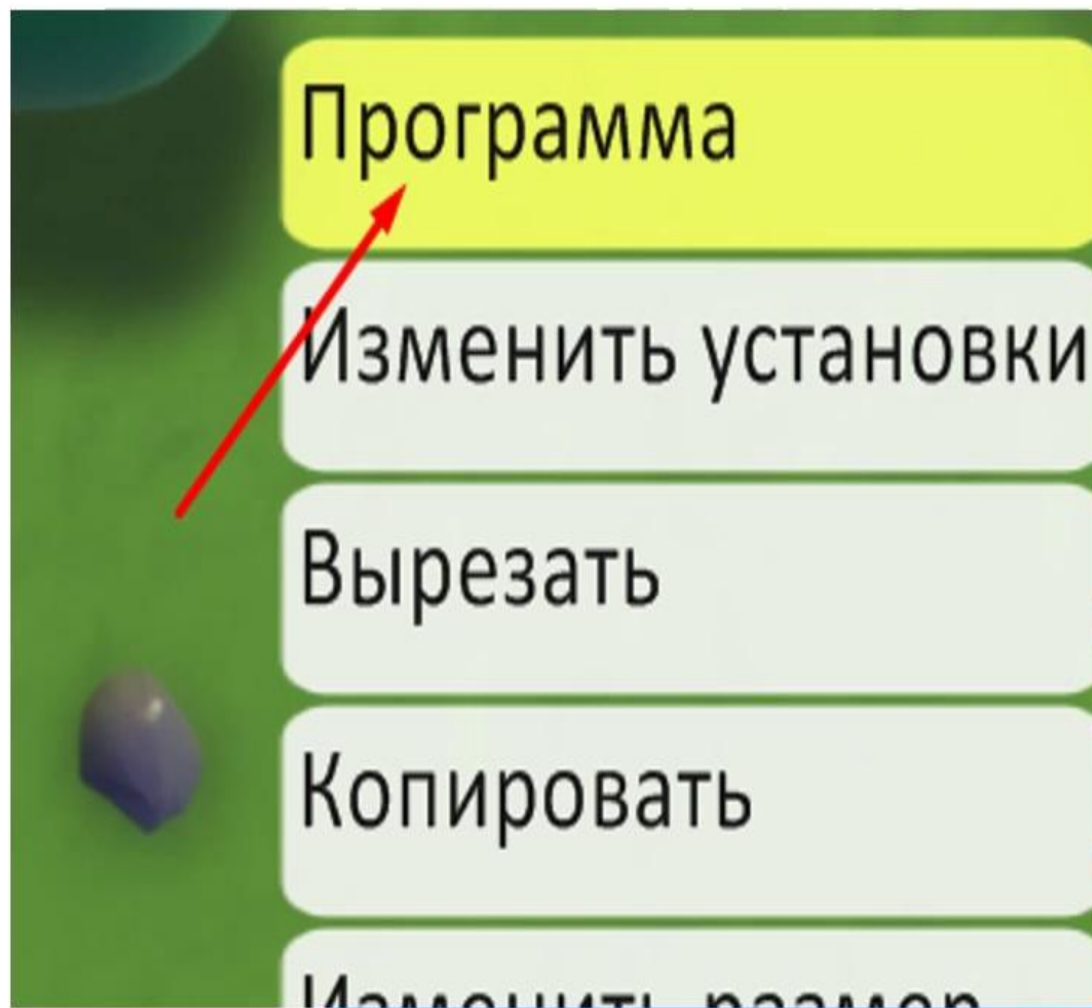
# Добавляем объекты



# Добавляем объекты

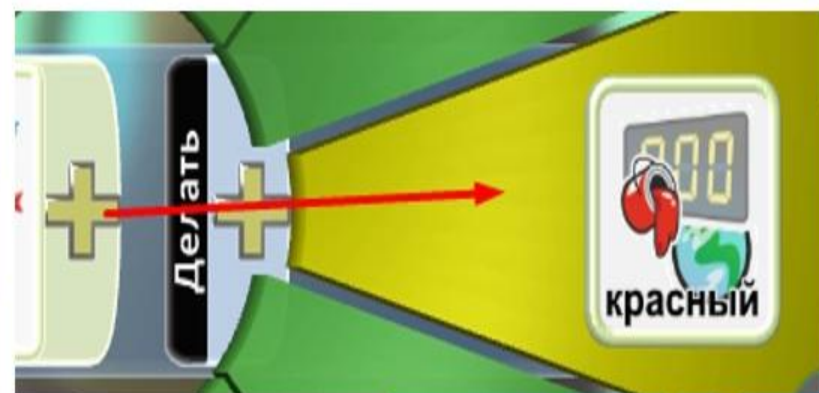
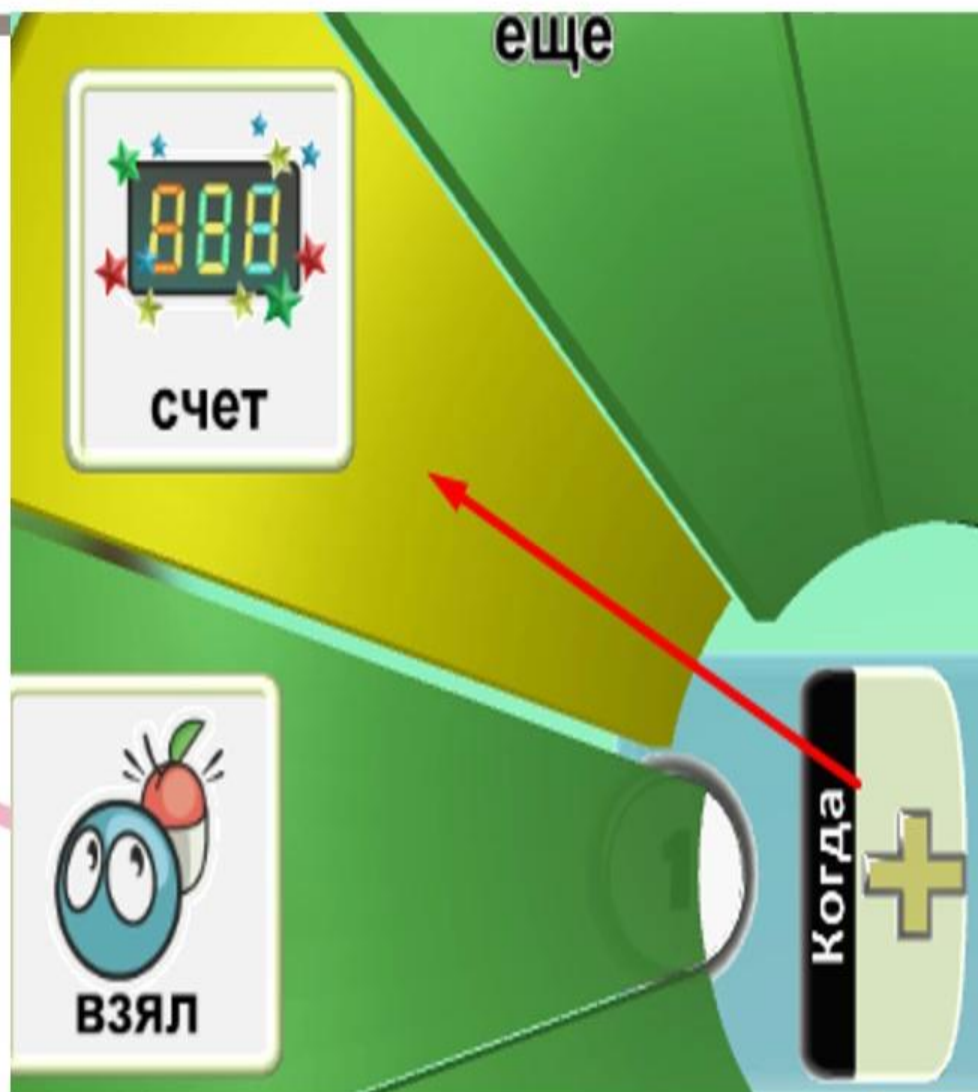


# Создаем программу





# Создаем программу



# Создаем программу

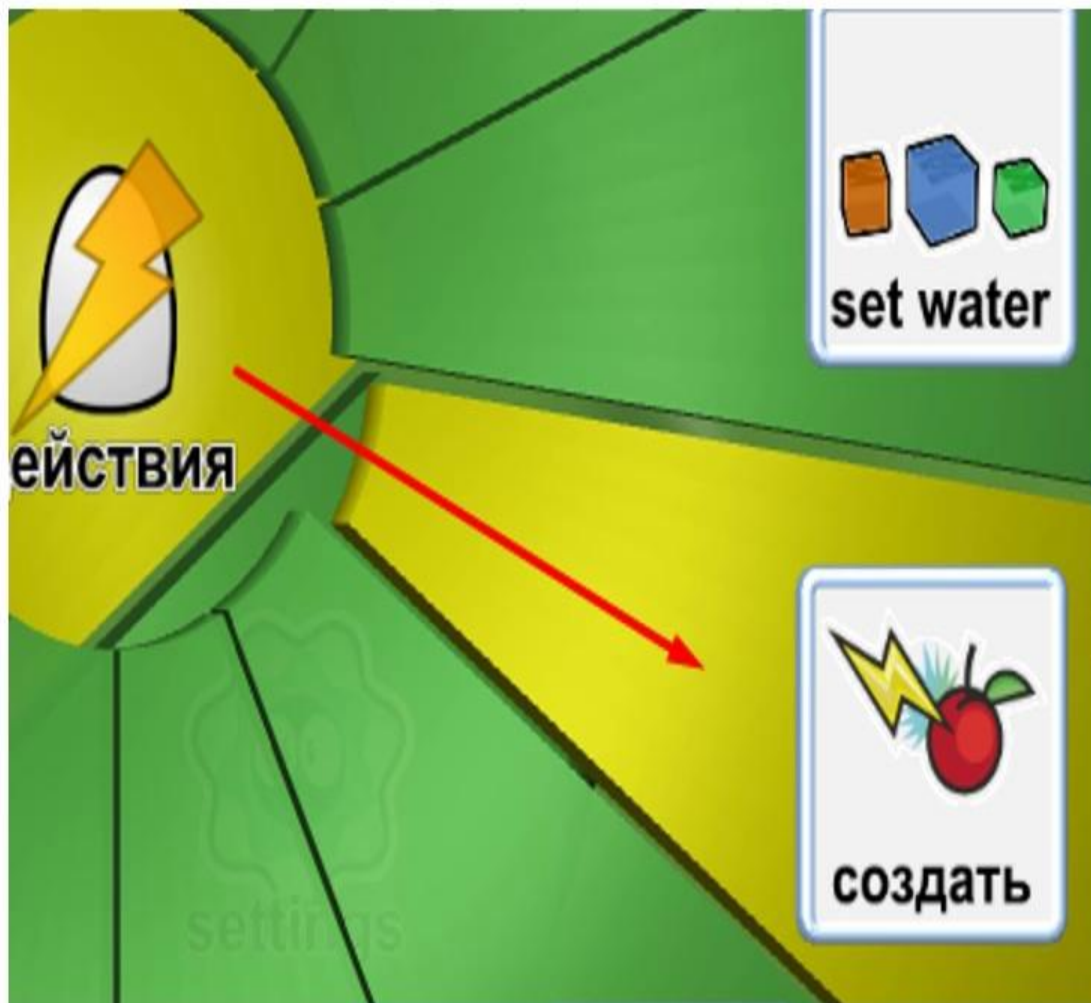
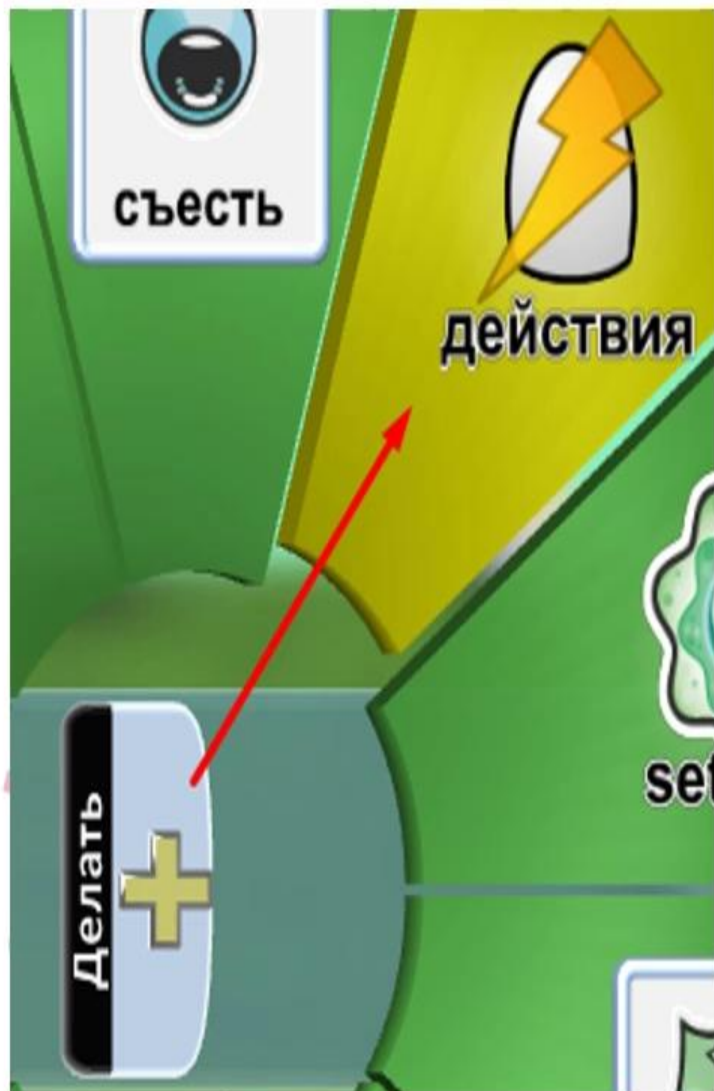


# Создаем программу



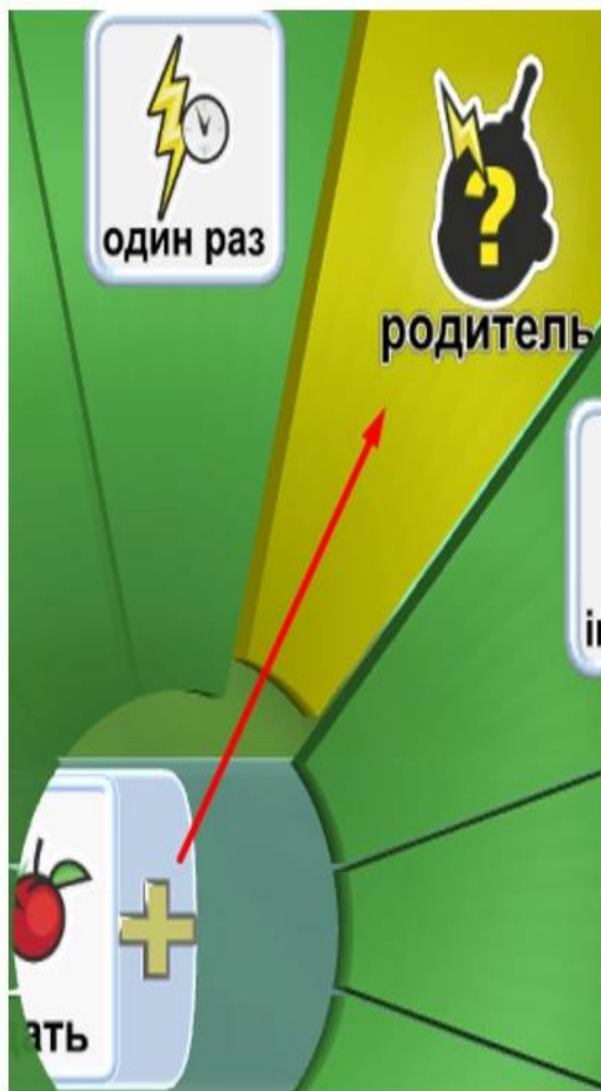


# Создаем программу





# Создаем программу



# Создаем программу



# Создаем программу

1

Когда

счет

красный

equals

очки

+

Делать

создать

Байкер 1

один раз

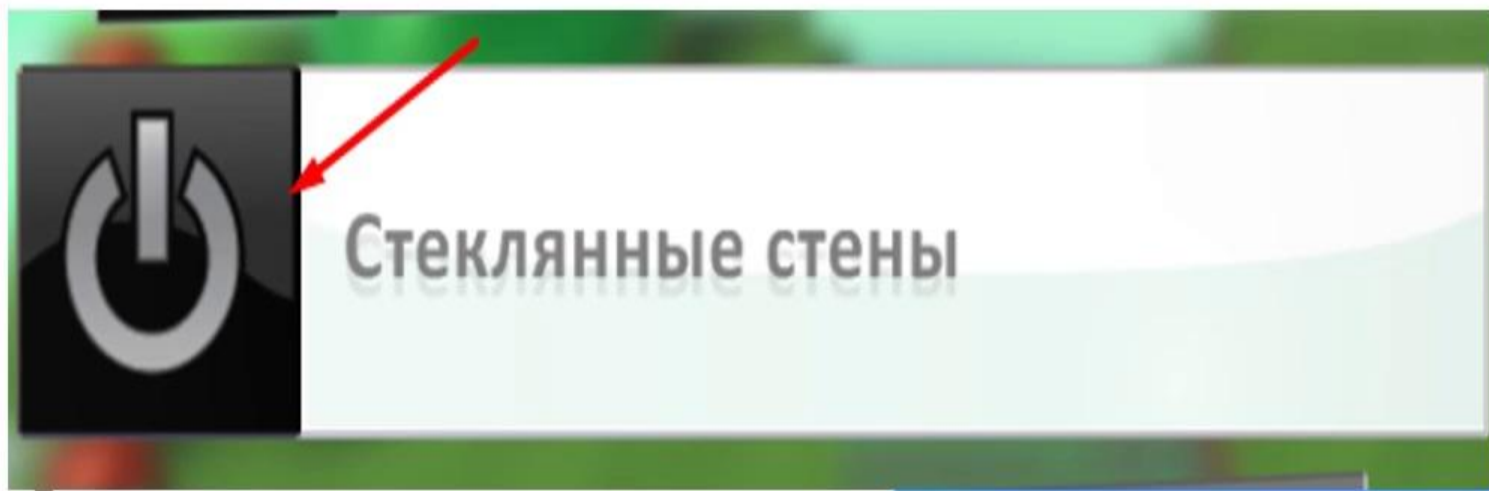
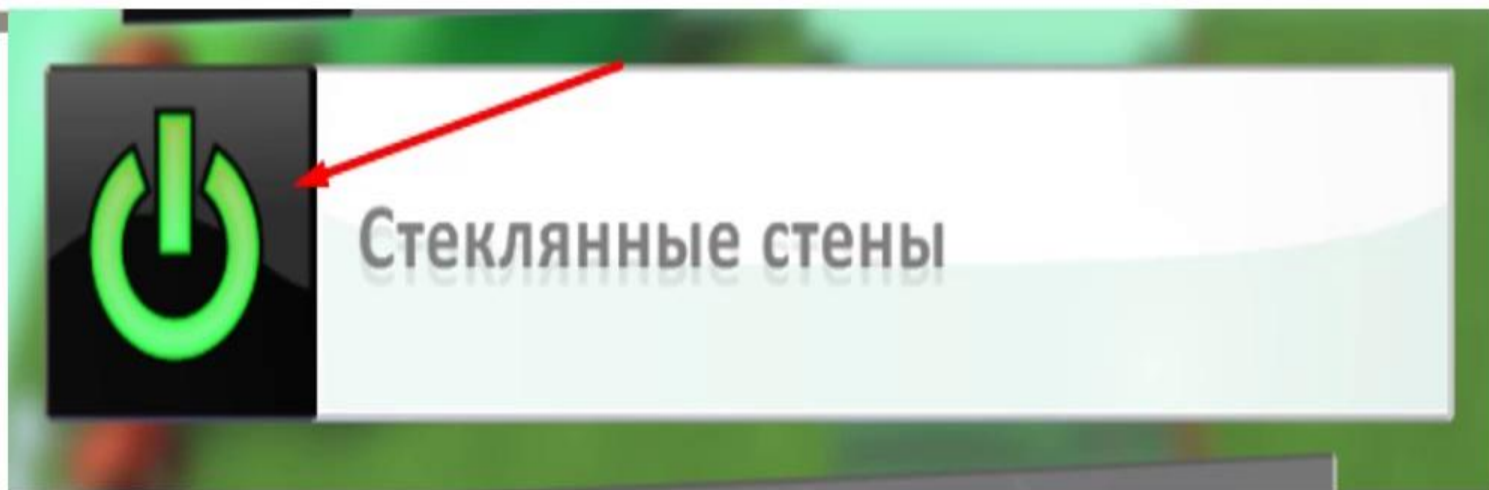
+

# Изменяем настройки мира

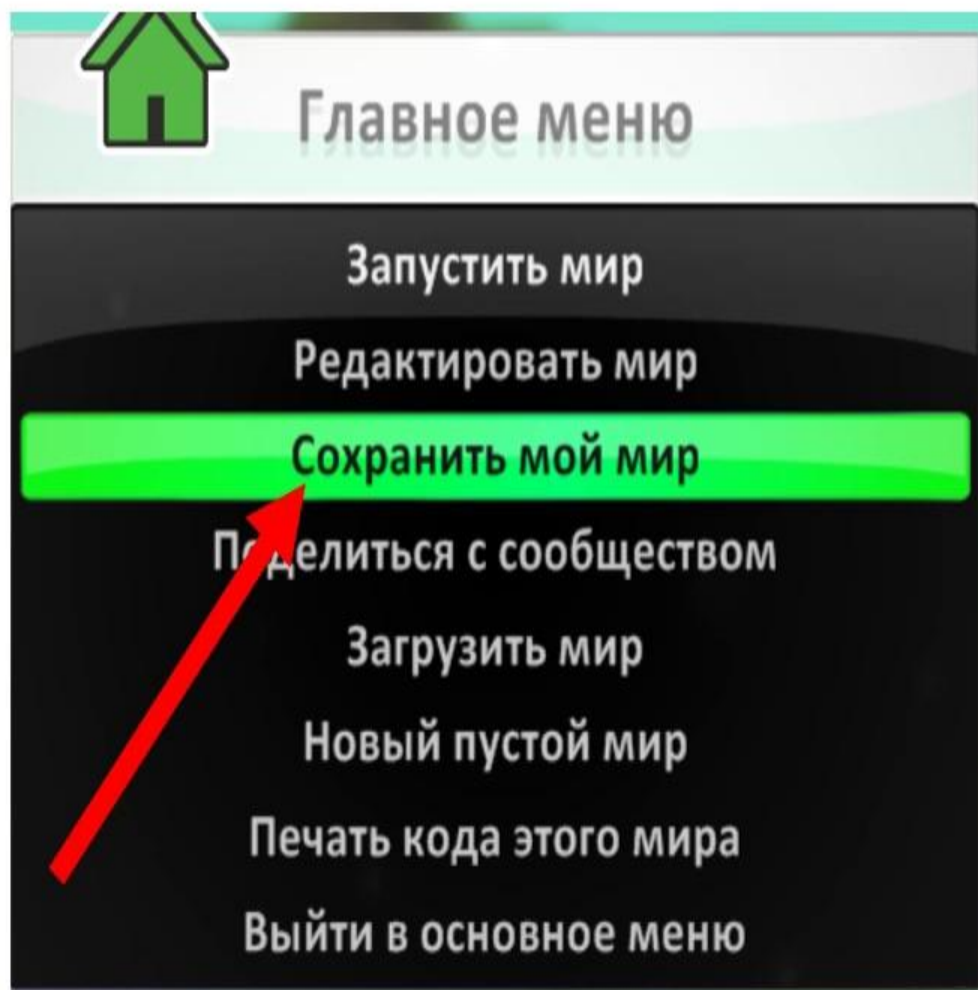




# Изменяем настройки мира



# Сохраняем наш игровой мир



Поздравляем!

