



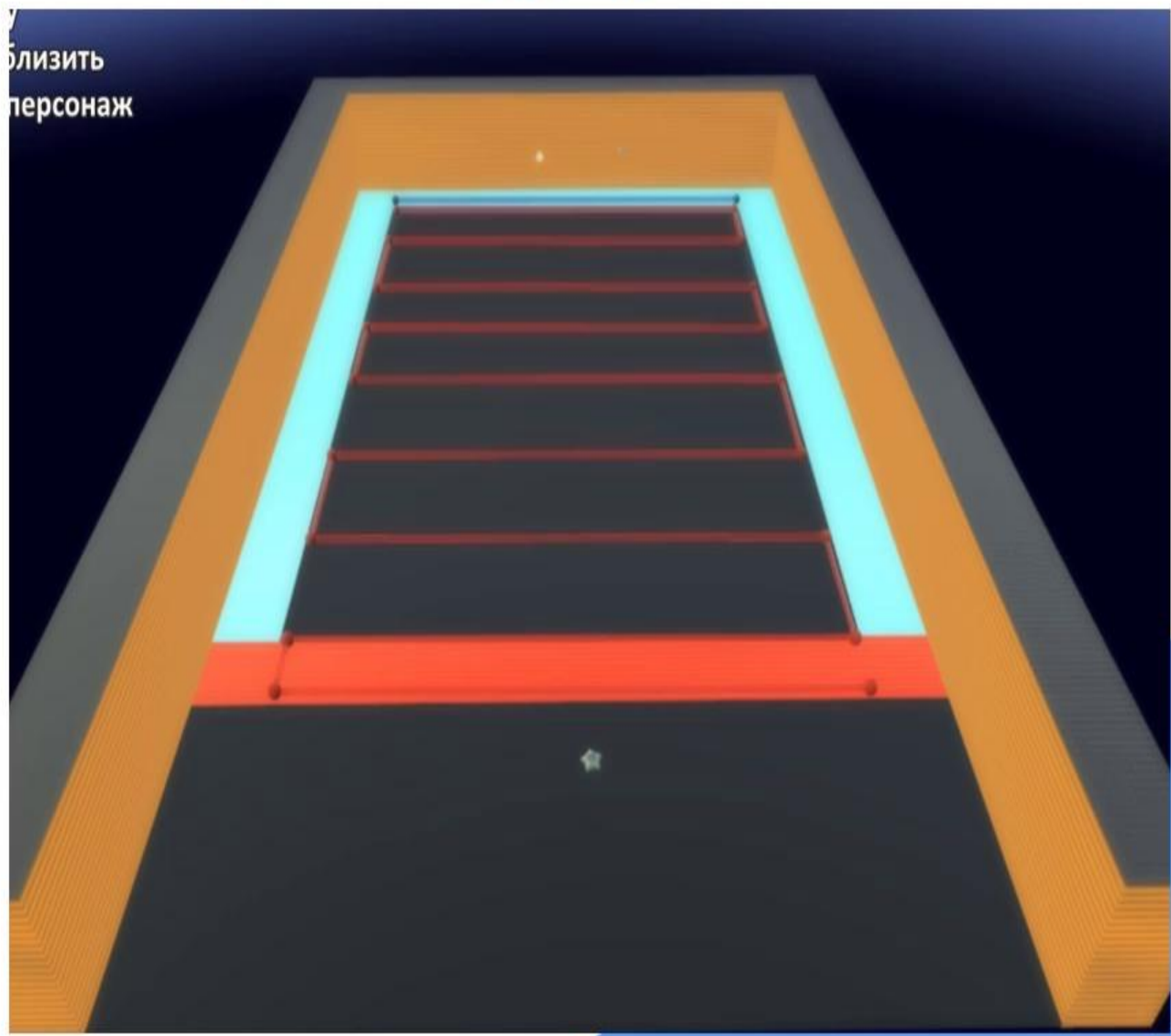
Kodu

Создаем игру Space Invaders
Урок 8

Space Invaders



Создаем игру Space Invaders

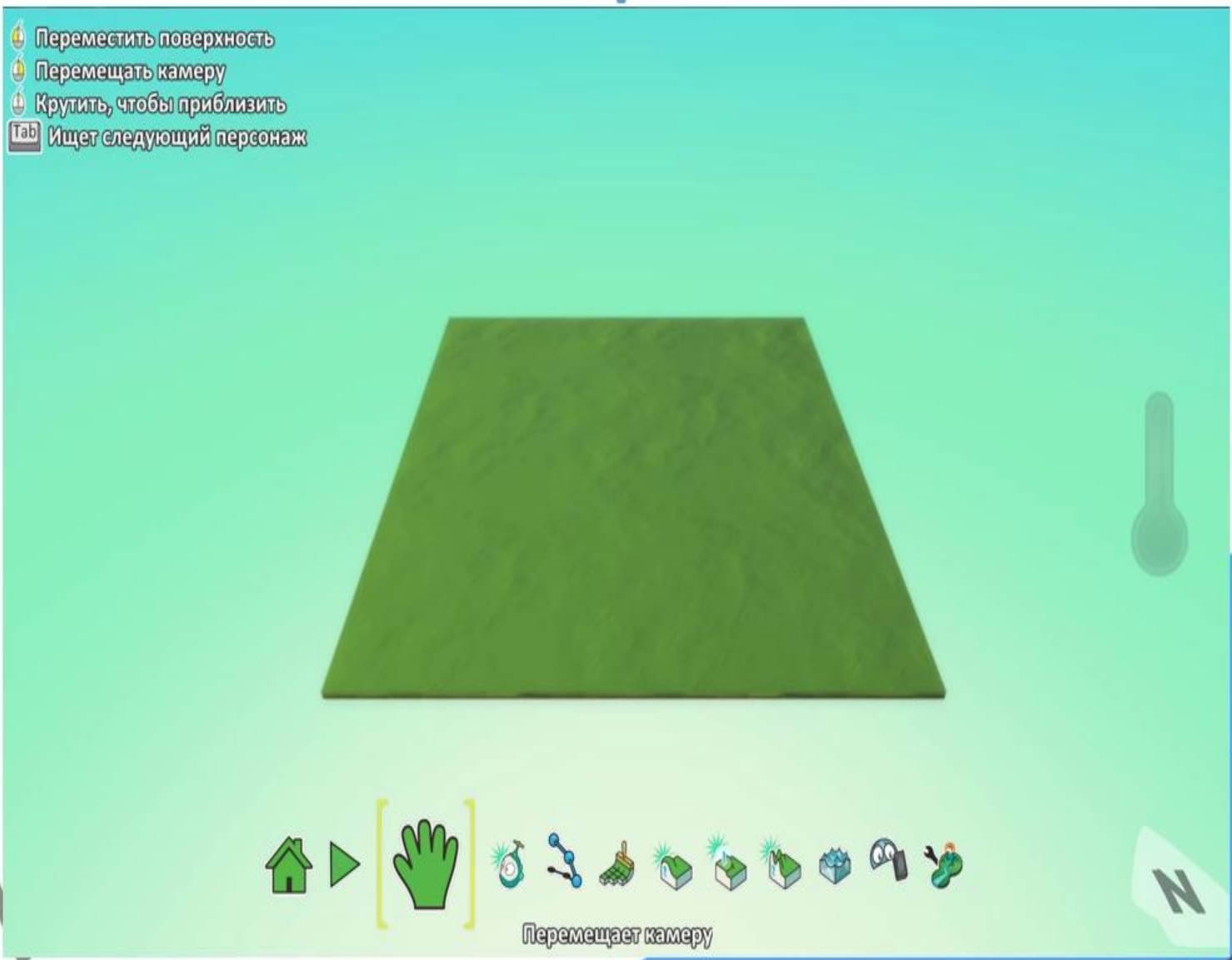


близить персонаж



Старт

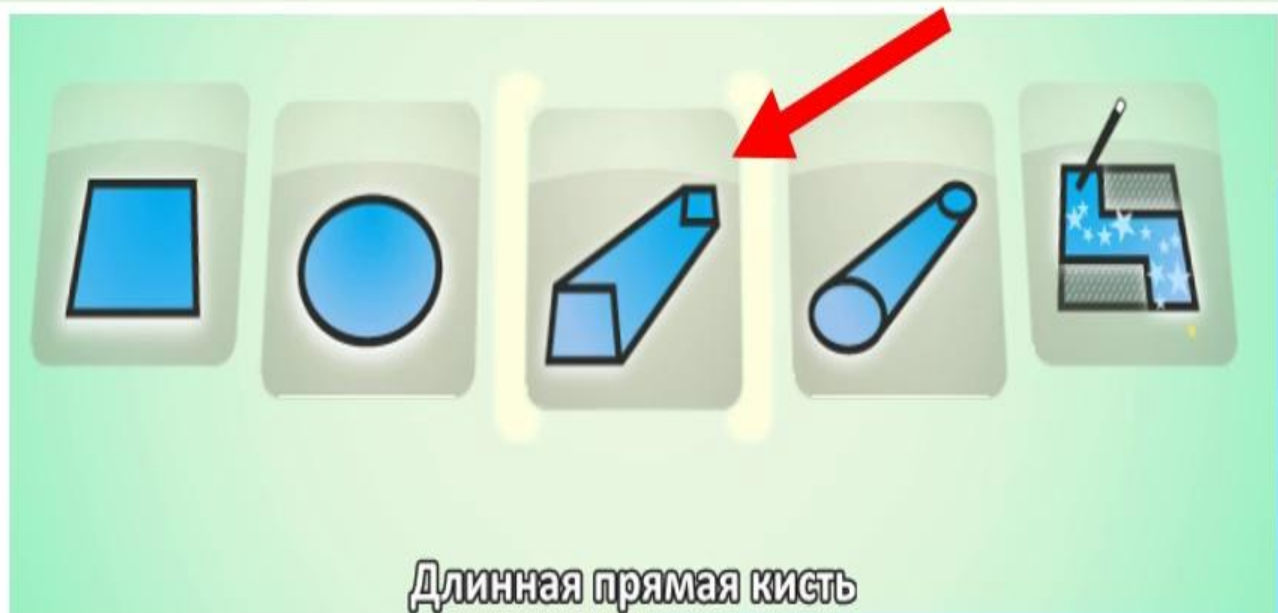
- 👉 Переместить поверхность
- 👉 Перемещать камеру
- 👉 Крутить, чтобы приблизить
- Tab Ищет следующий персонаж



Выбираем кисть



Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю




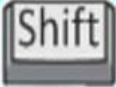








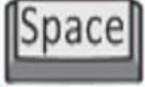
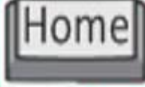

Длинная прямая кисть

Создание площадки

Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

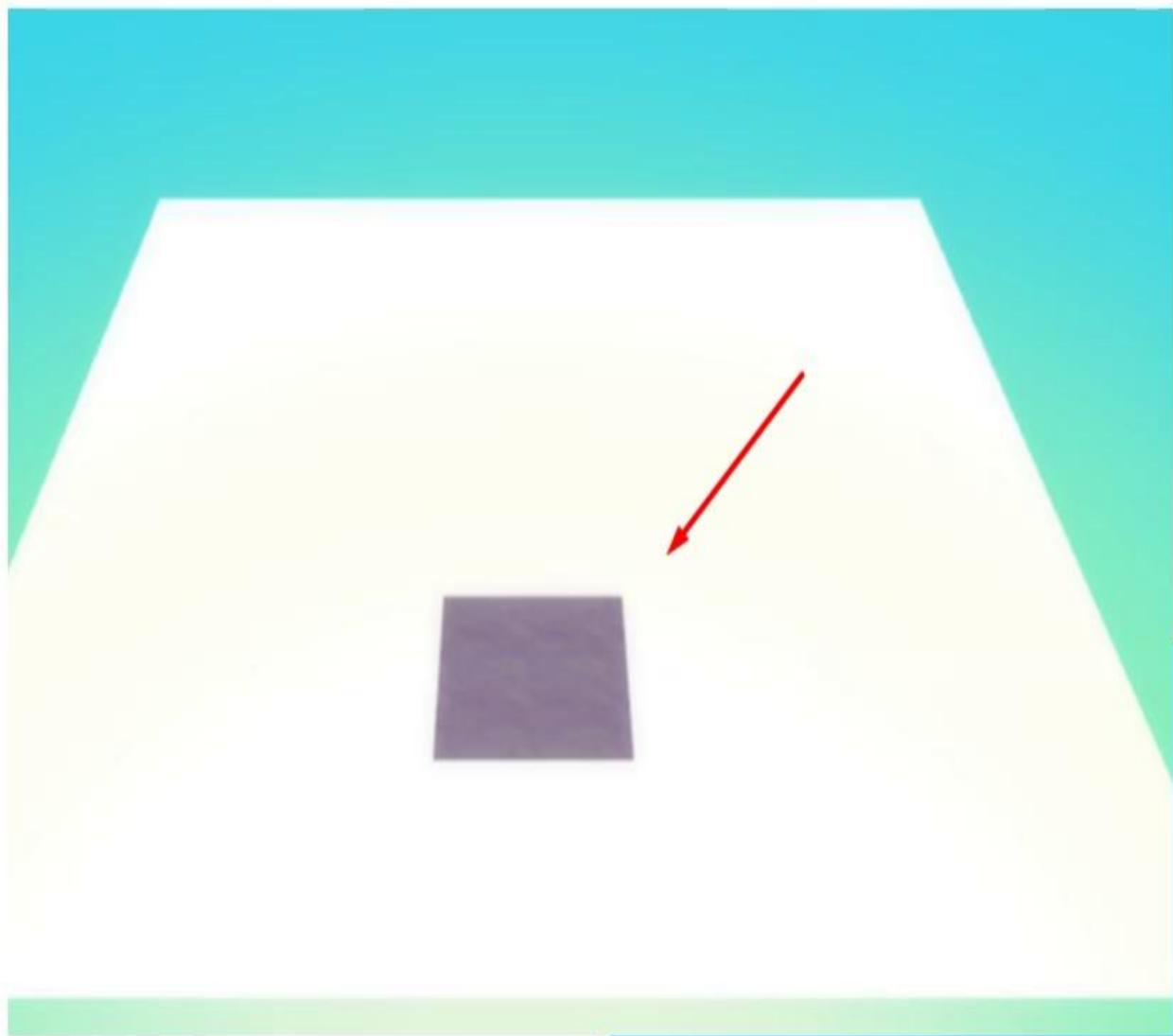
44 45 46

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

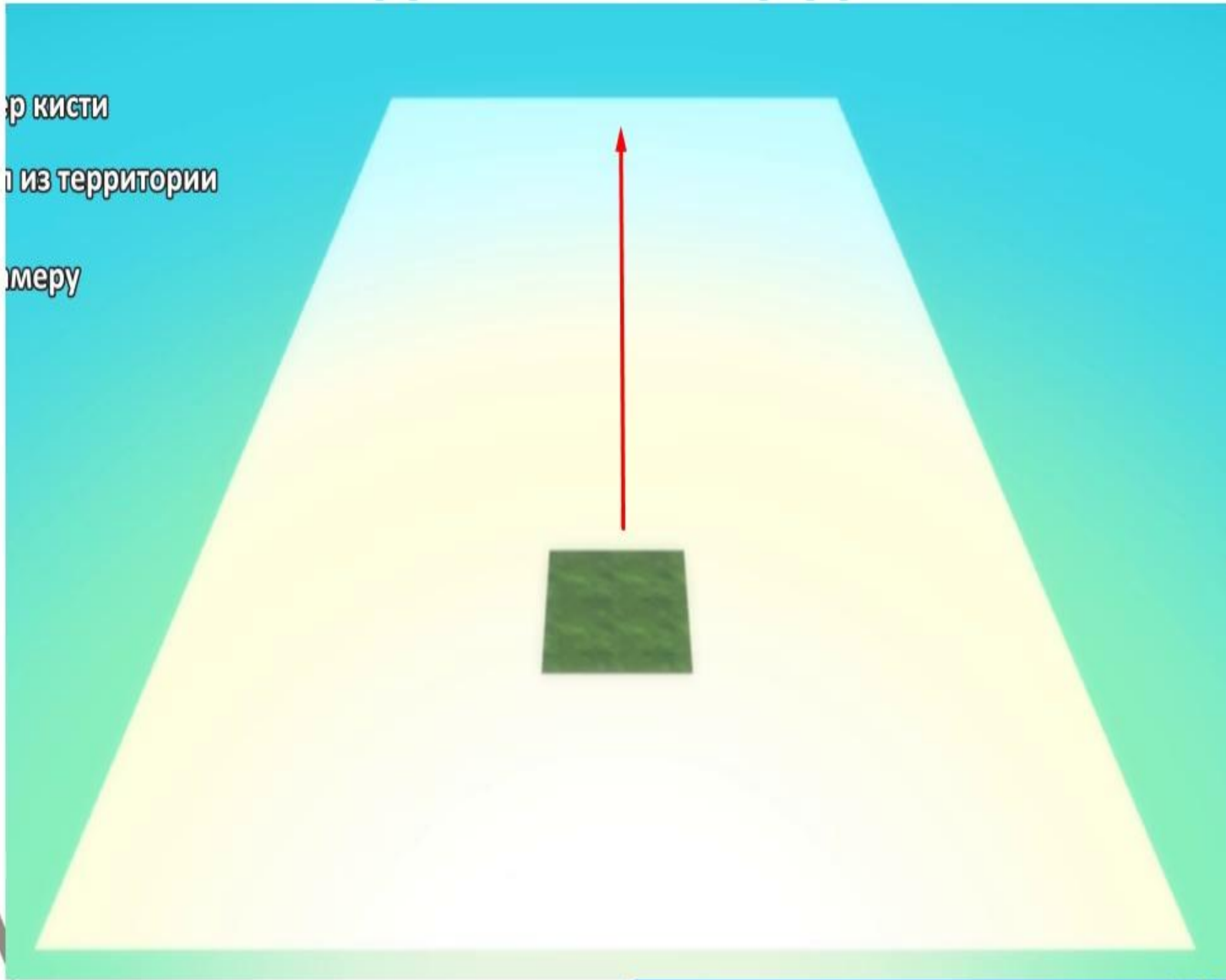


Создание площадки

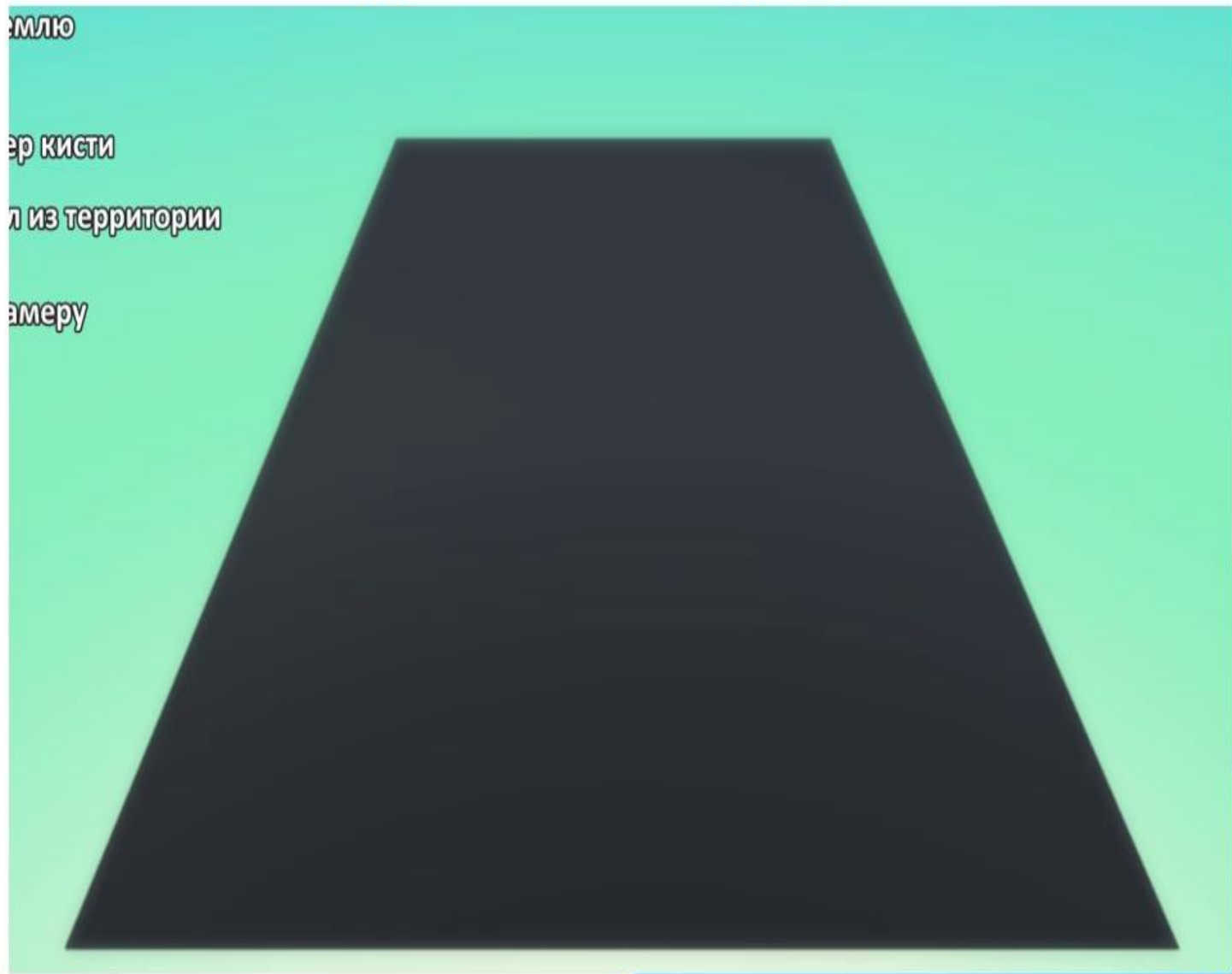


Создание площадки

р кисти
из территории
меру



Создание площадки



землю

с помощью кисти

удалить часть территории

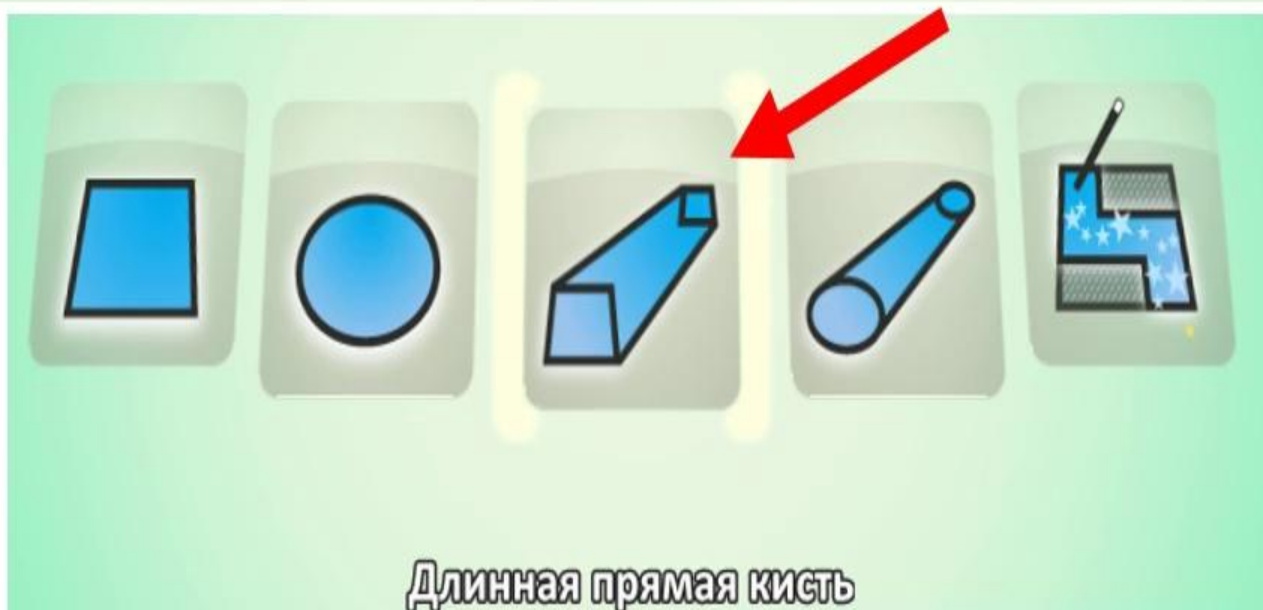
определённого размера



Выбираем кисть



Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю


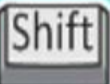

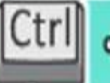






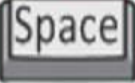
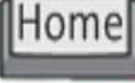



Длинная прямая кисть

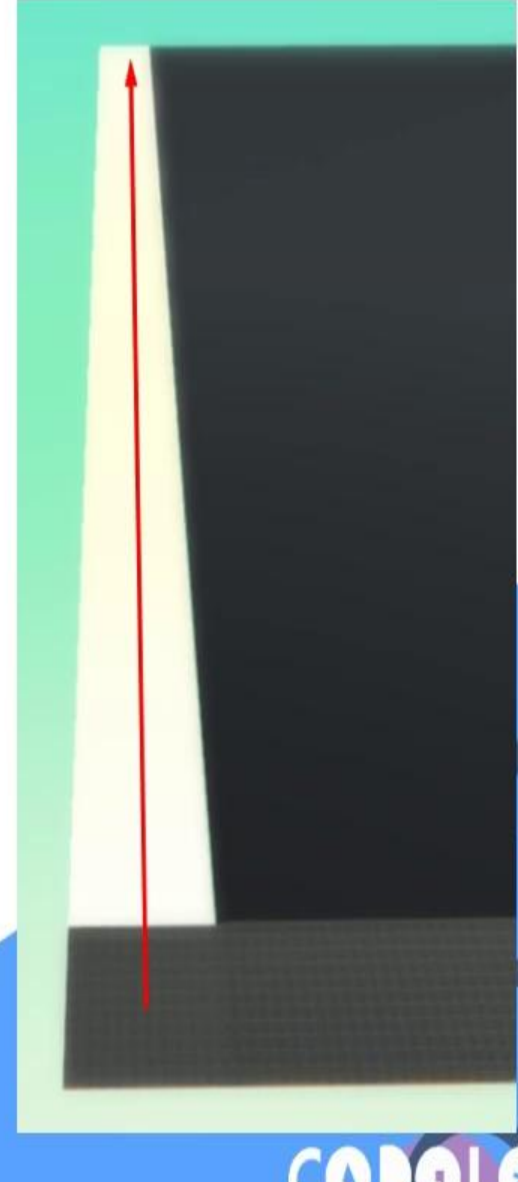
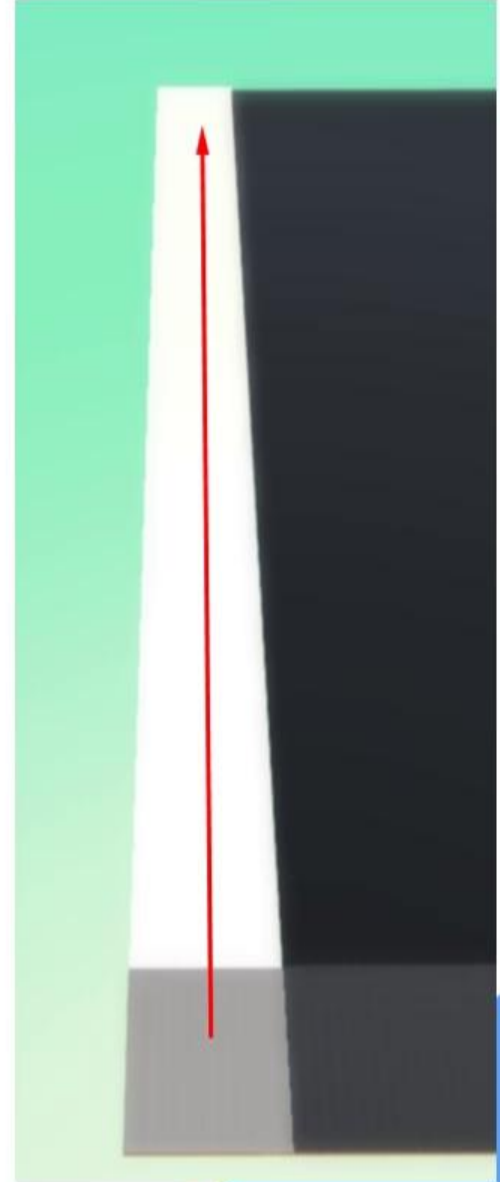
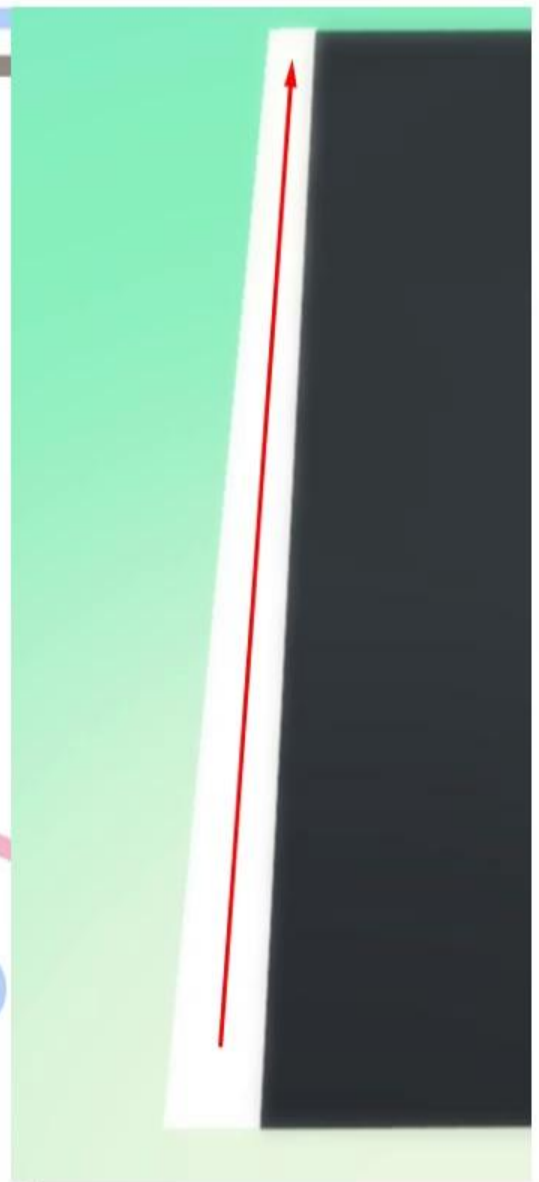
Создание площадки



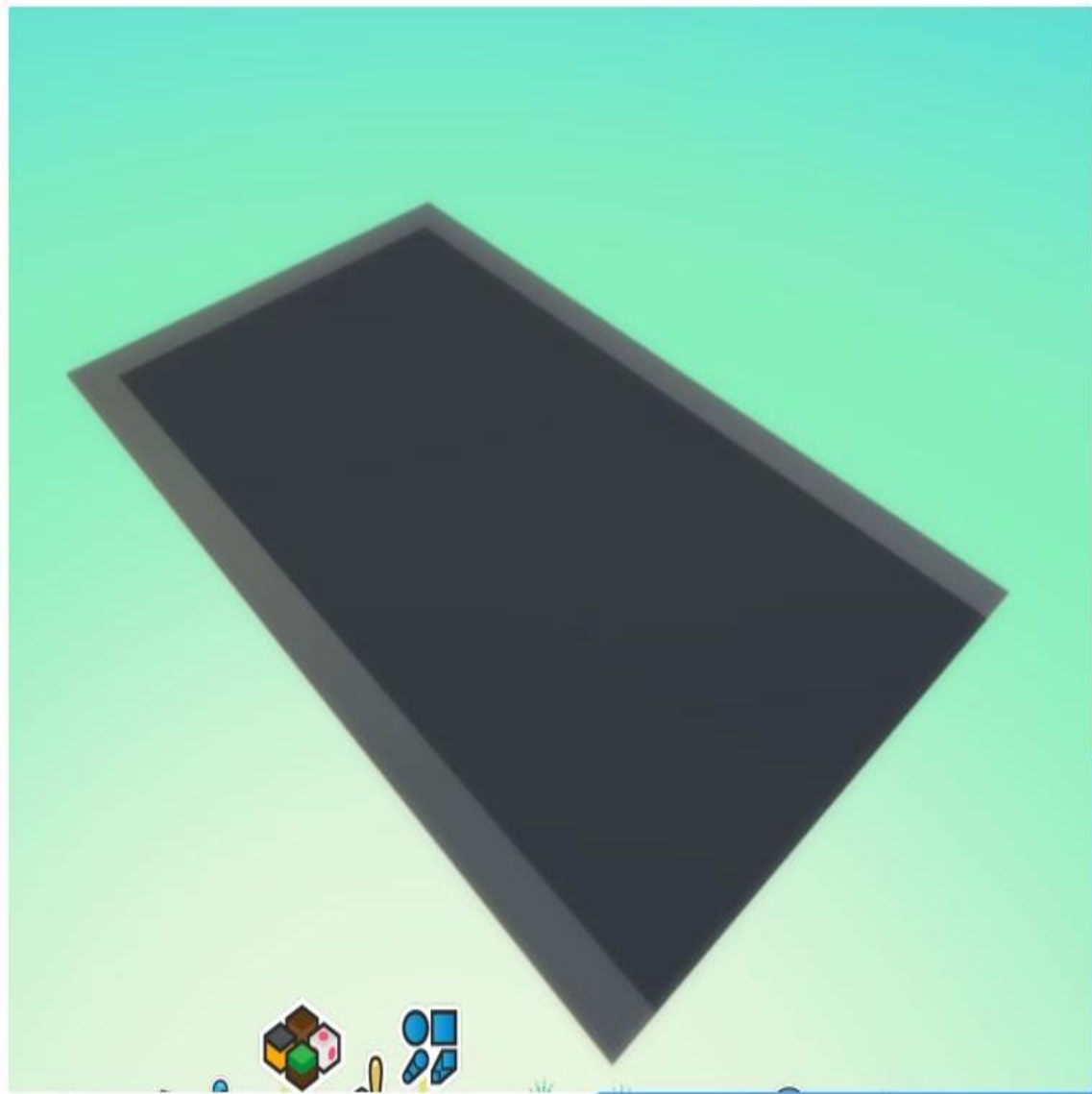
Выбираем кисть

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

Создание площадки



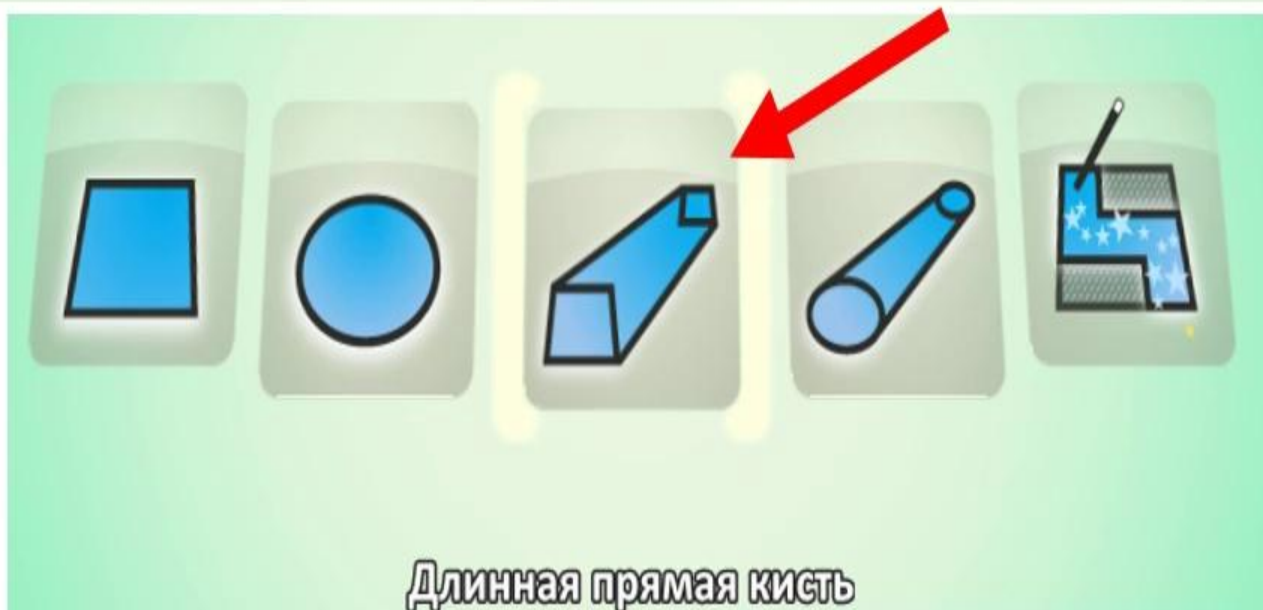
Создание площадки



Выбираем кисть



Кисть для земли: Рисует, добавляет или удаляет землю

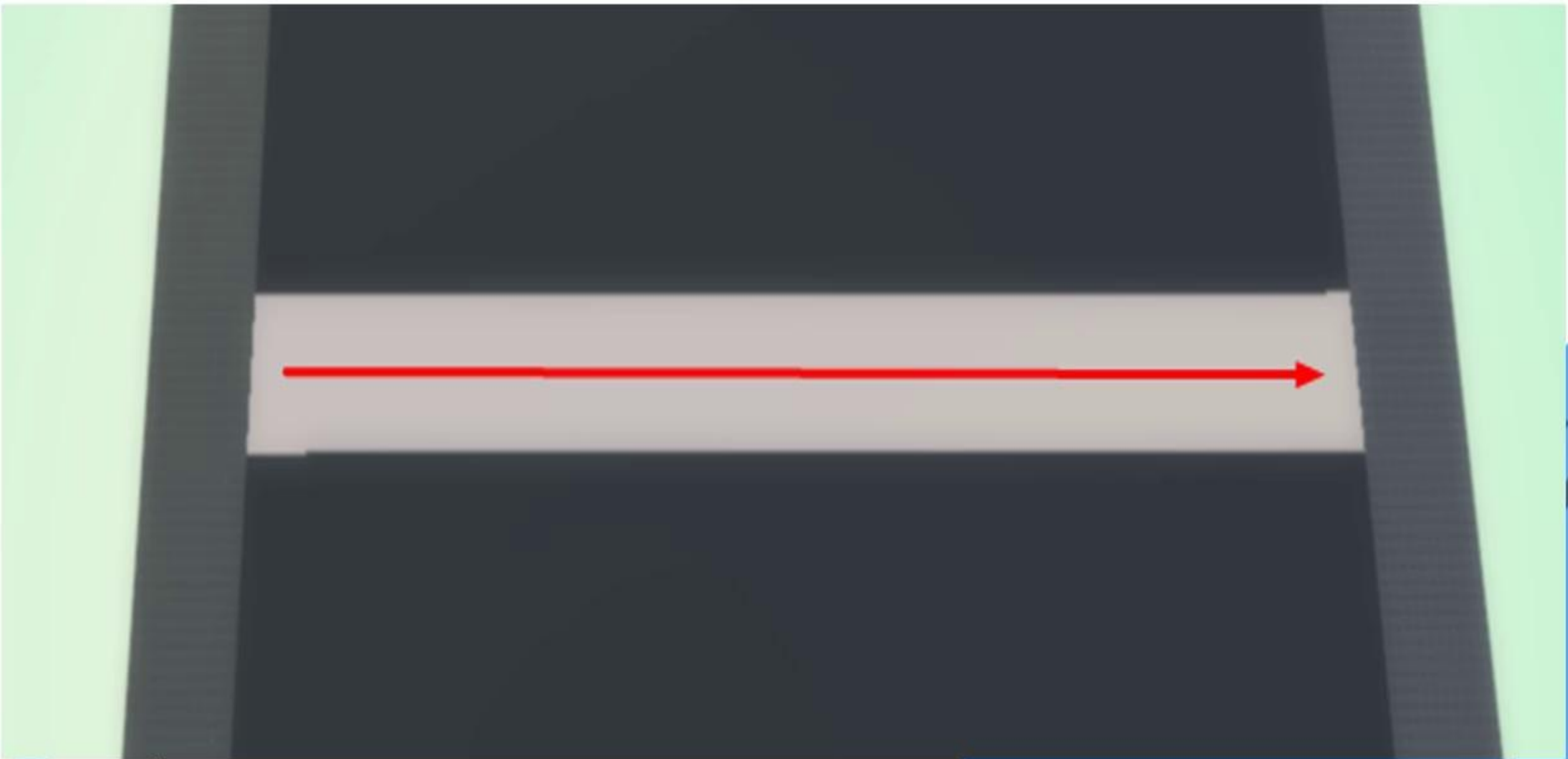


Длинная прямая кисть

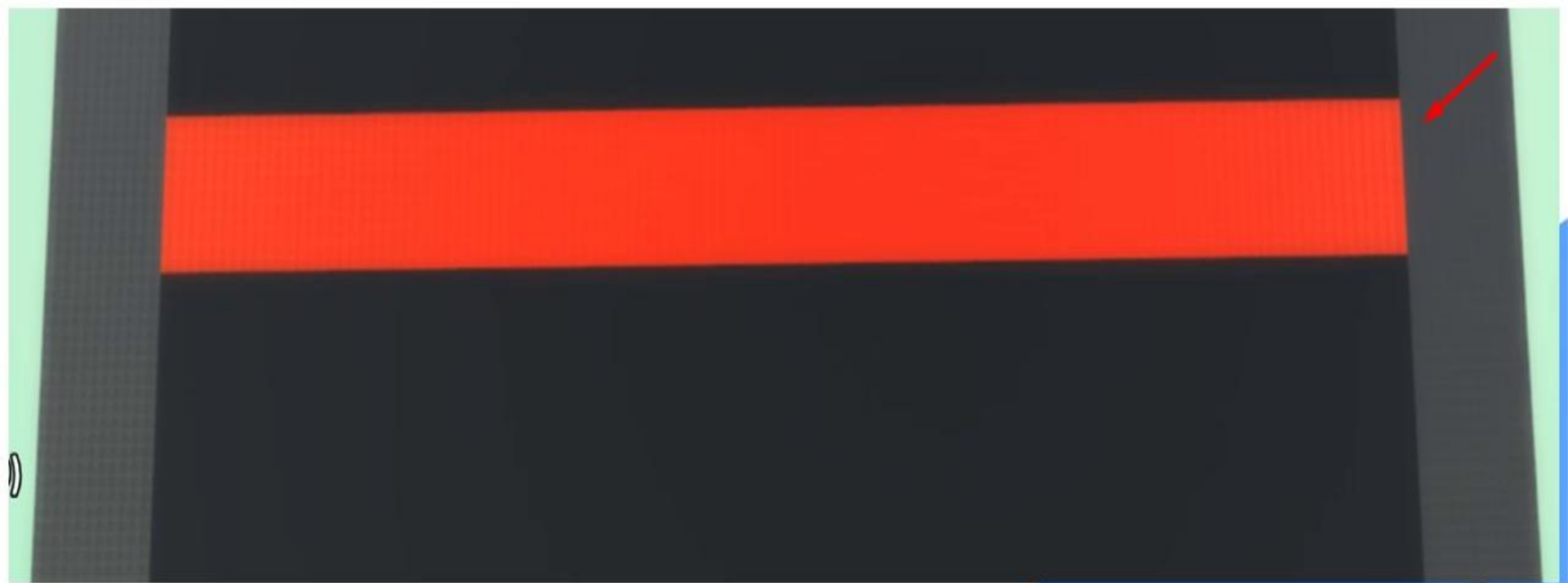
Выбираем кисть



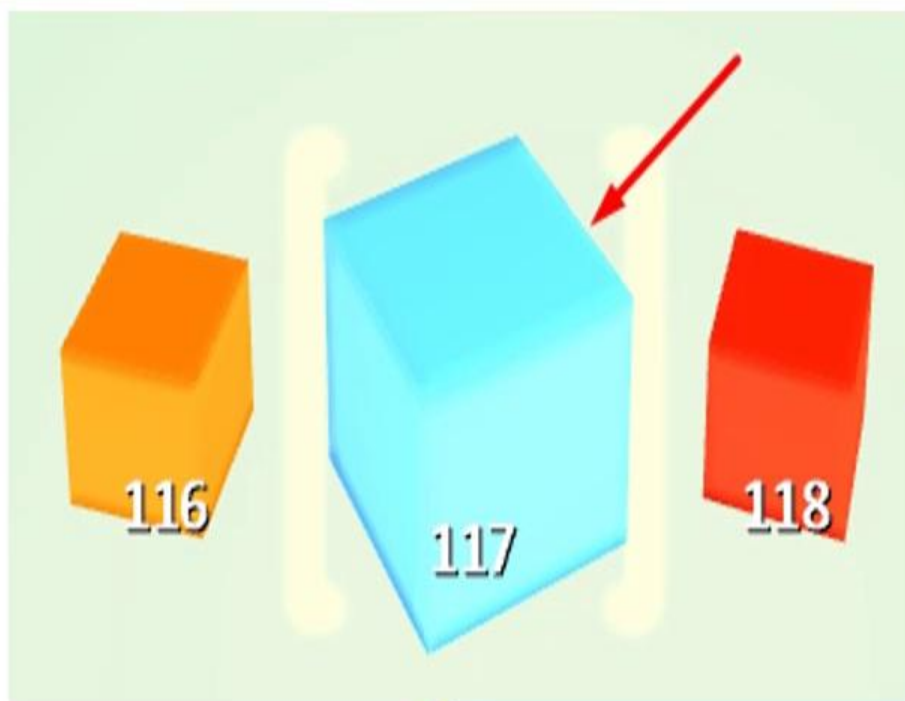
Создание площадки



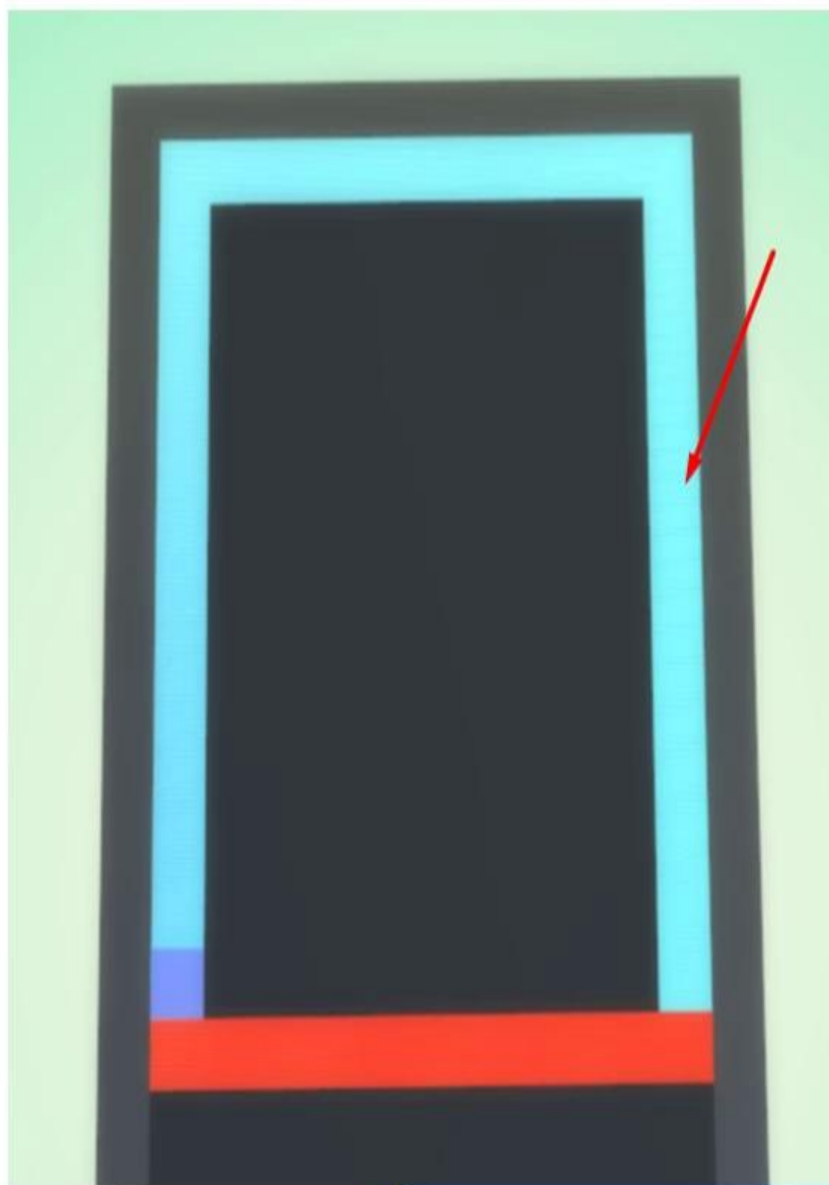
Создание площадки



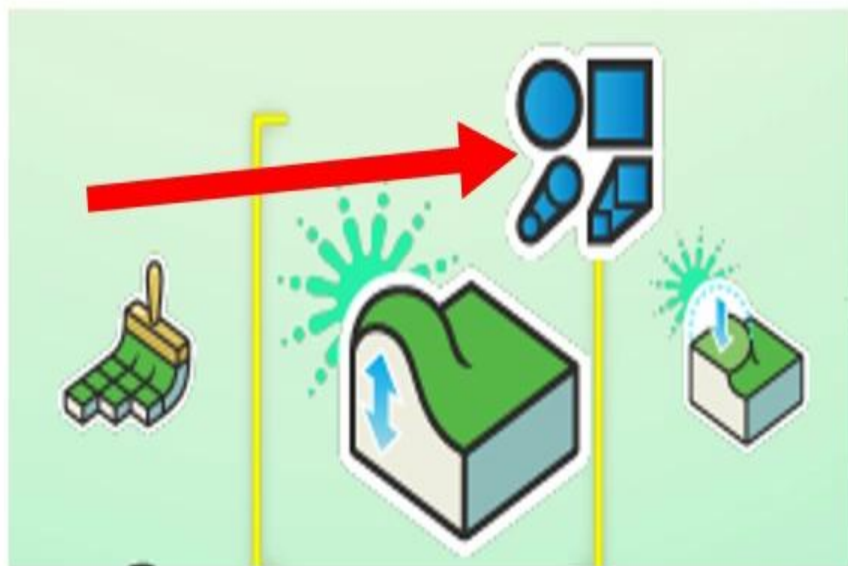
Выбираем кисть



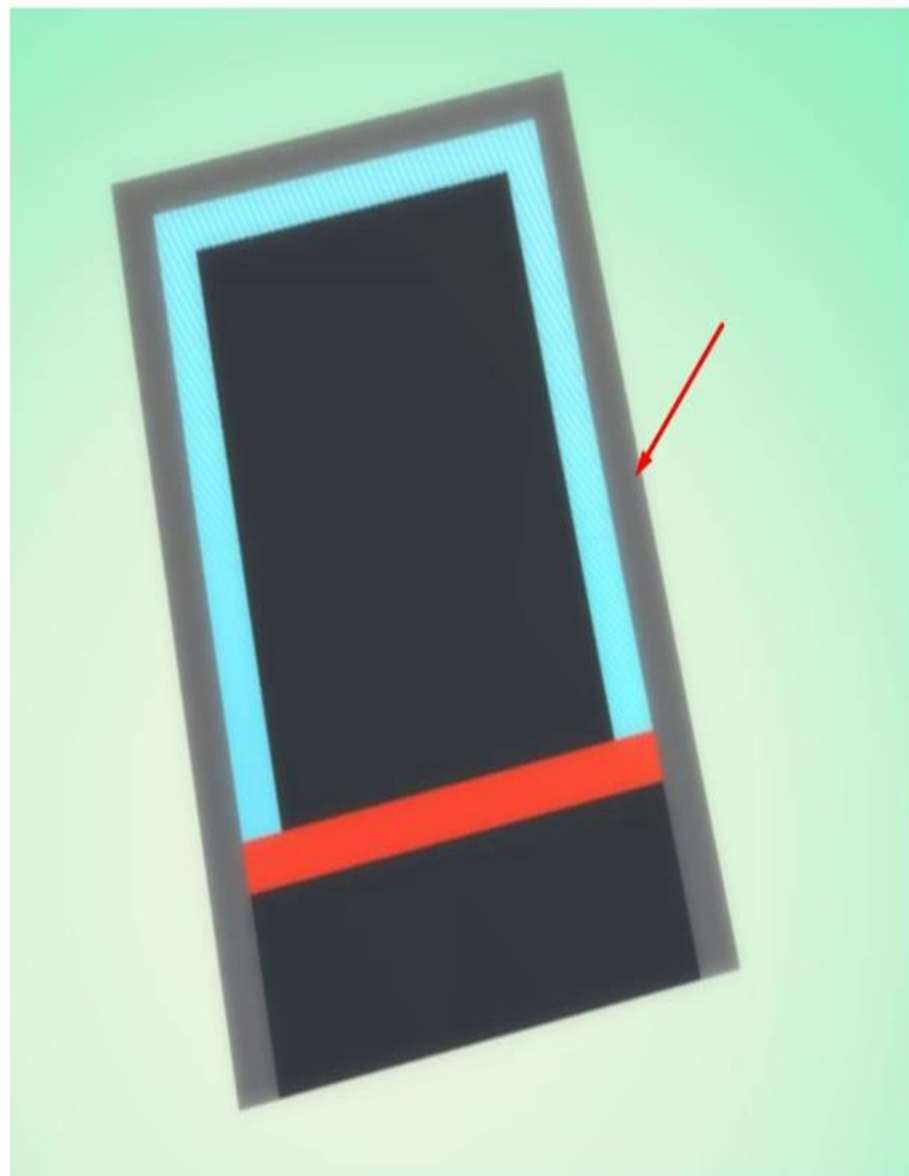
Создание площадки



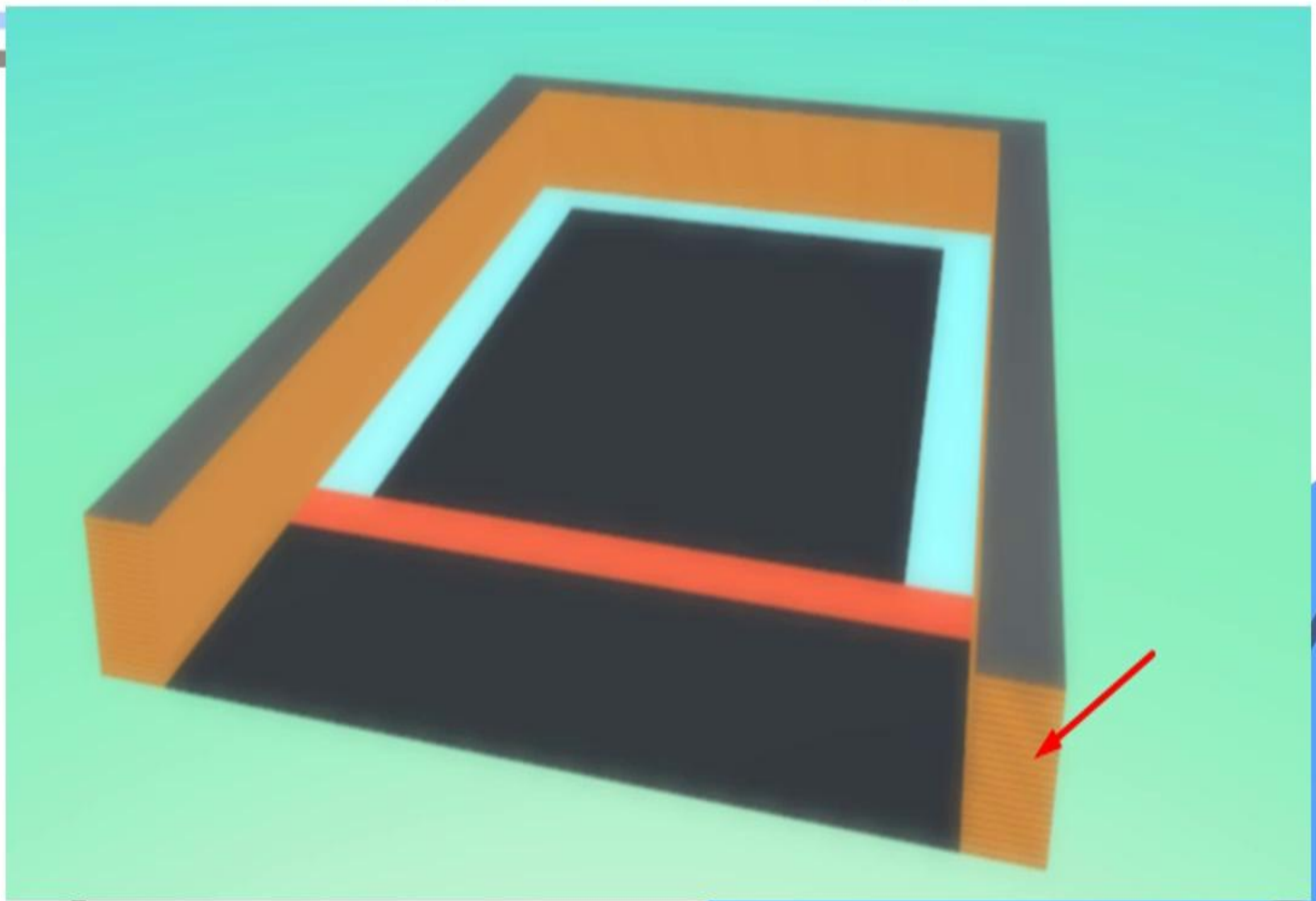
Выбираем кисть



Создание площадки



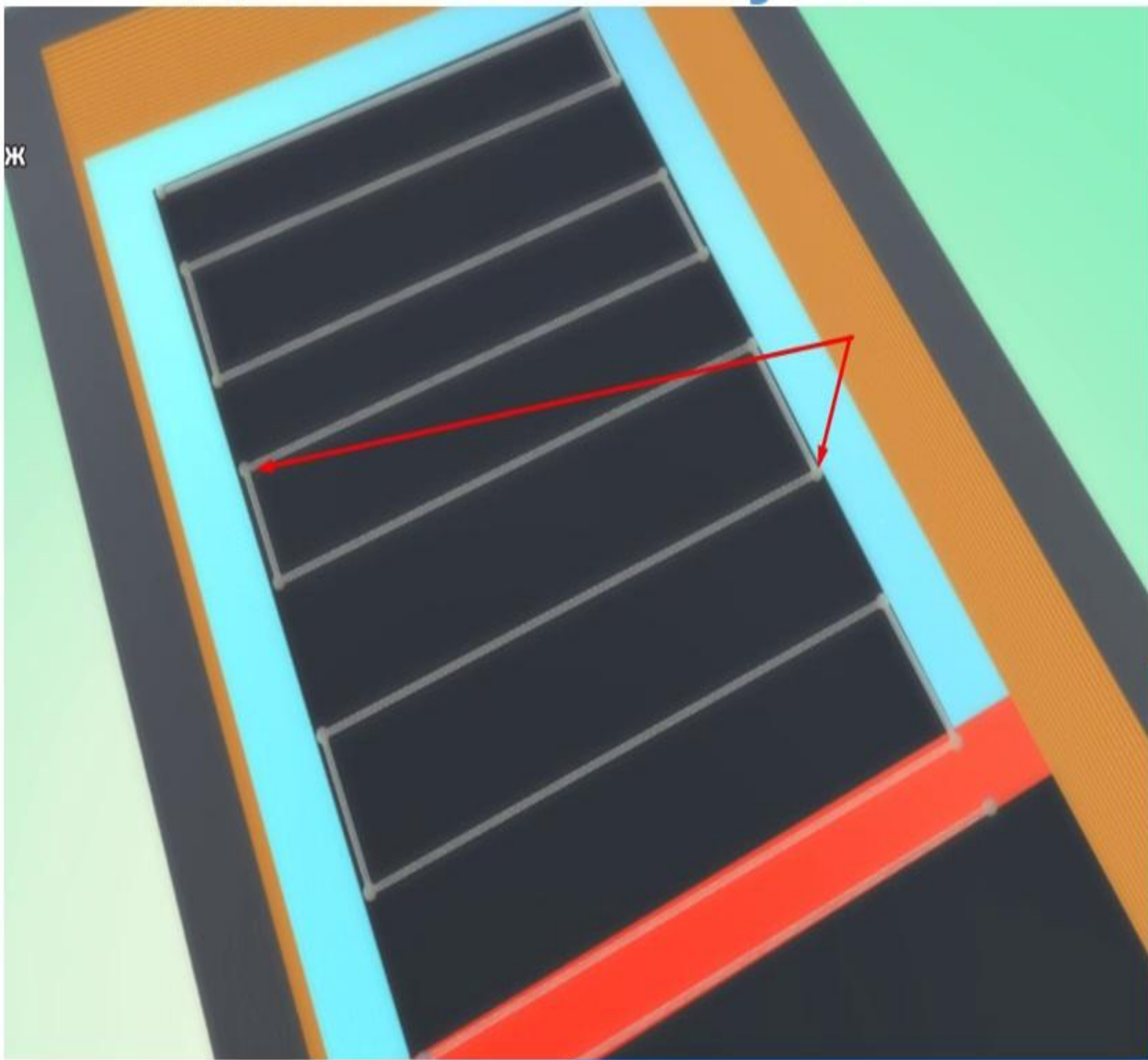
Создание площадки



Добавление пути





Добавление пути



Добавление пути

 Перетащить узел


 Параметры


 Действие - на весь путь

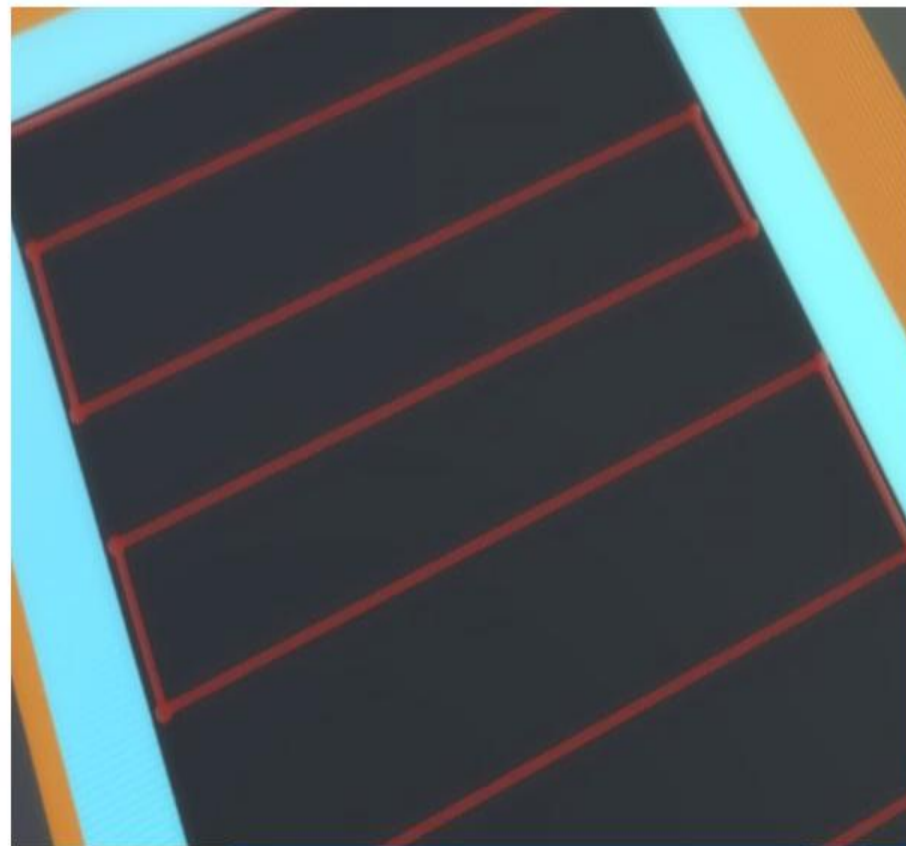
  Изменить цвет

  Изменить стиль пути

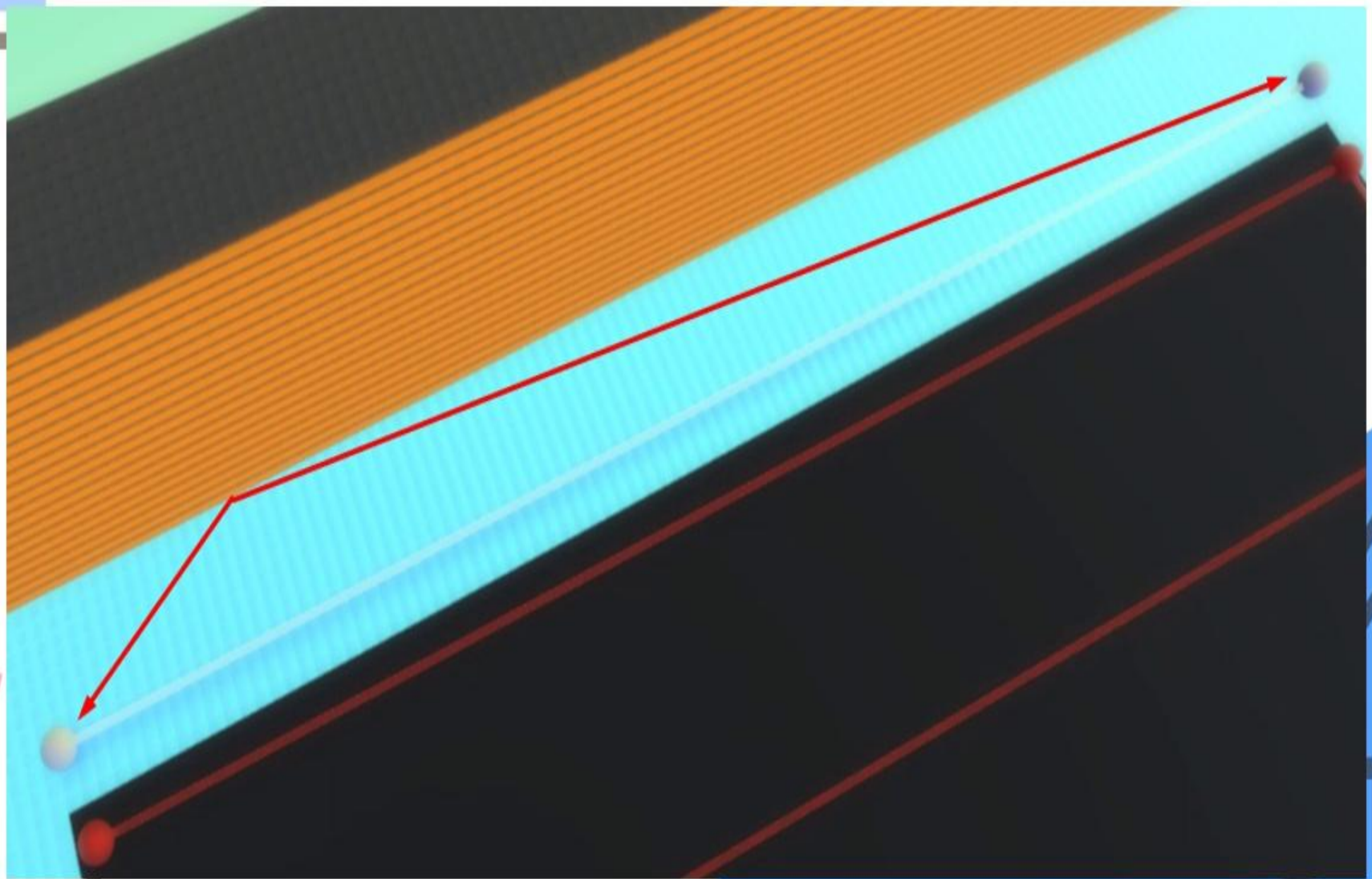
 Переместить камеру

 Главное меню

 Запустить





Добавление пути



Добавление пути

 Перетащить узел


 Параметры


 Действие - на весь путь

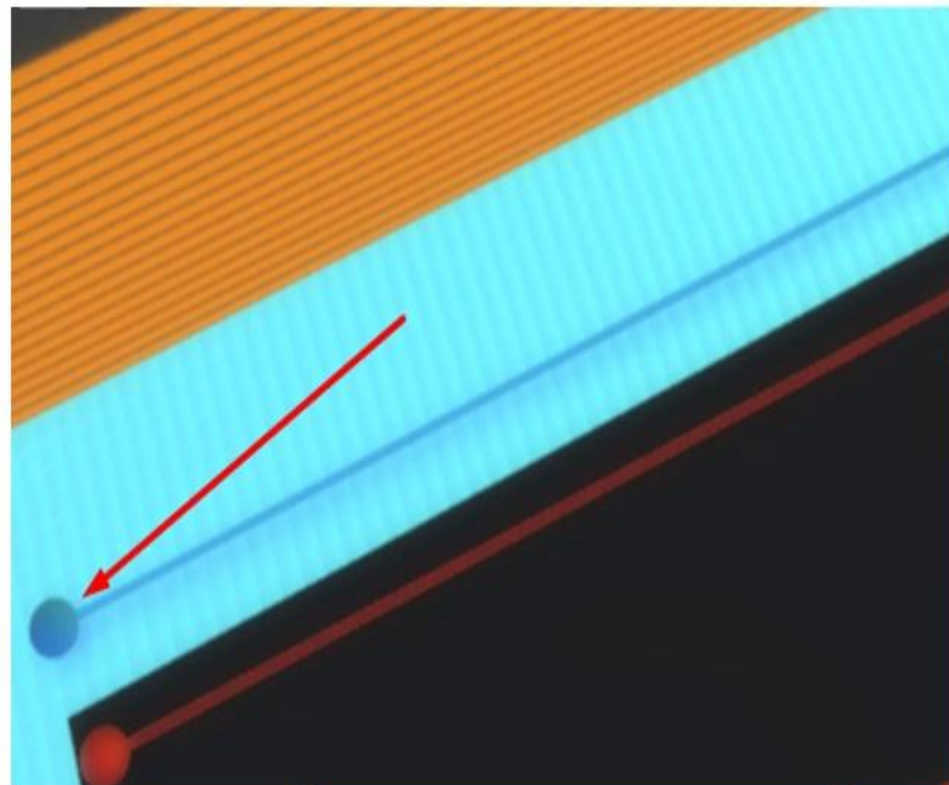
  Изменить цвет

  Изменить стиль пути

 Переместить камеру

 Главное меню

 Запустить



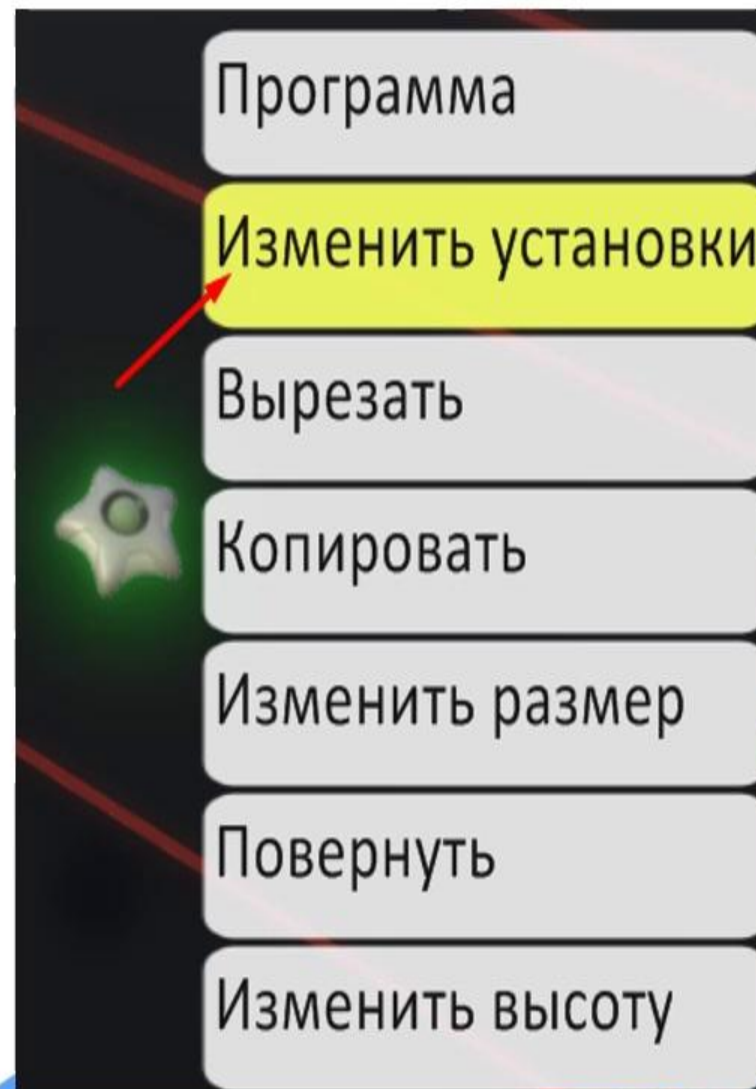
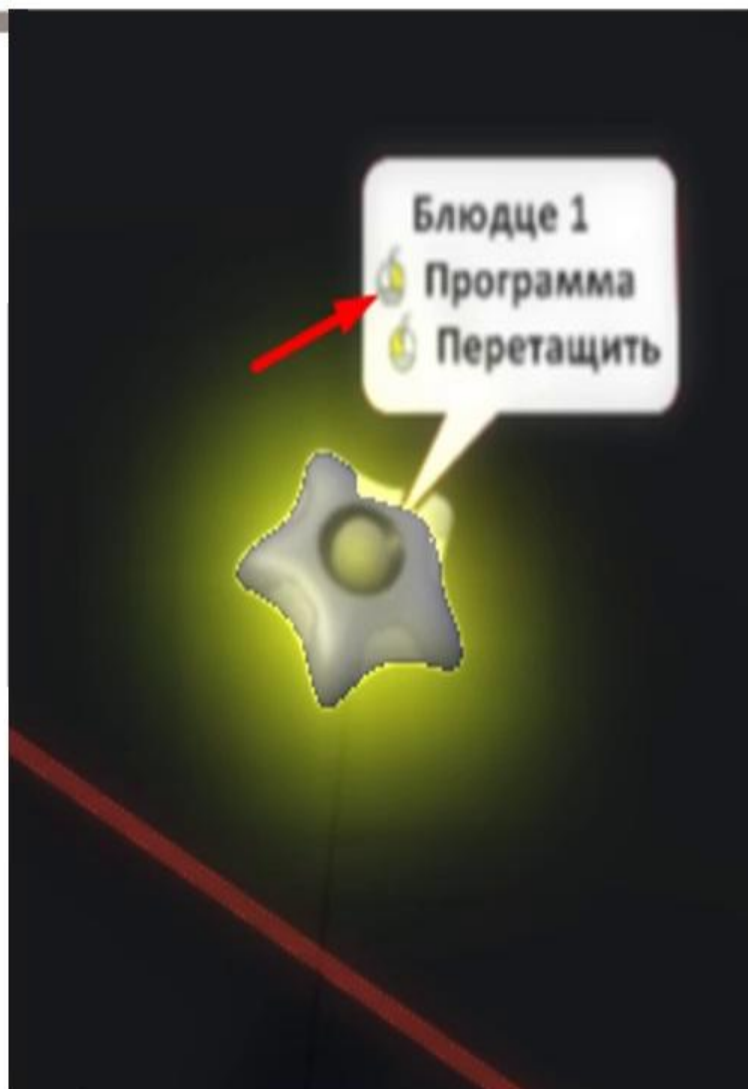
Добавление объектов



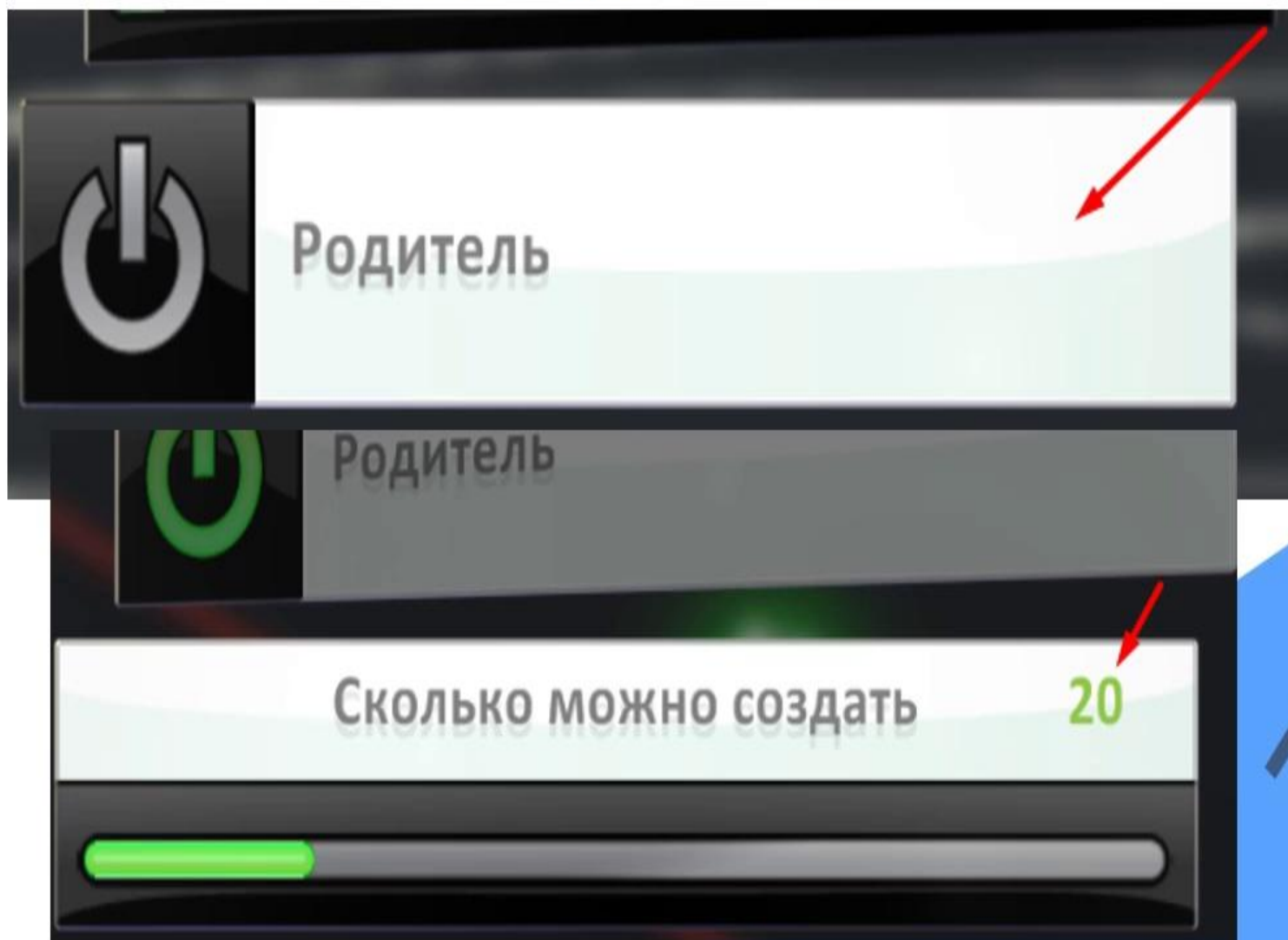
Добавление объектов



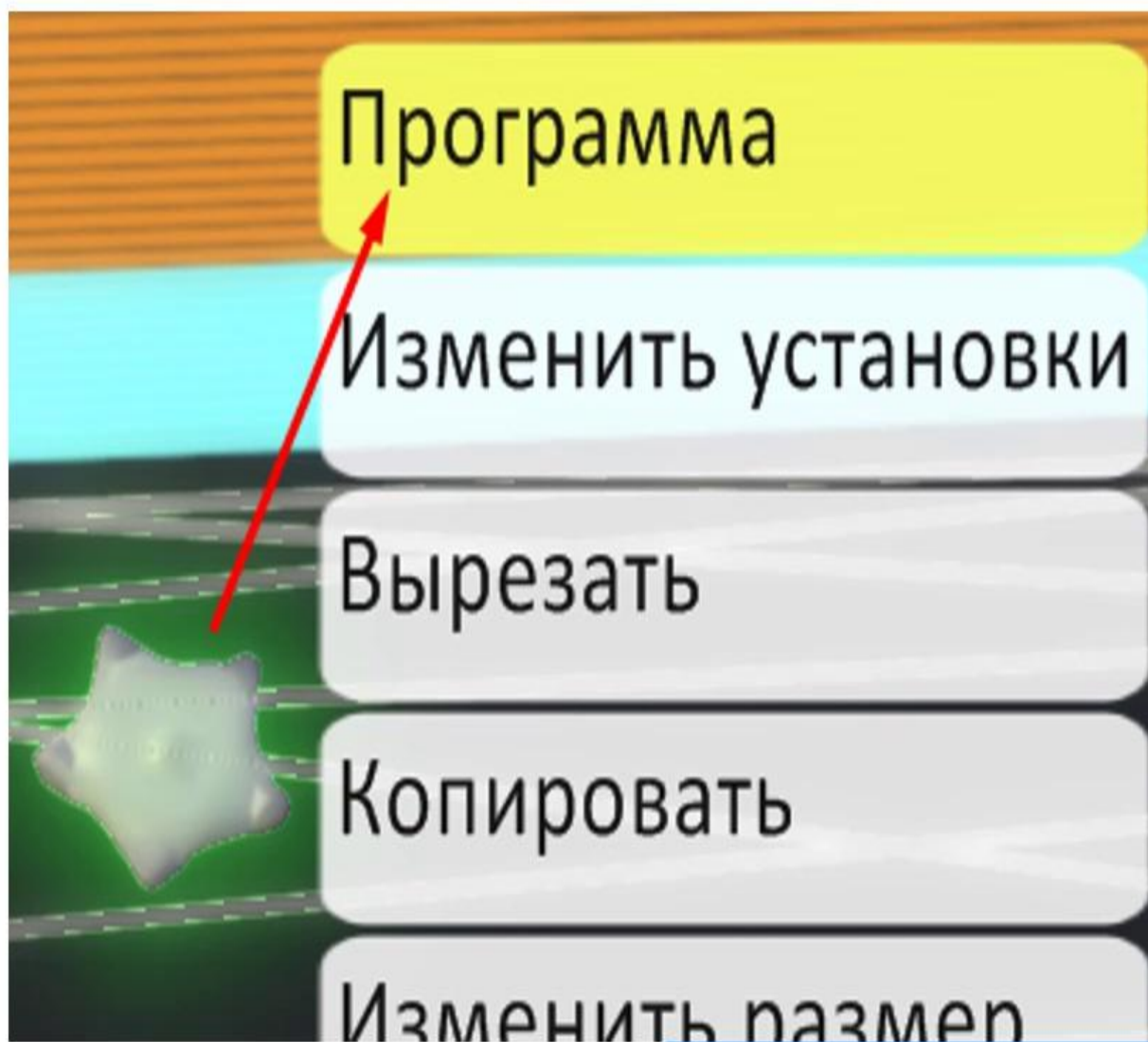
Добавление объектов



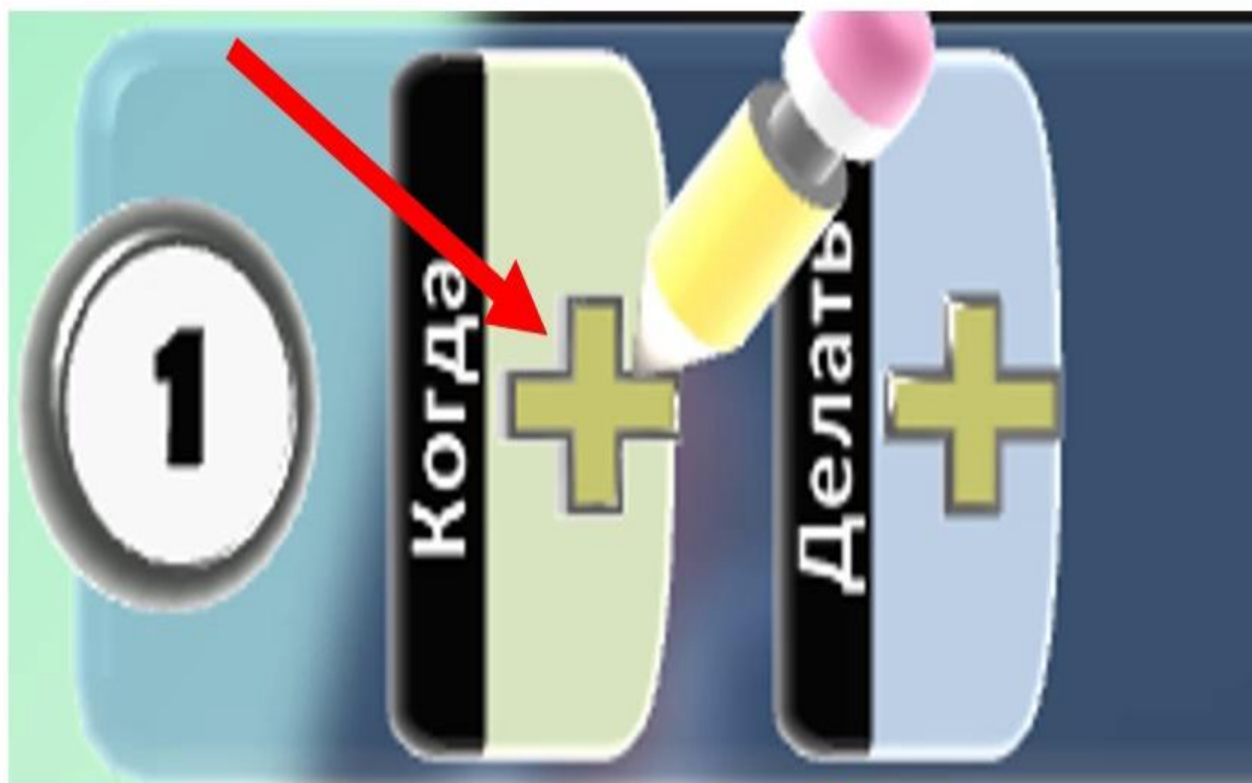
Меняем установки



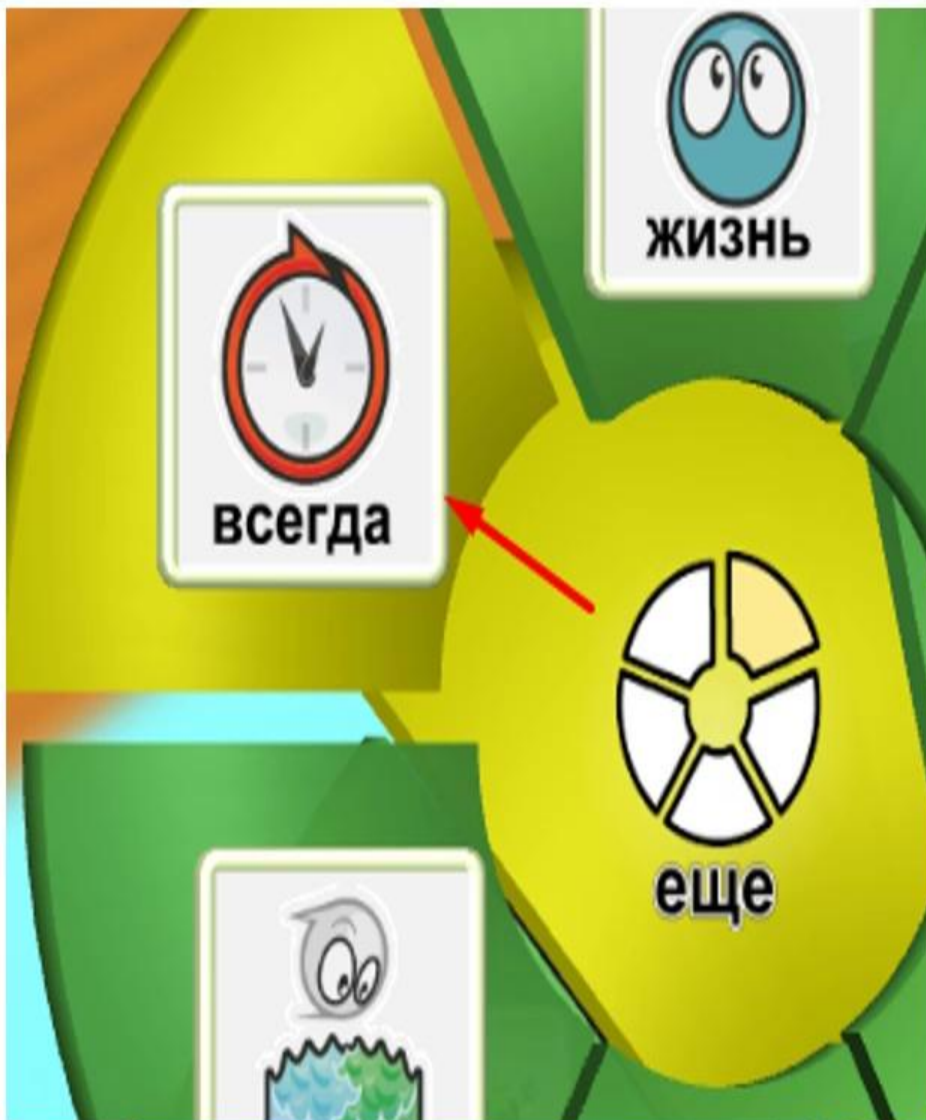
Создание программы



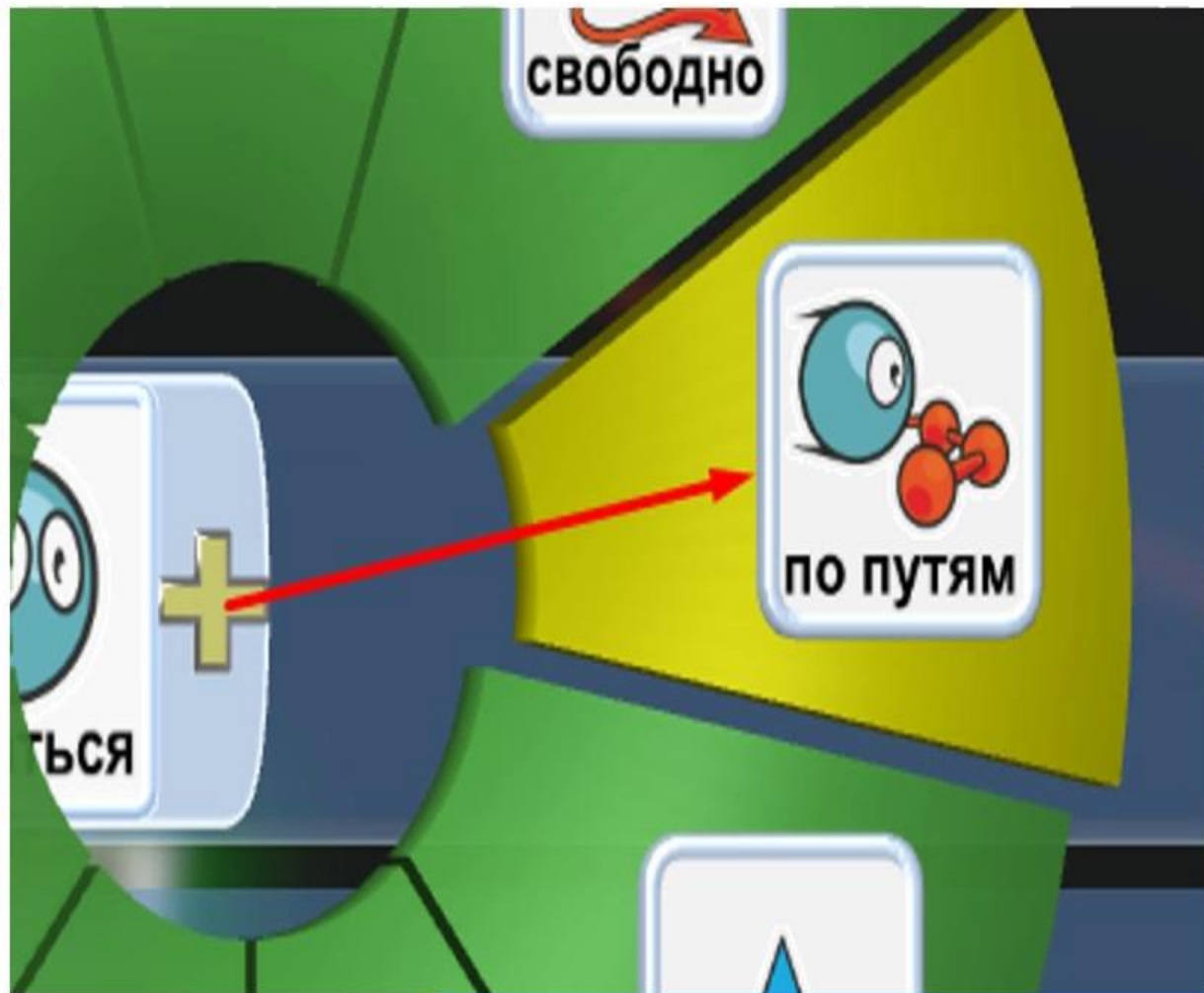
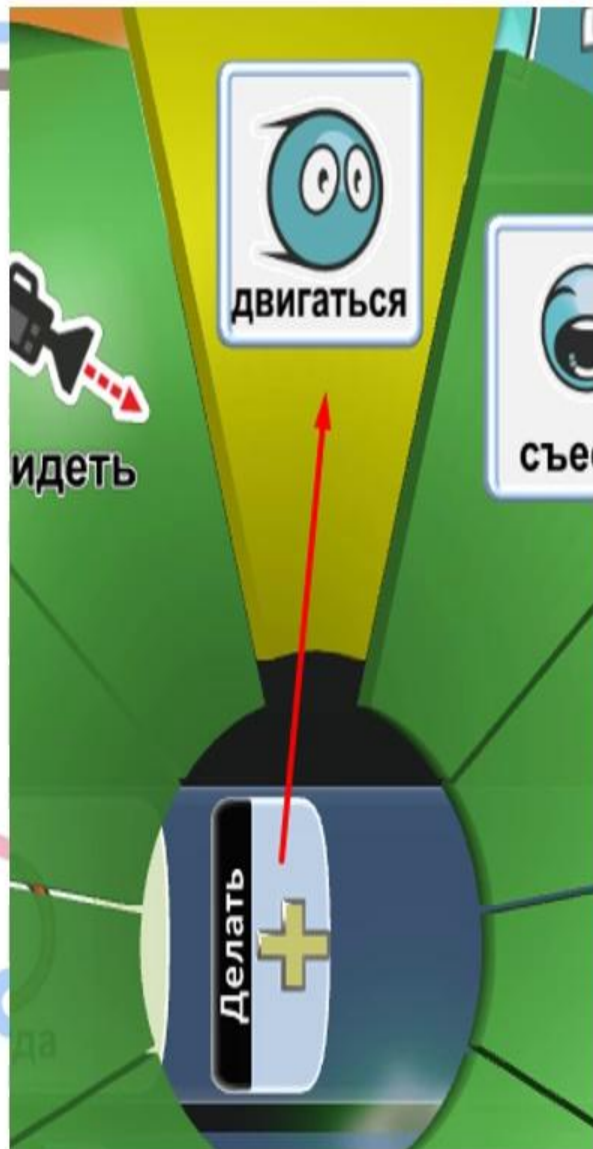
Создаем программы



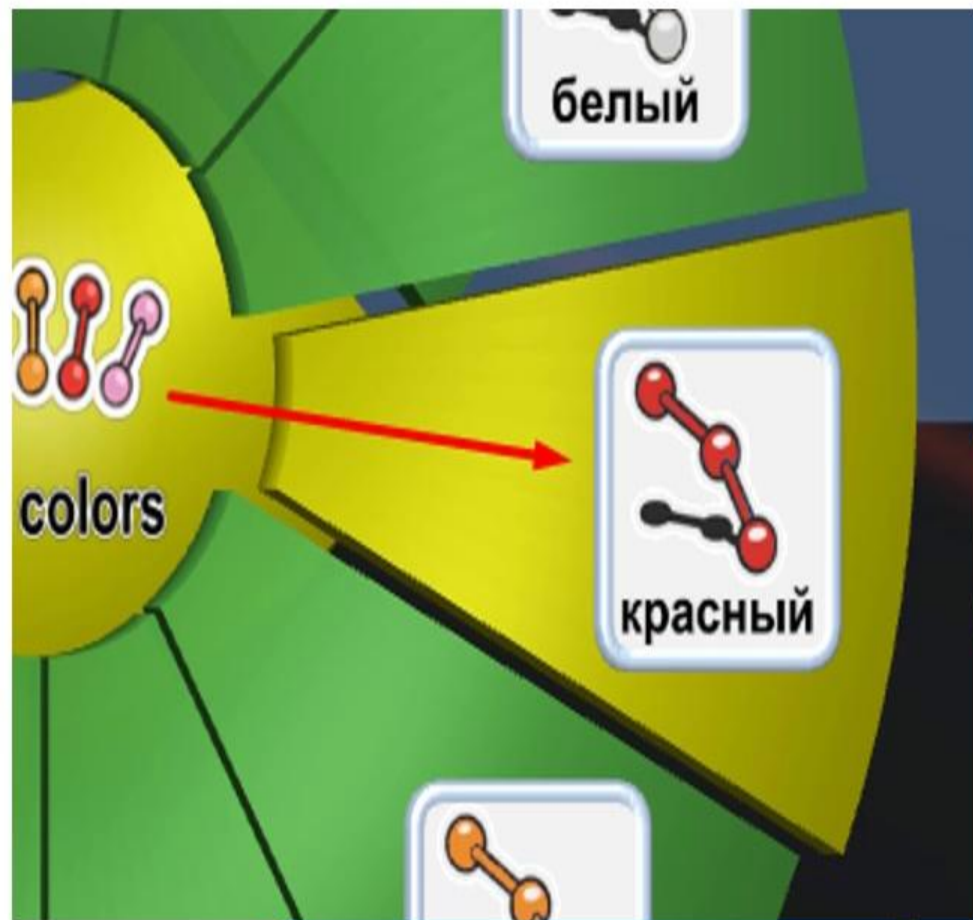
Создание программы



Создание программы



Создание программы



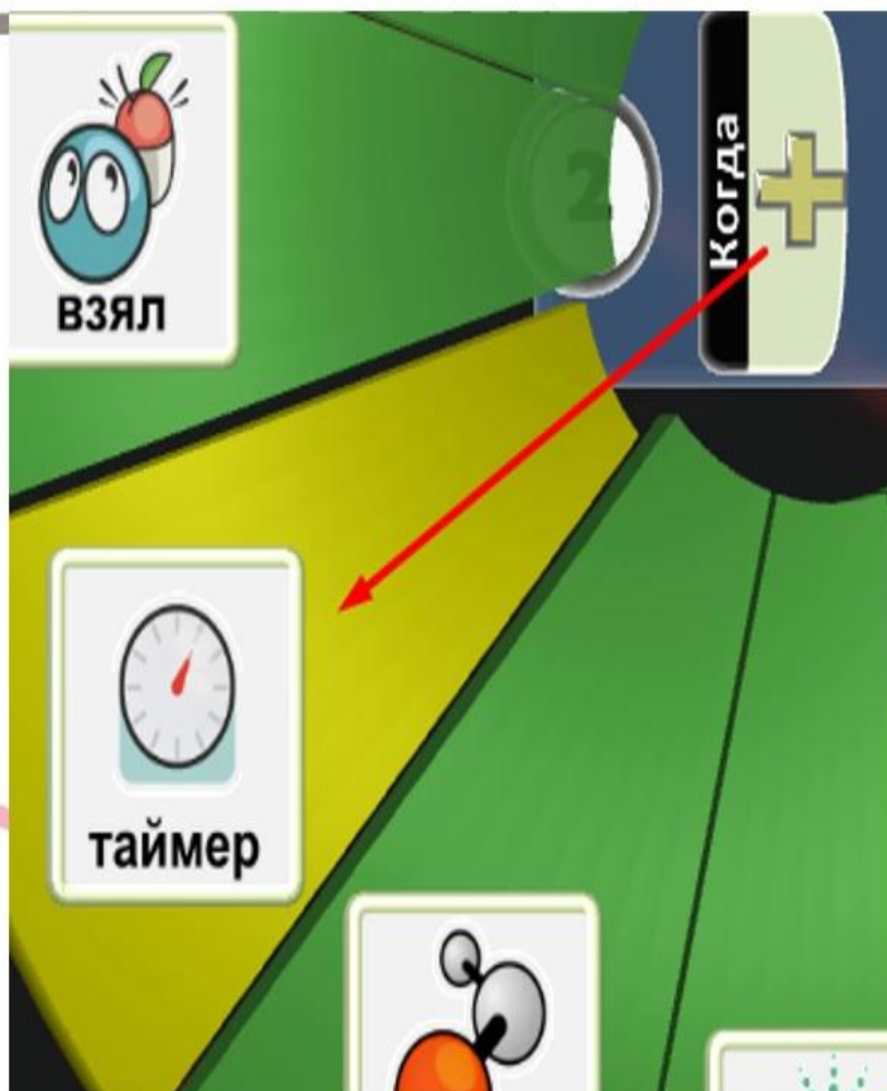
Создание программы



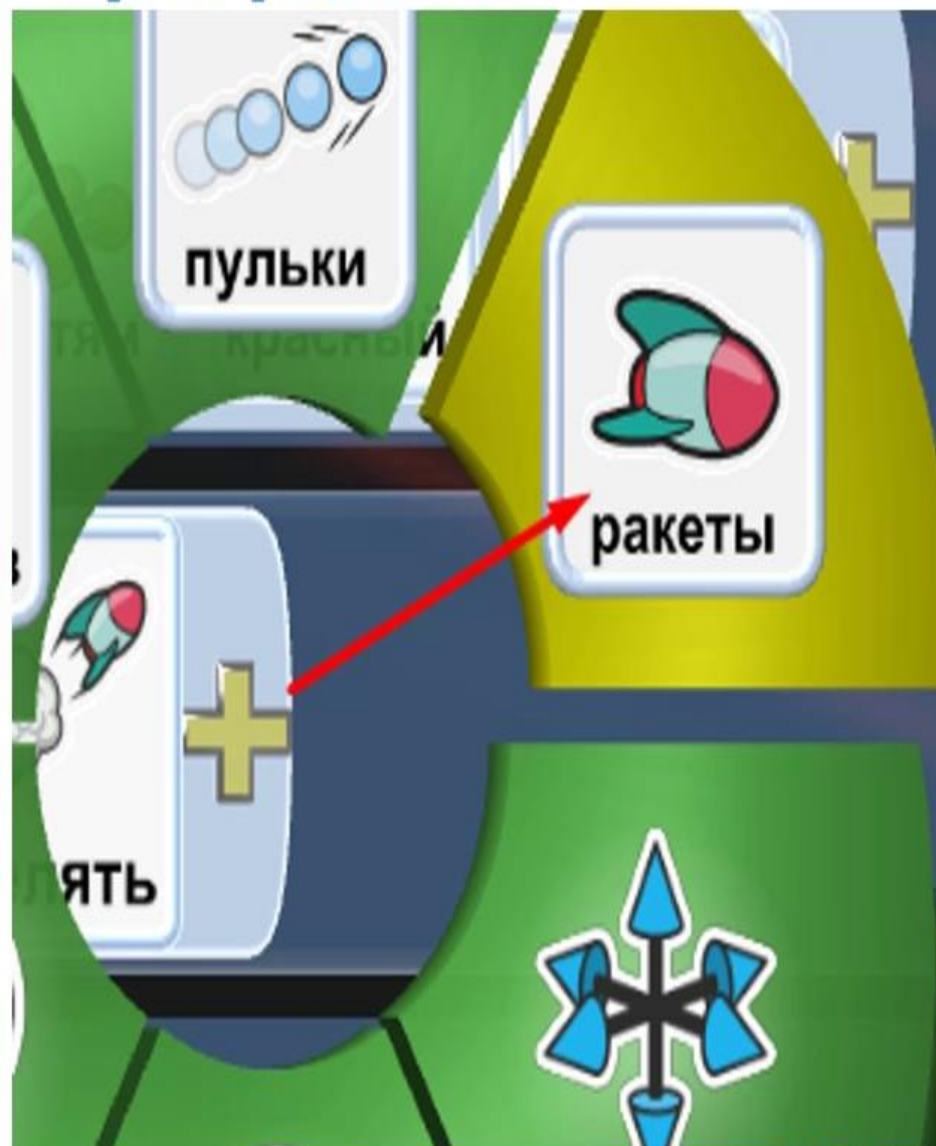
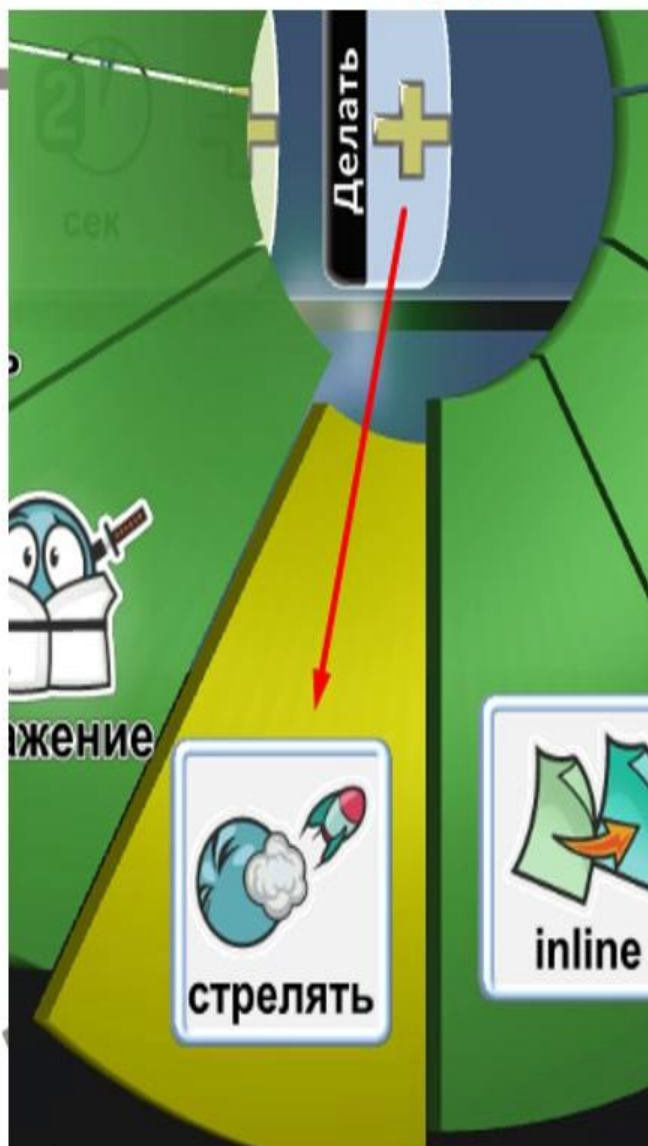
Создание программы



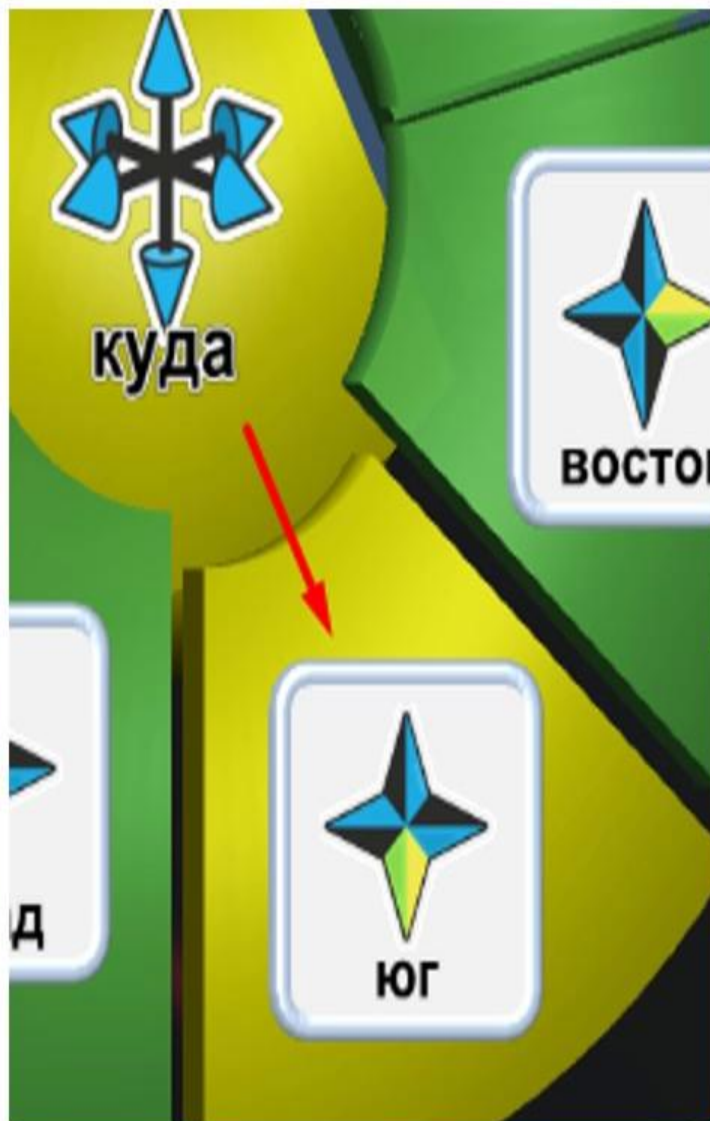
Создание программы



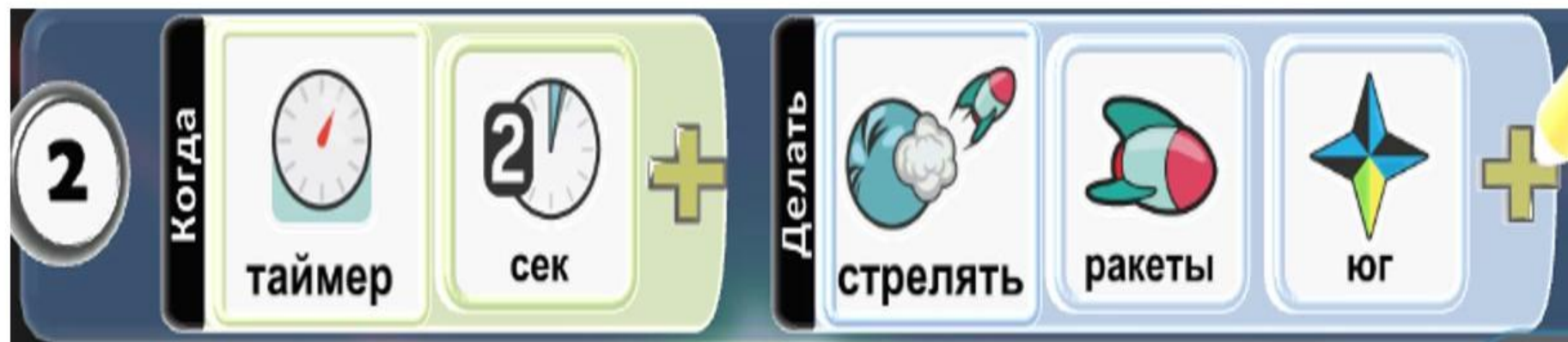
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы

1

Когда



всегда

Делать



двигаться



по путям



красный



быстро



2

Когда



таймер



сек



Делать



стрелять



ракеты



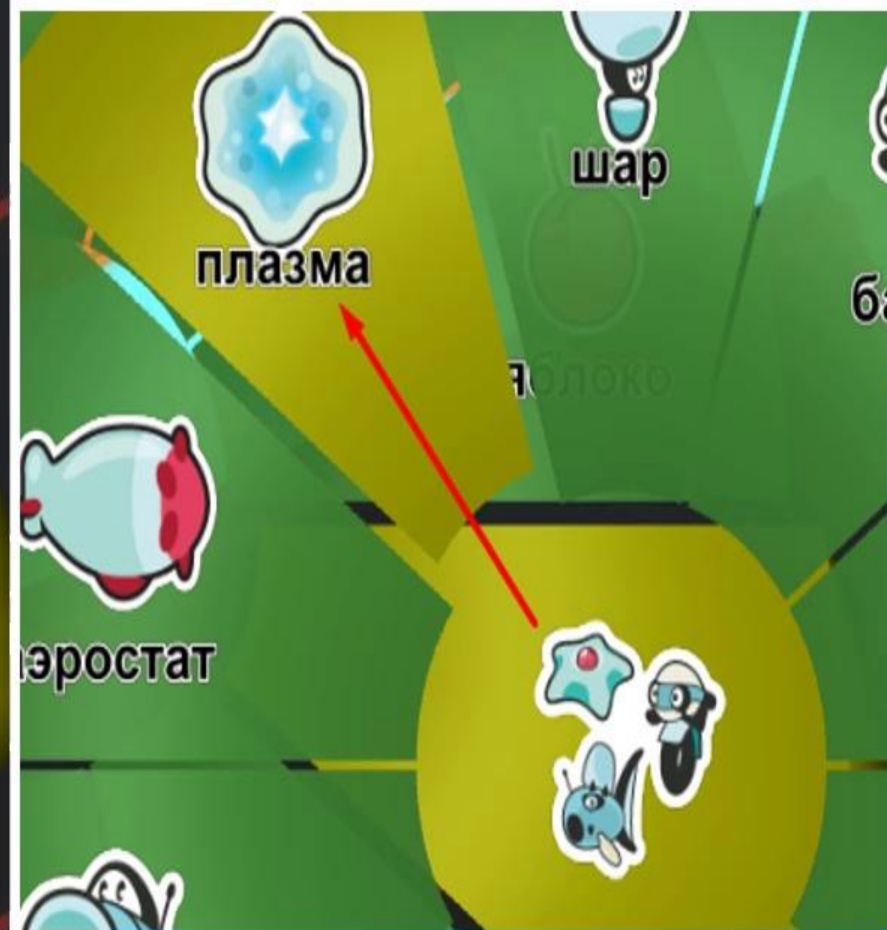
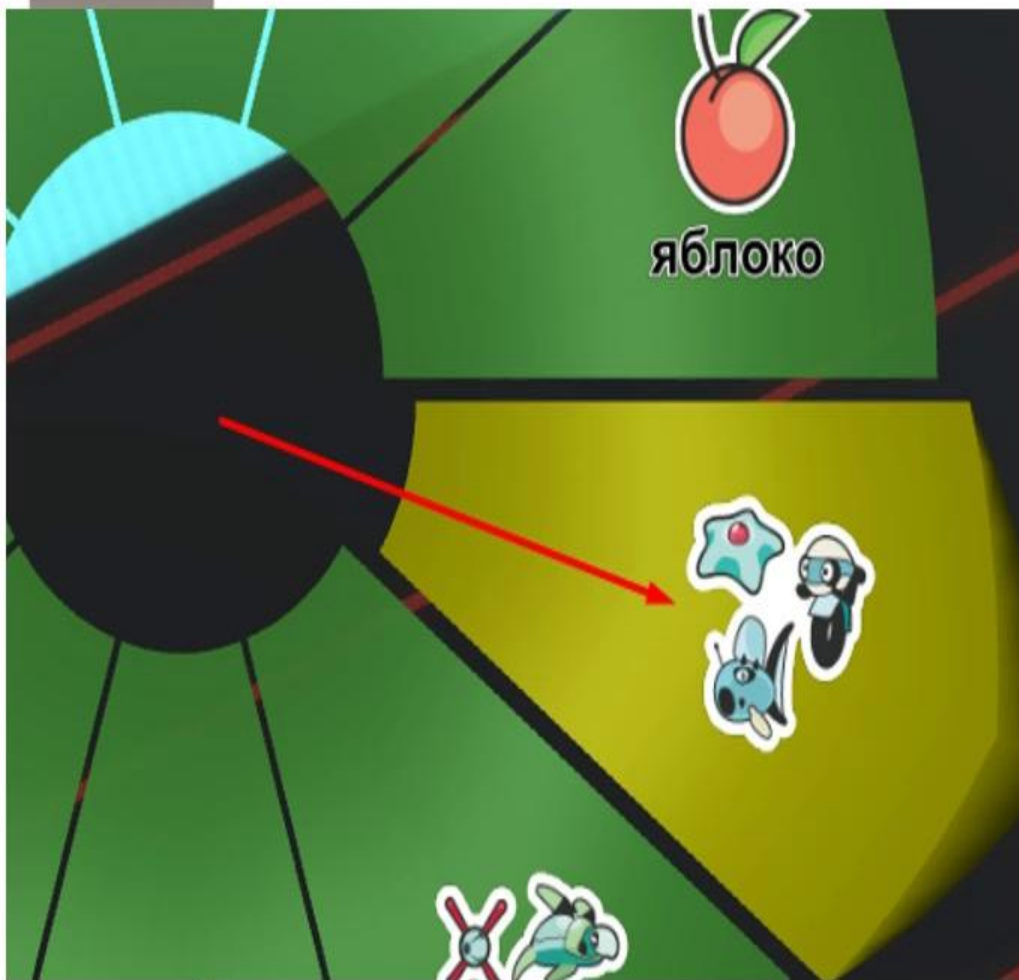
юг



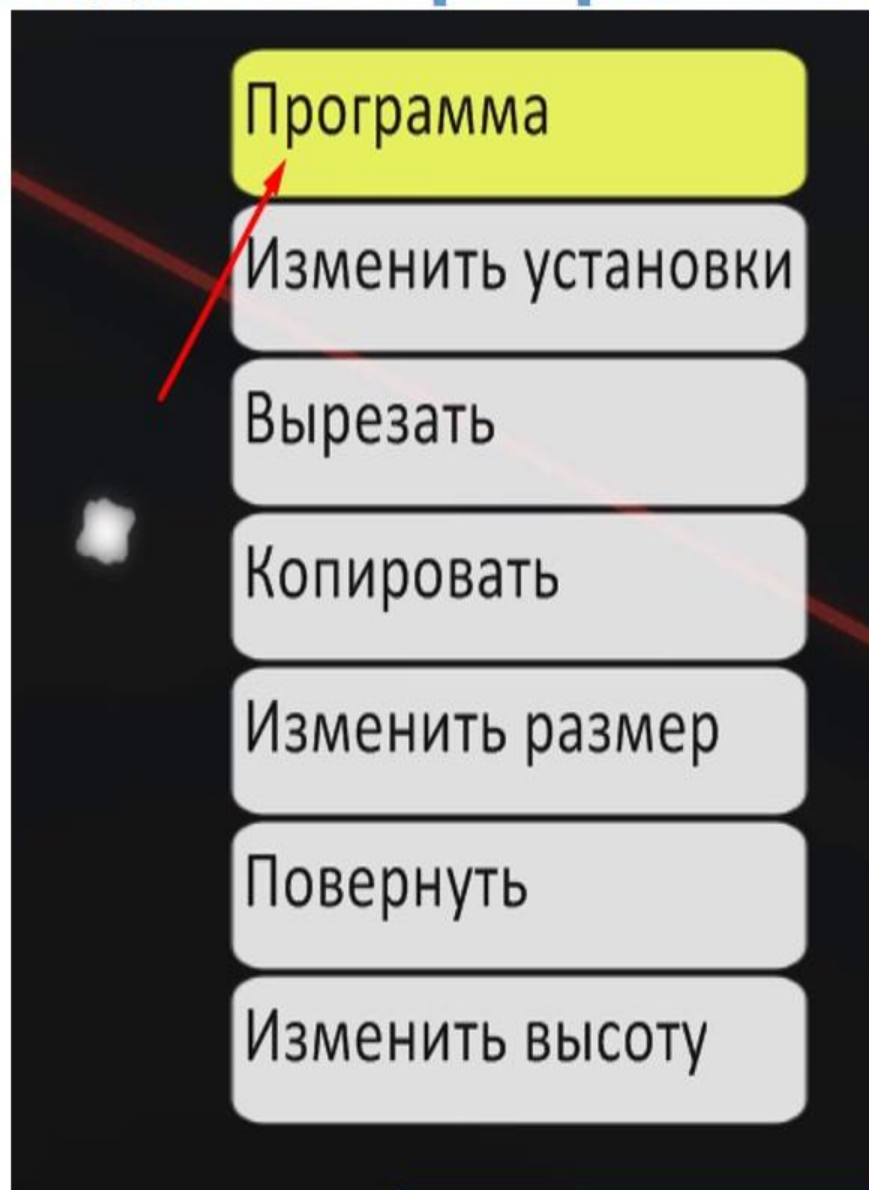
Добавление объектов



Добавление объектов



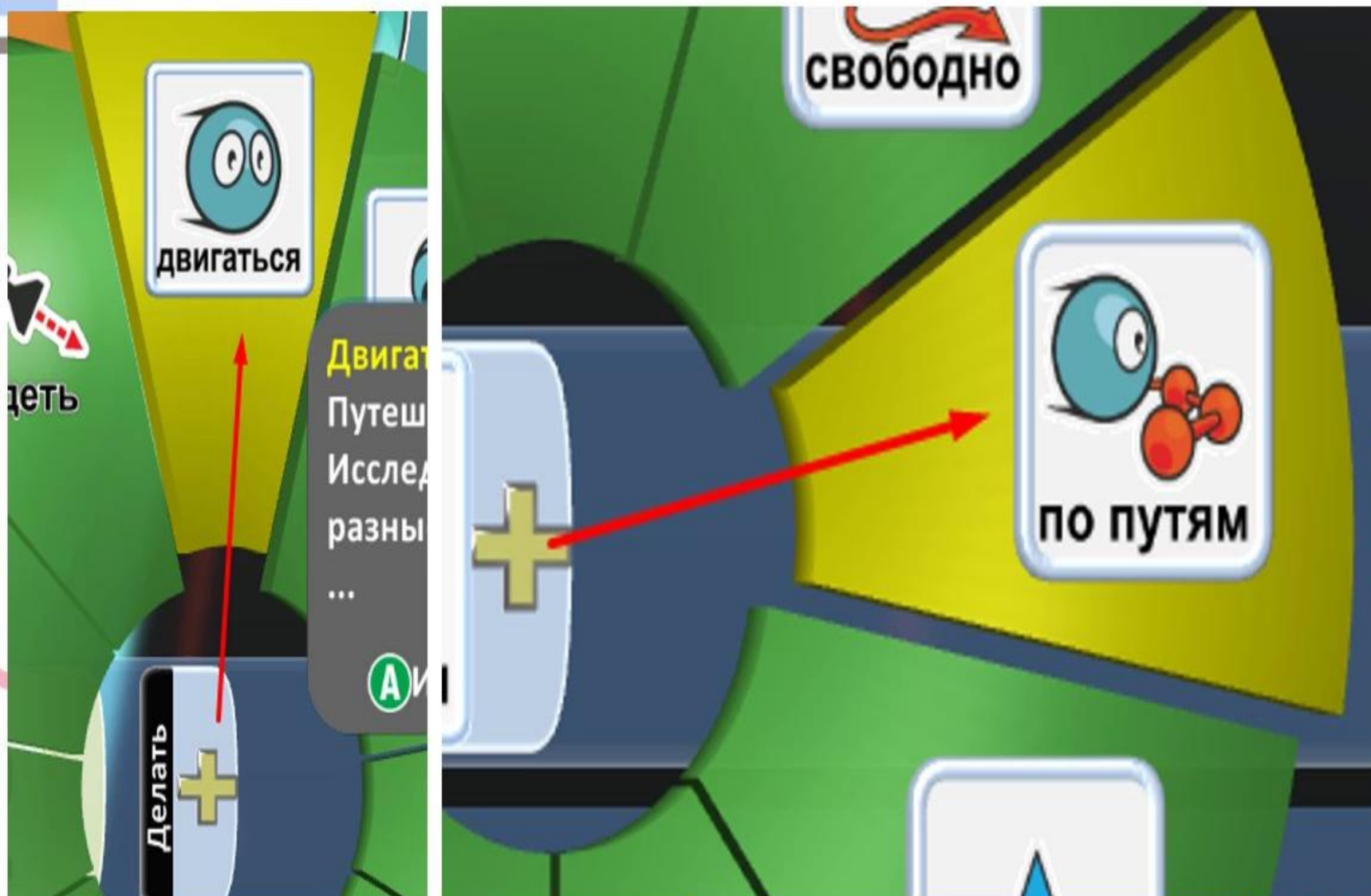
Создание программы



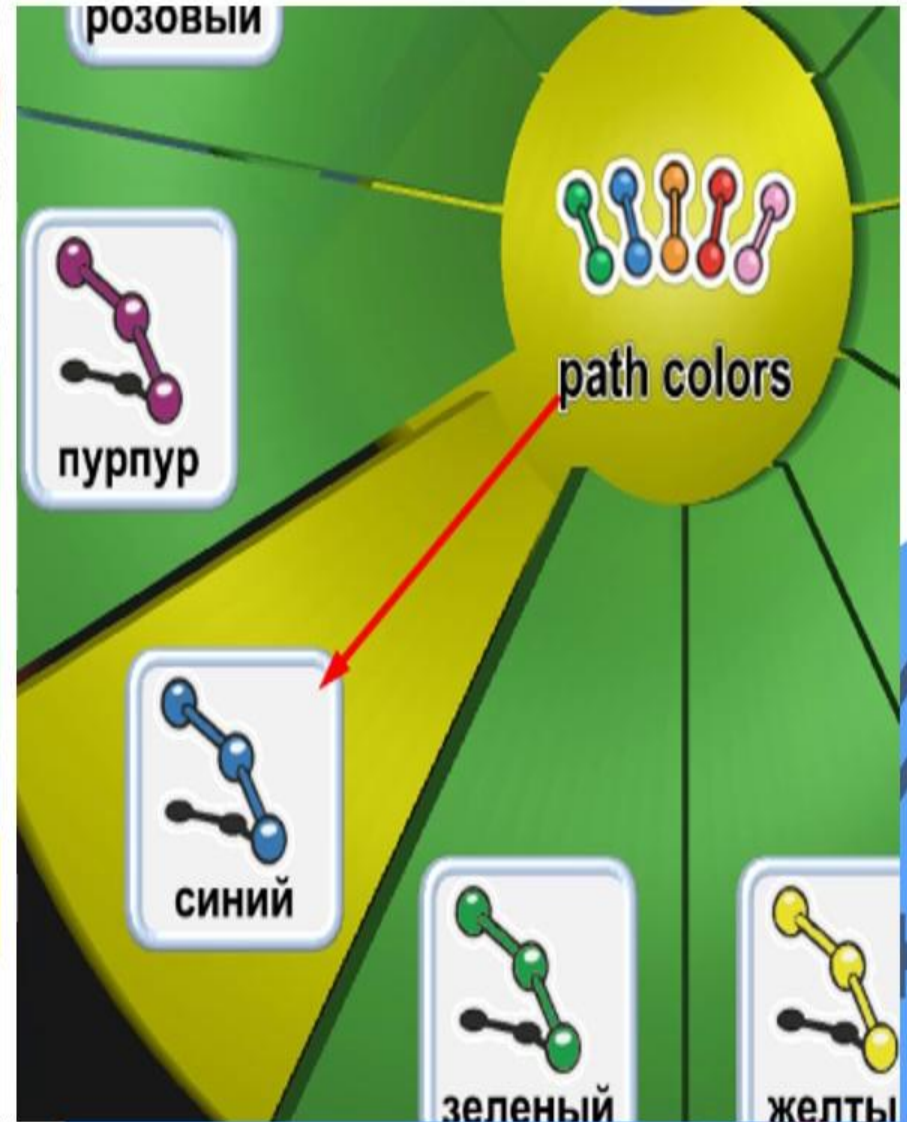
Создание программы



Создание программы



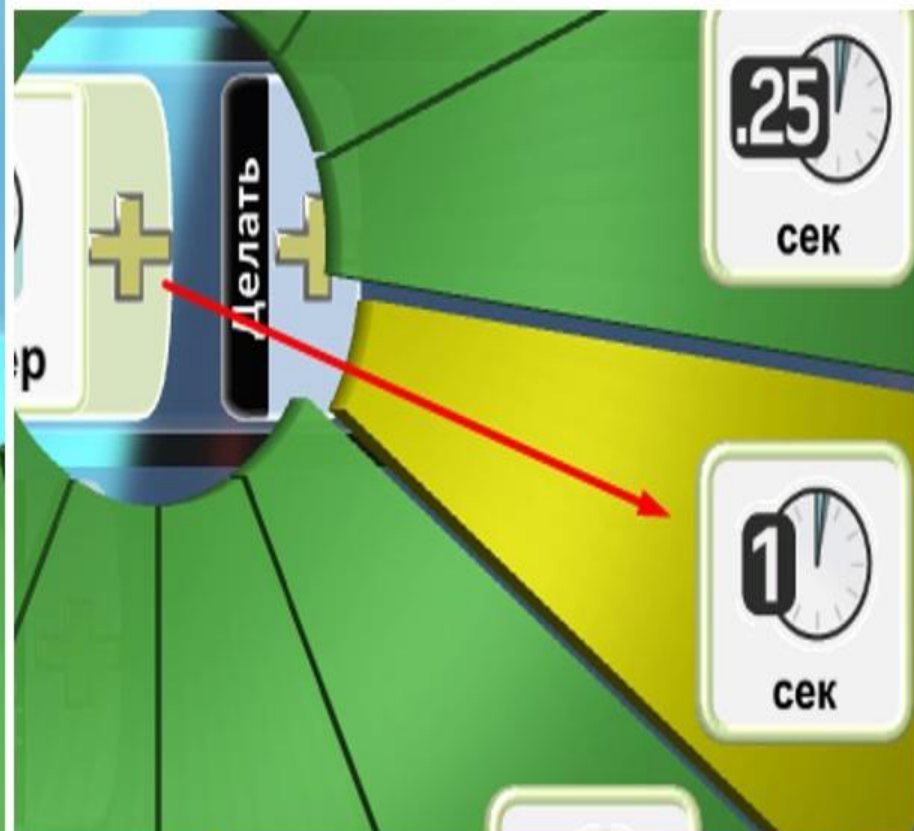
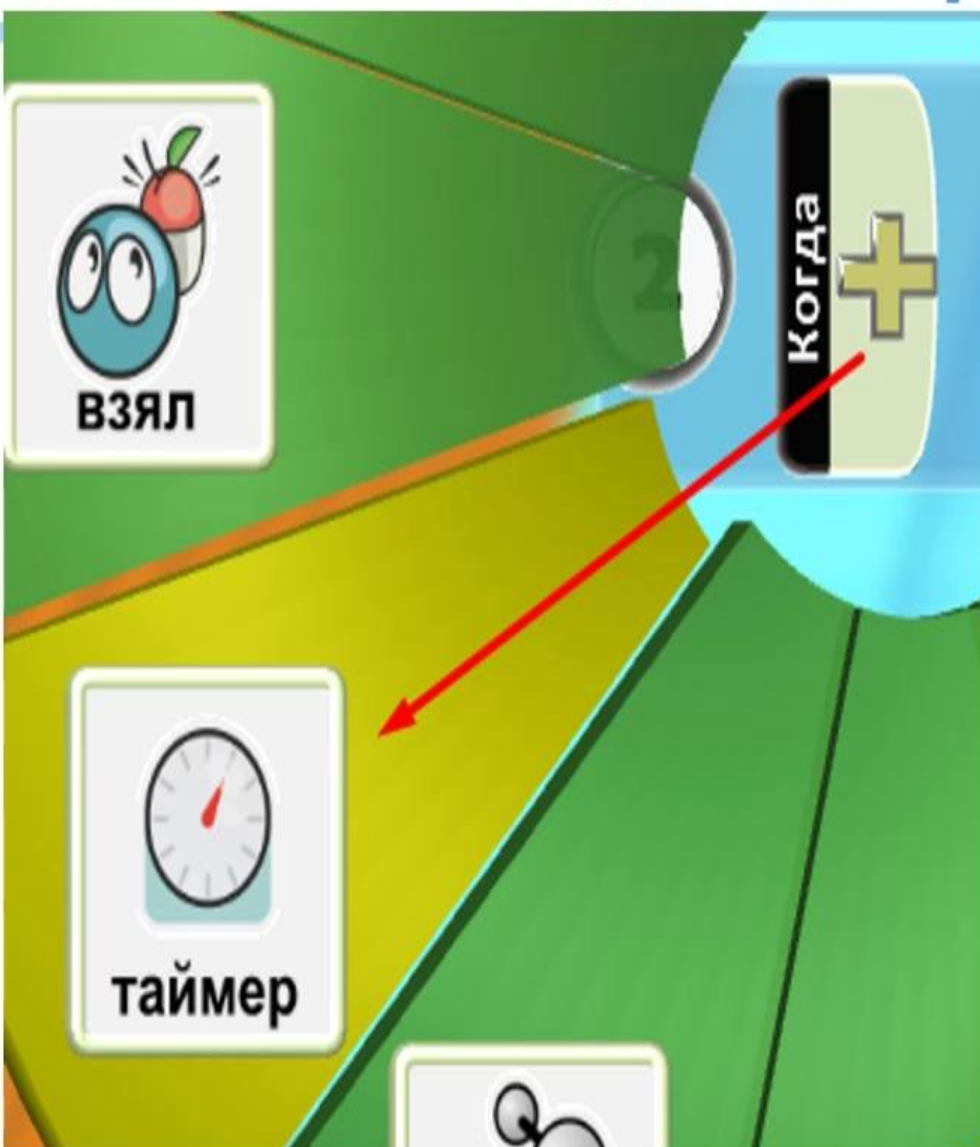
Создание программы



Создание программы



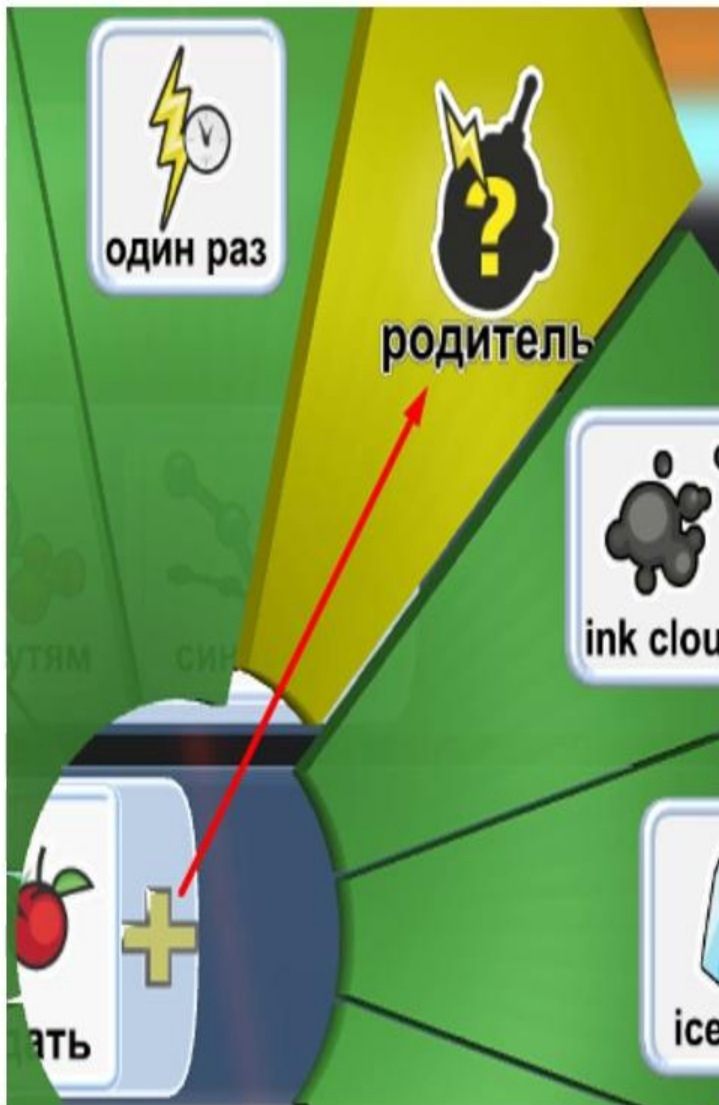
Создание программы



Создание программы



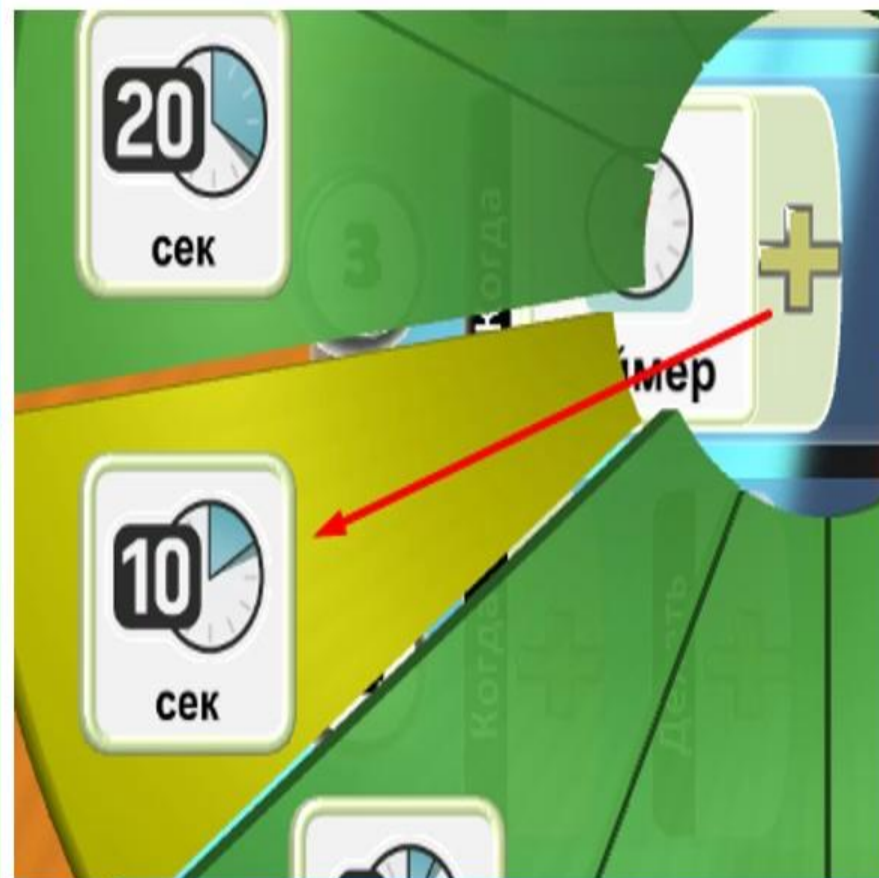
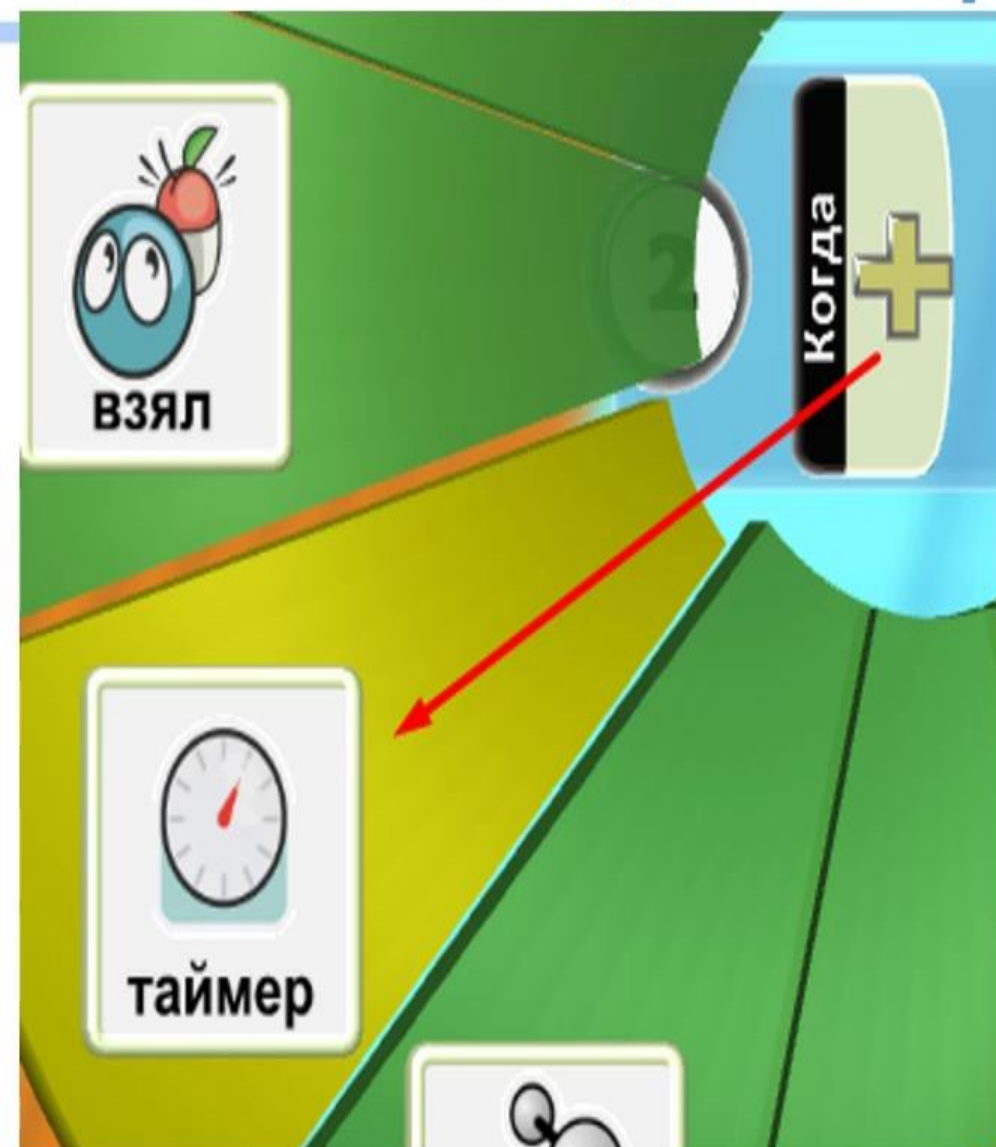
Создание программы



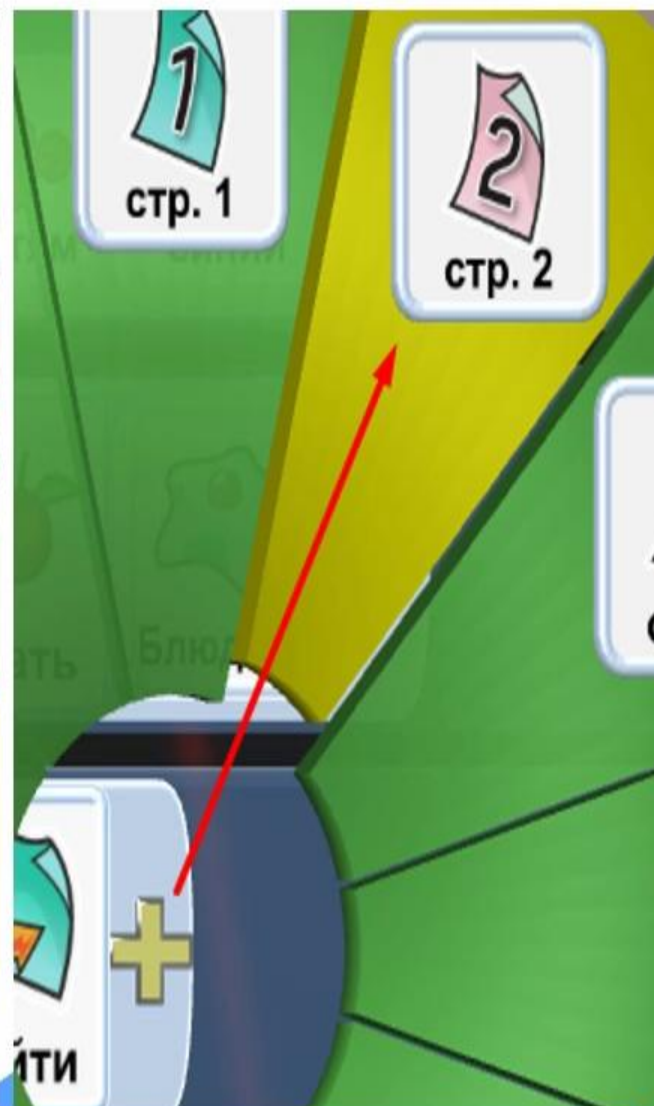
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы

1 Когда  всегда

Делать  двигаться  по путям  синий

2 Когда  таймер  1 сек

Делать  создать  Блюдце 1

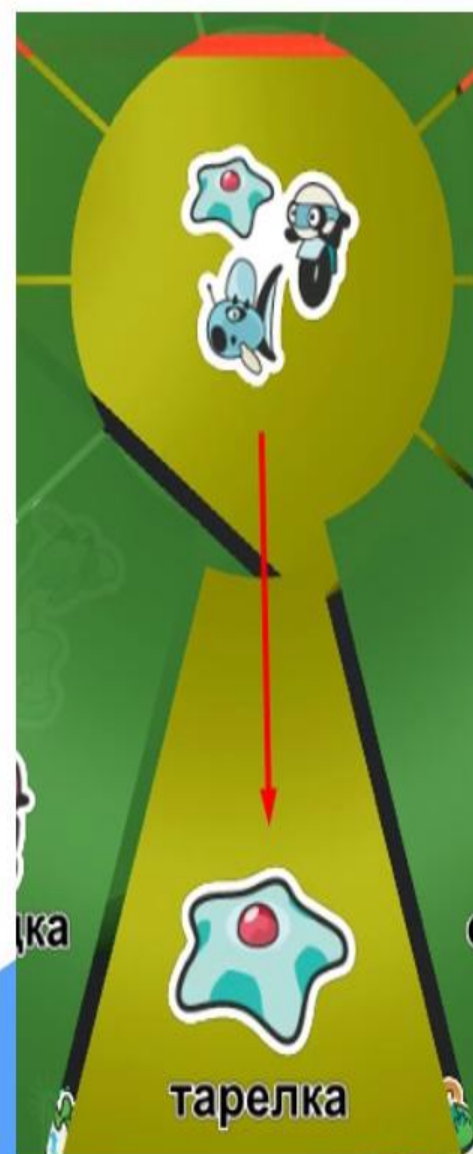
3 Когда  таймер  10 сек

Делать  перейти  стр. 2

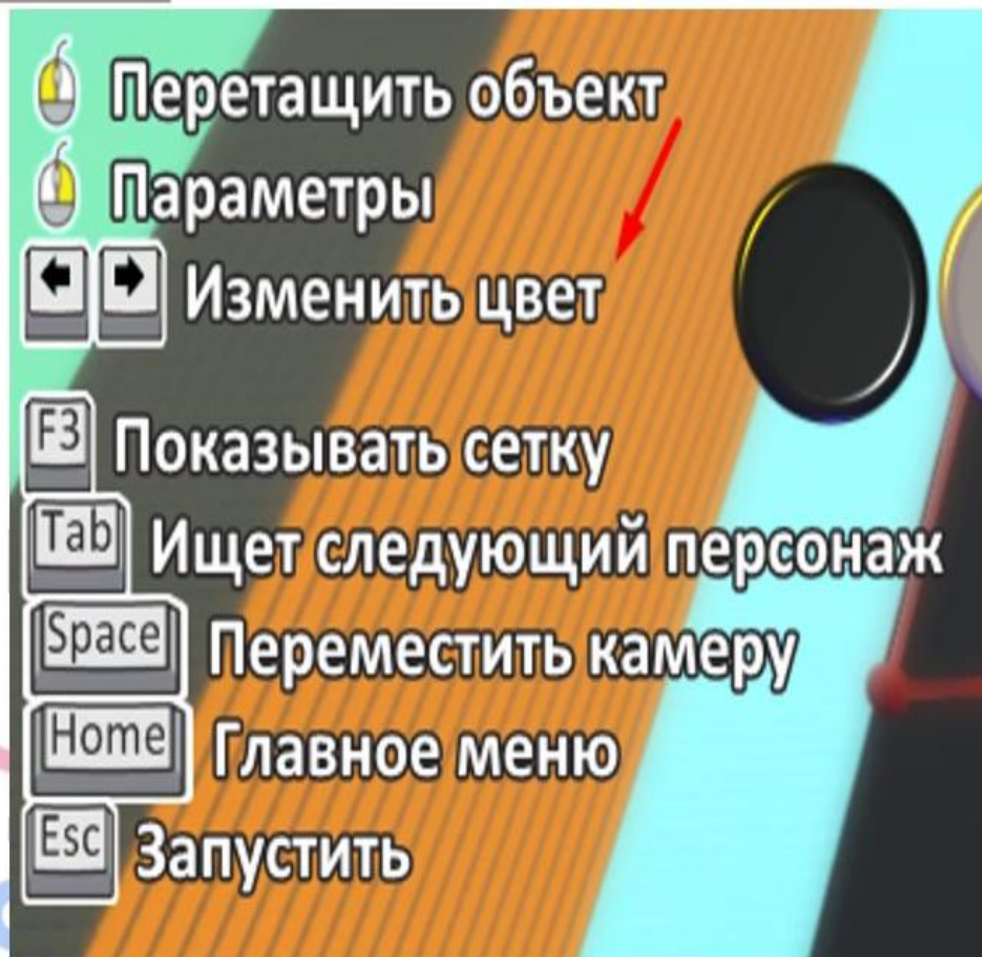
Добавление объектов



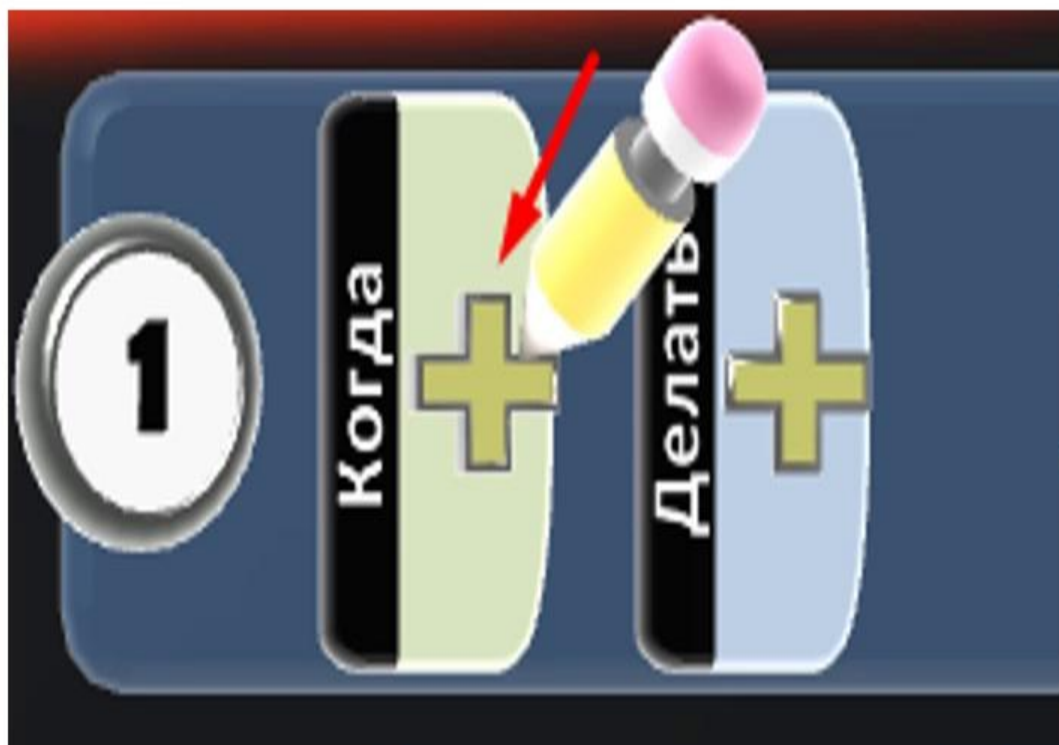
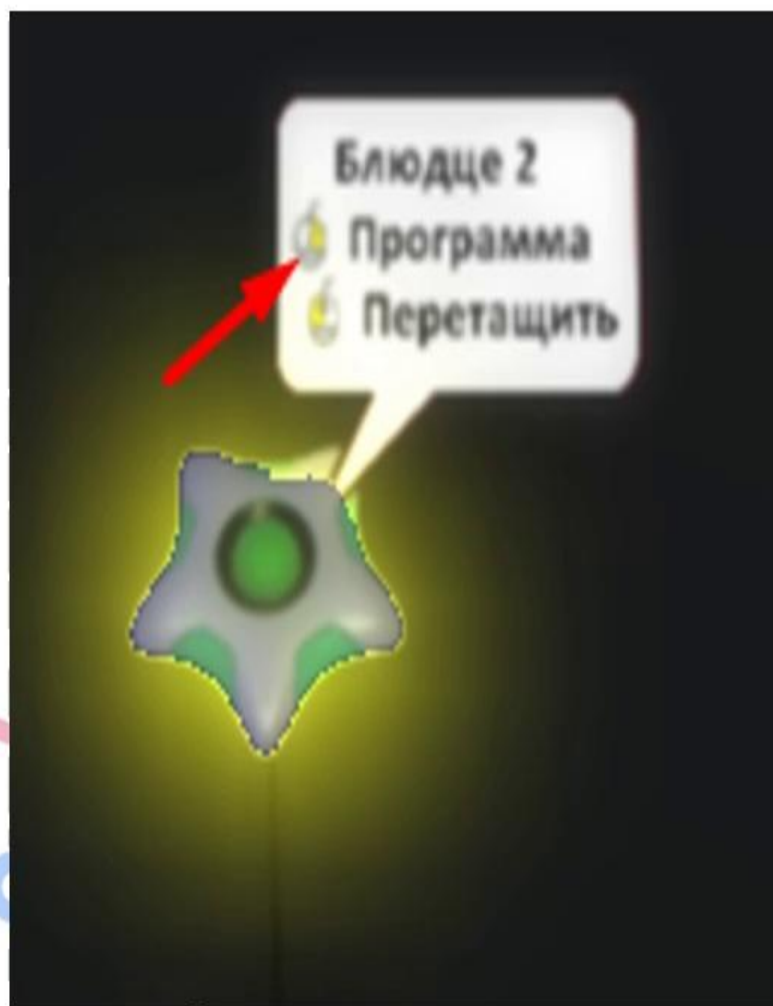
Добавление объектов



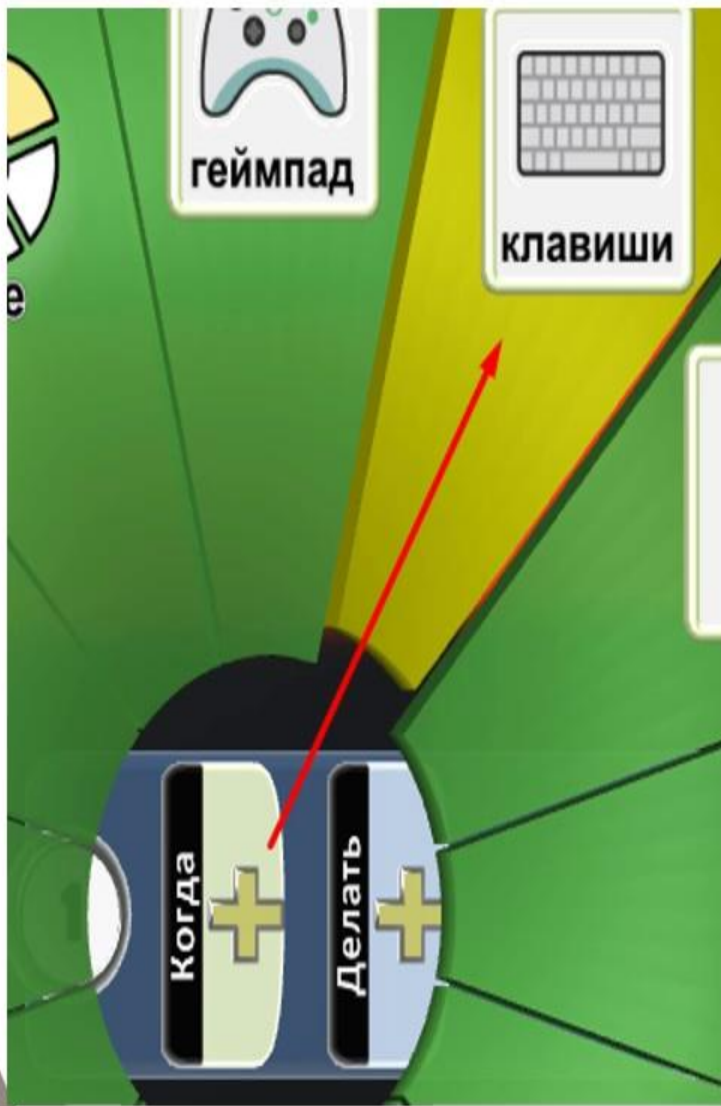
Добавление объектов



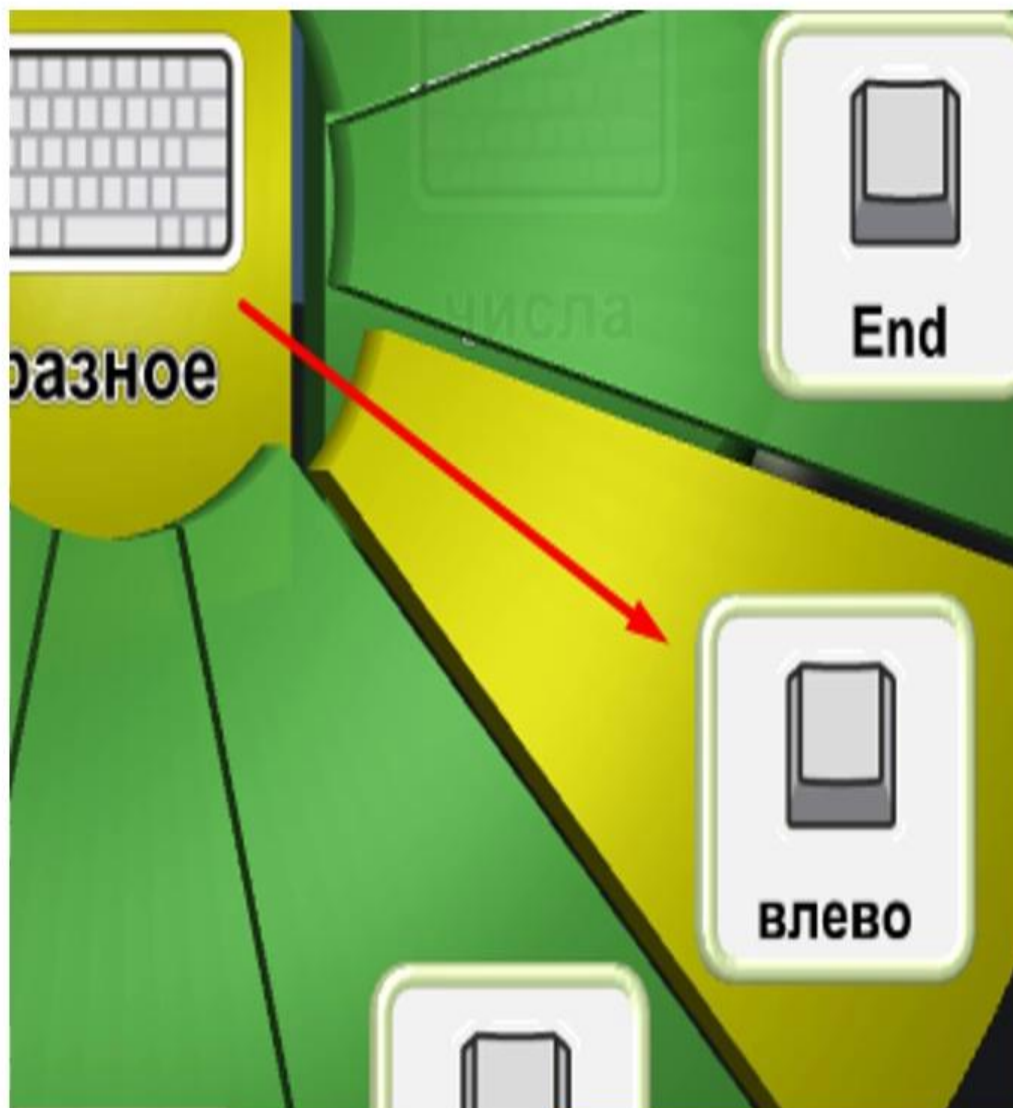
Создание программы



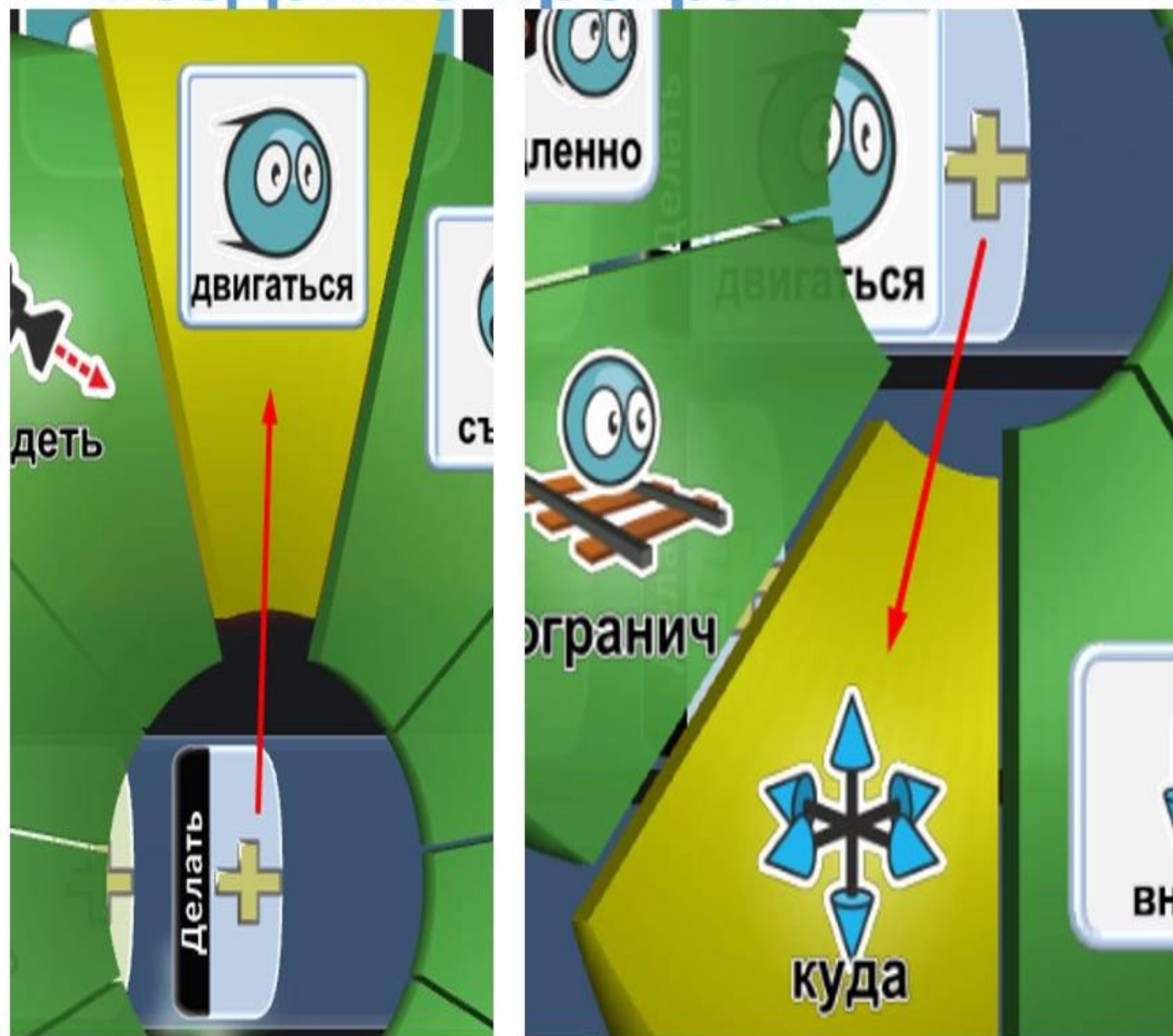
Создание программы



Создание программы



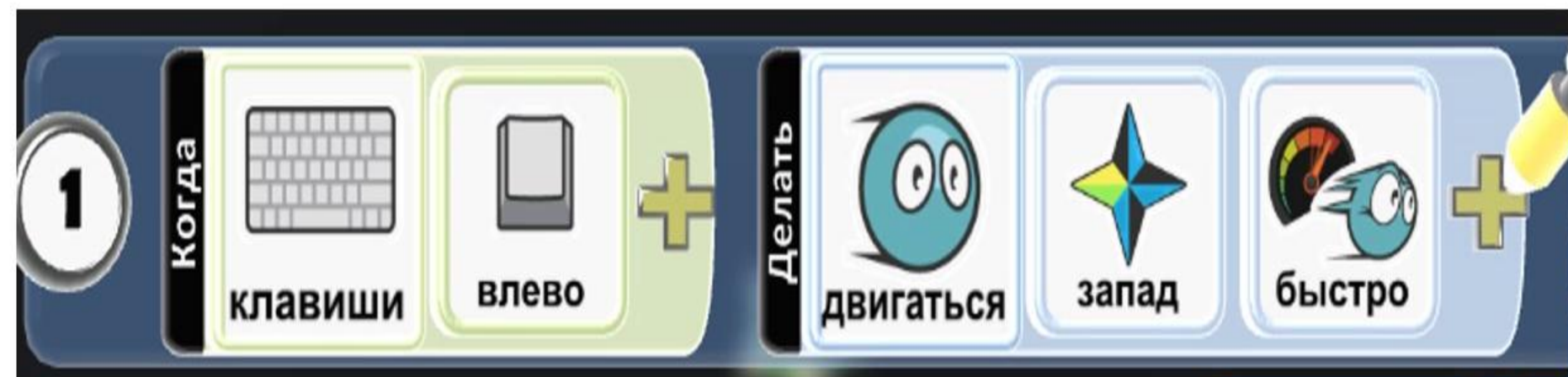
Создание программы



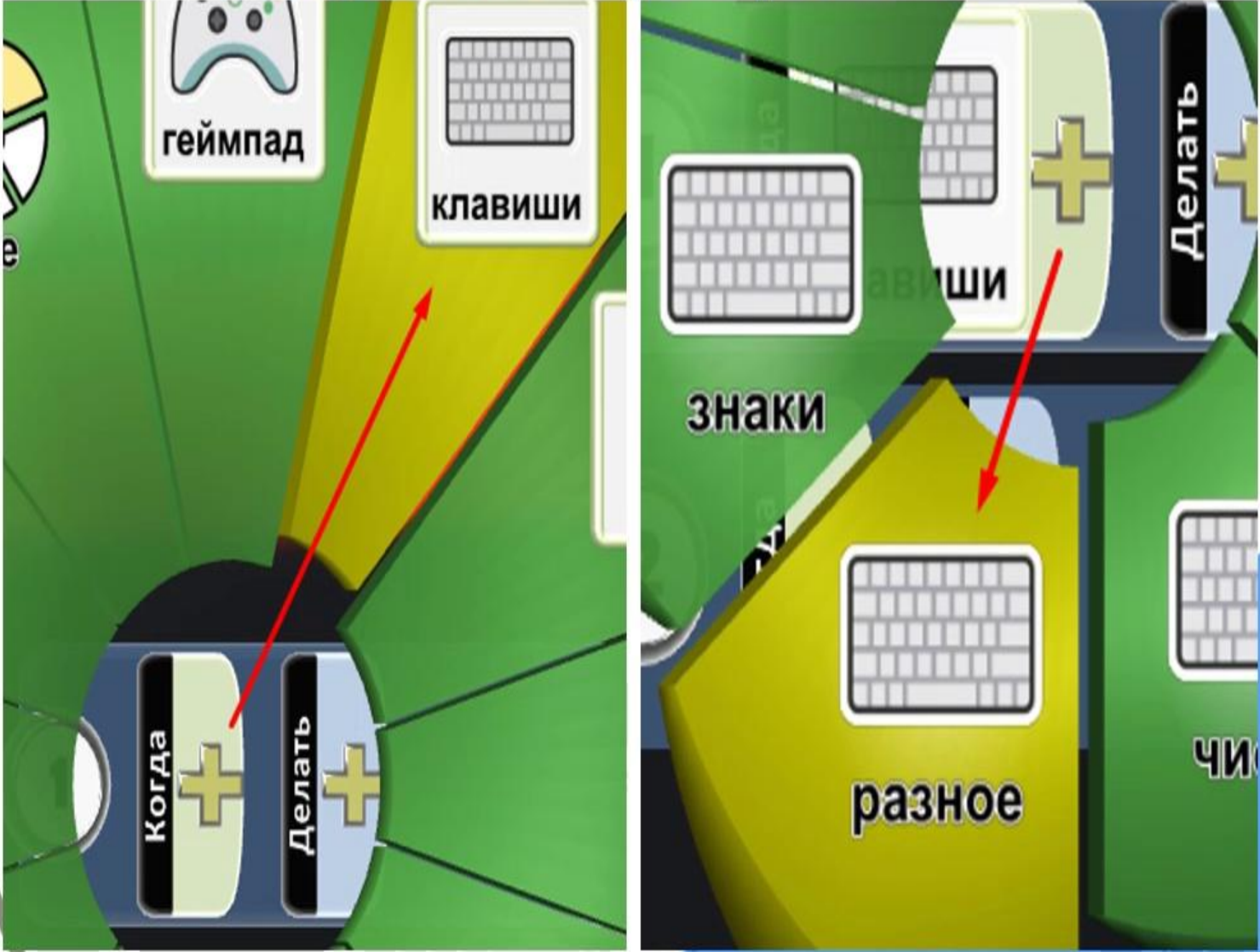
Создание программы



Создание программы



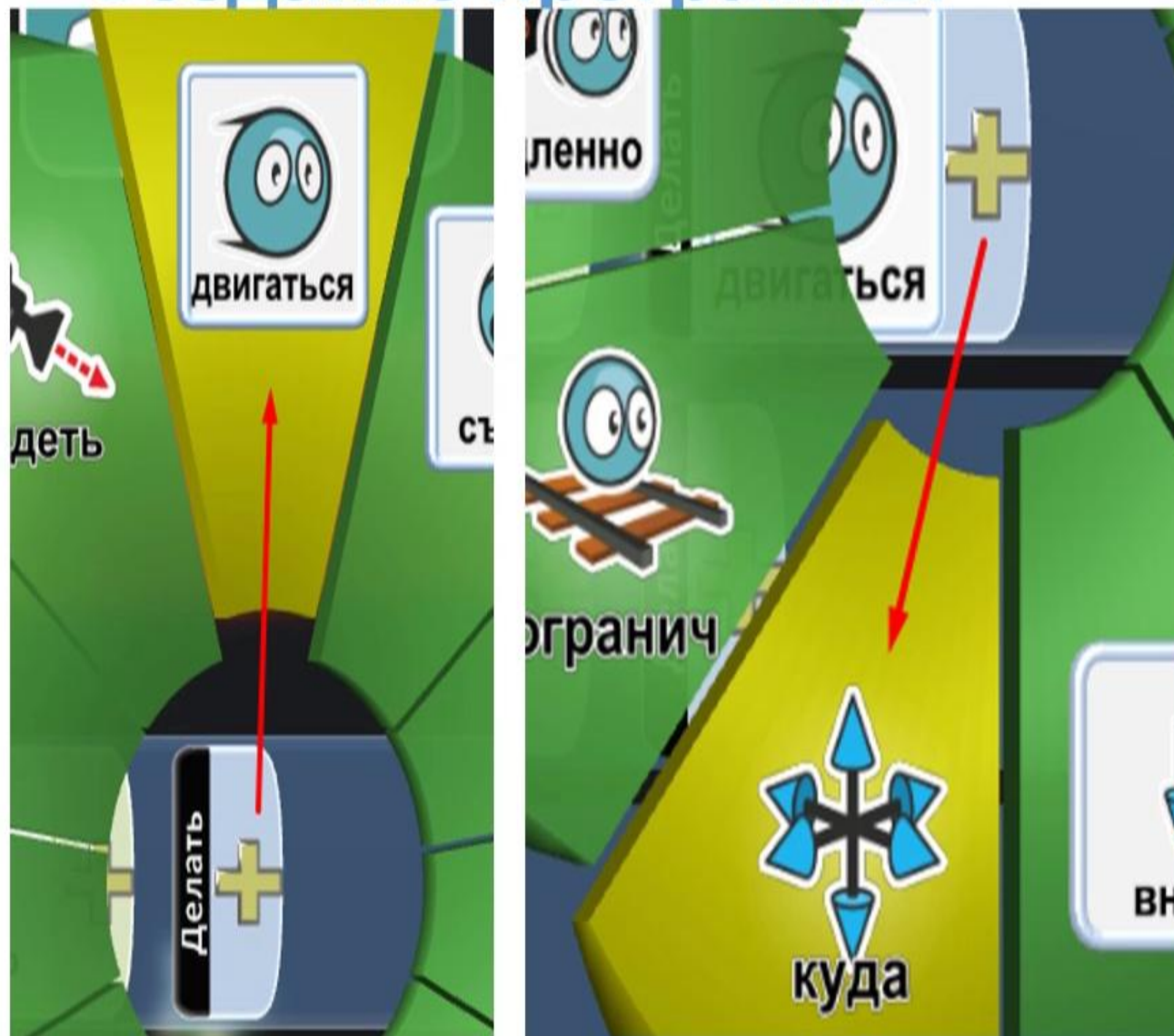
Создание программы



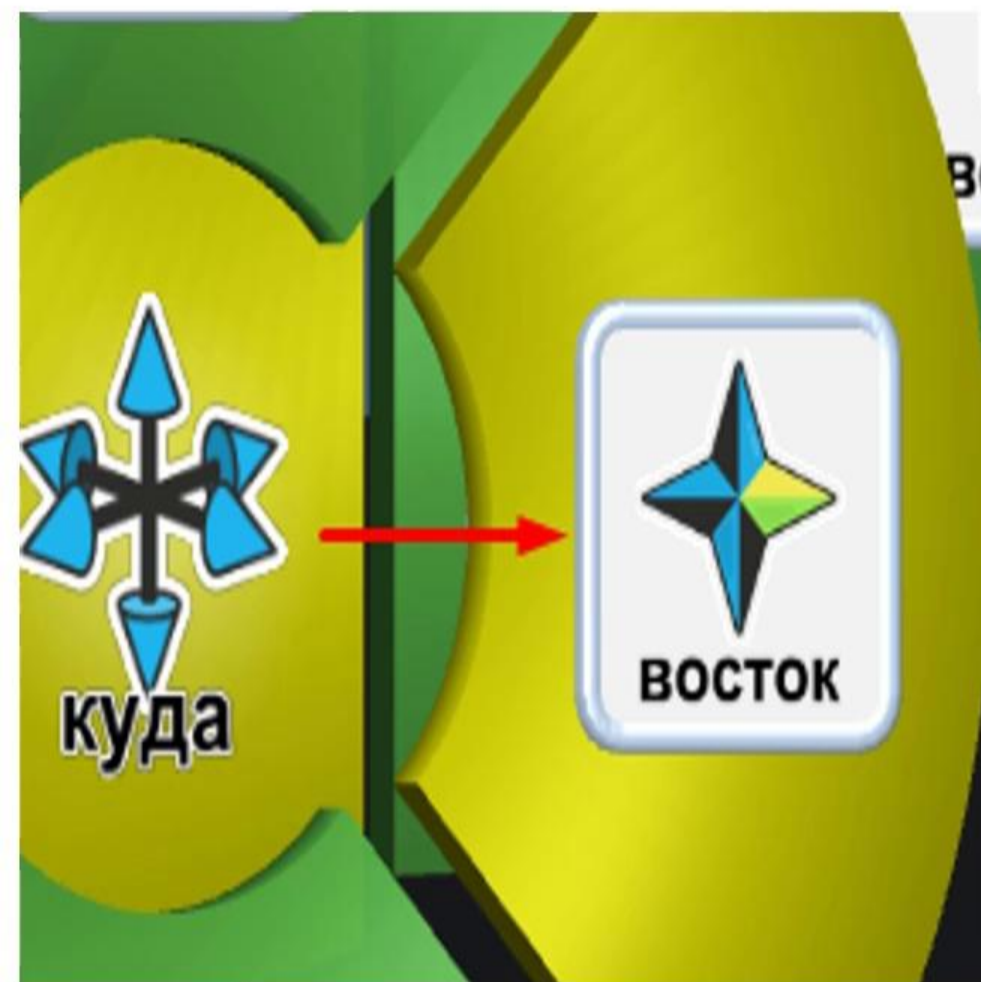
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы

2

Когда



клавиши



вправо



Делать



двигаться



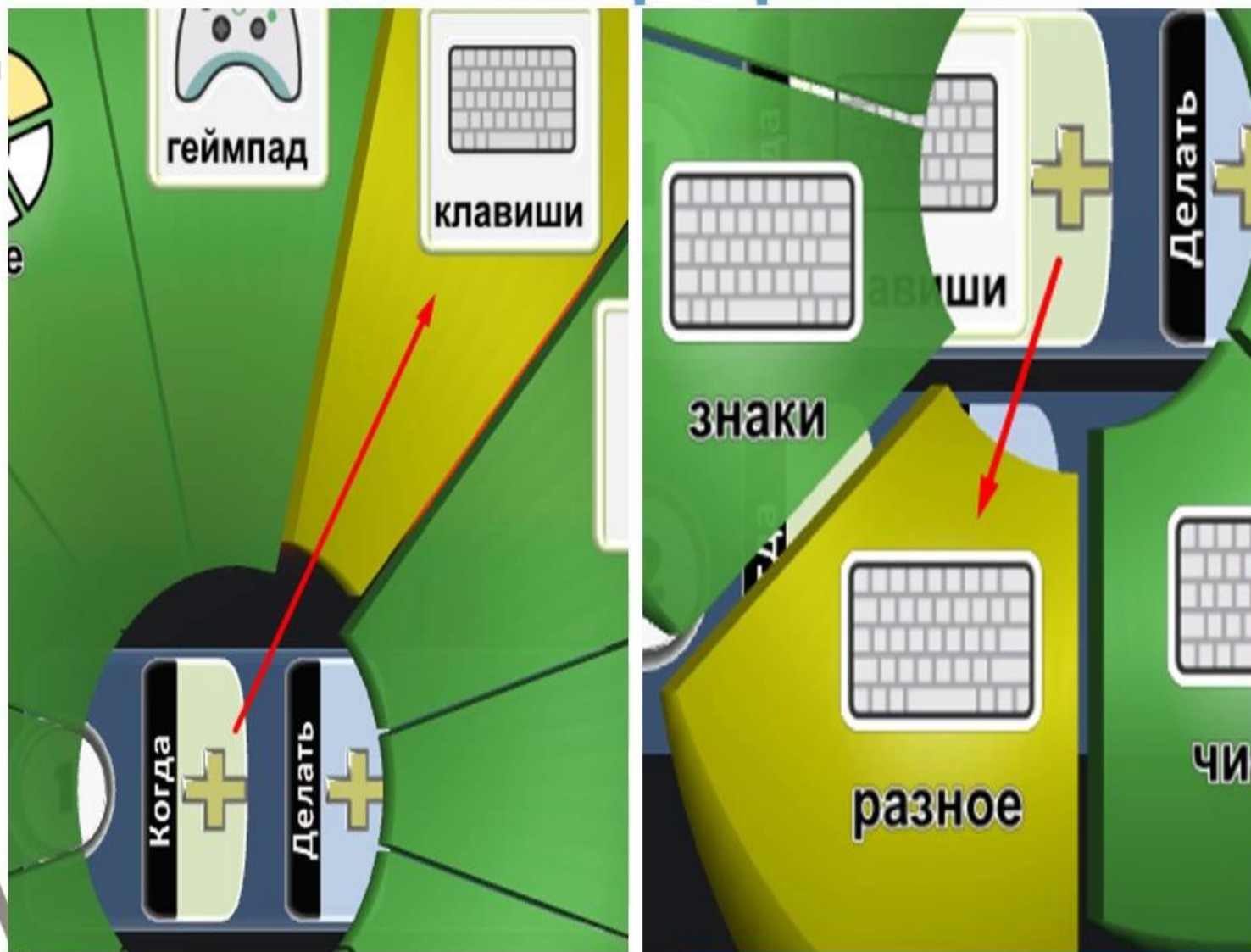
восток



быстро



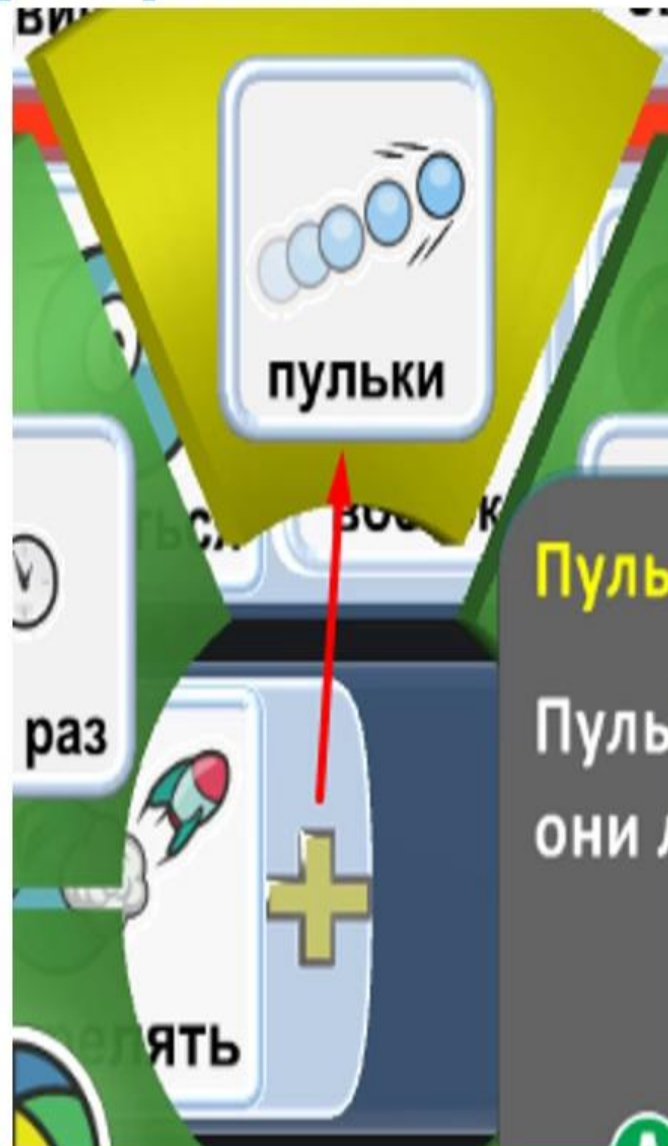
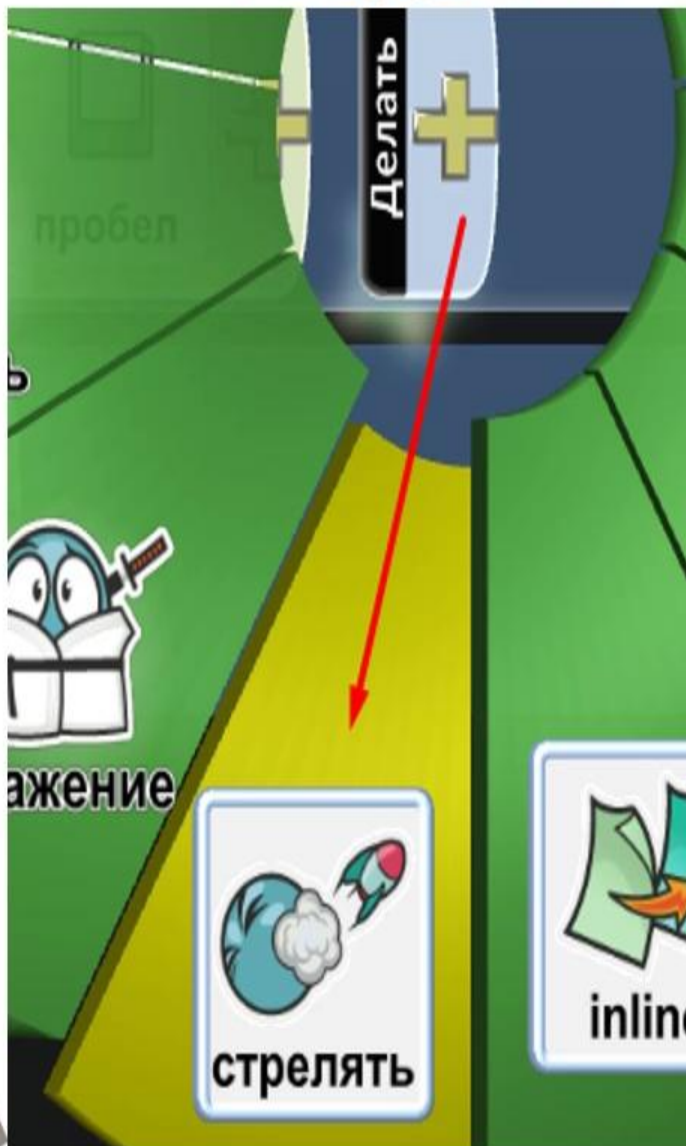
Создание программы



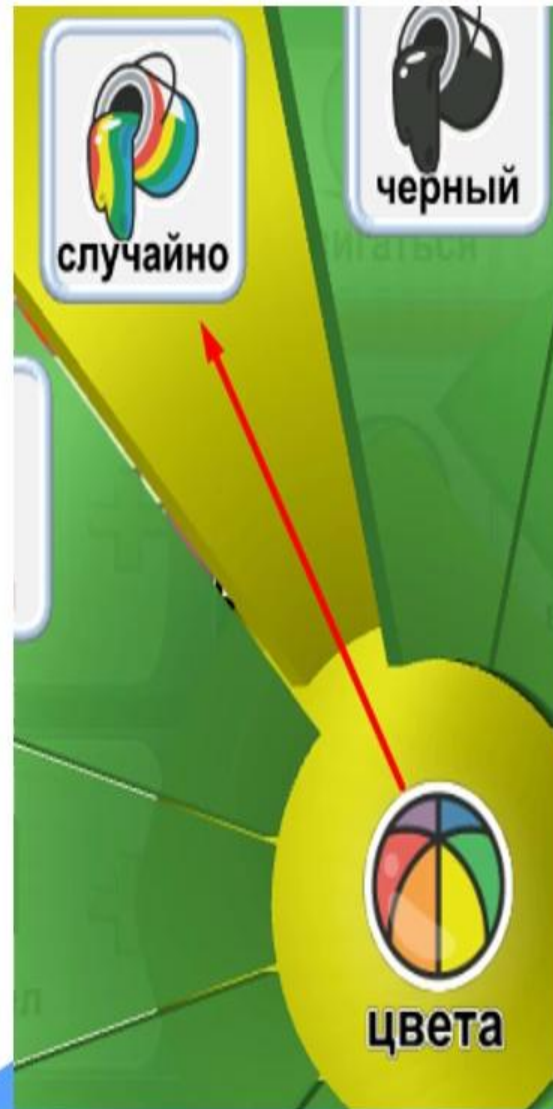
Создание программы



Создание программы



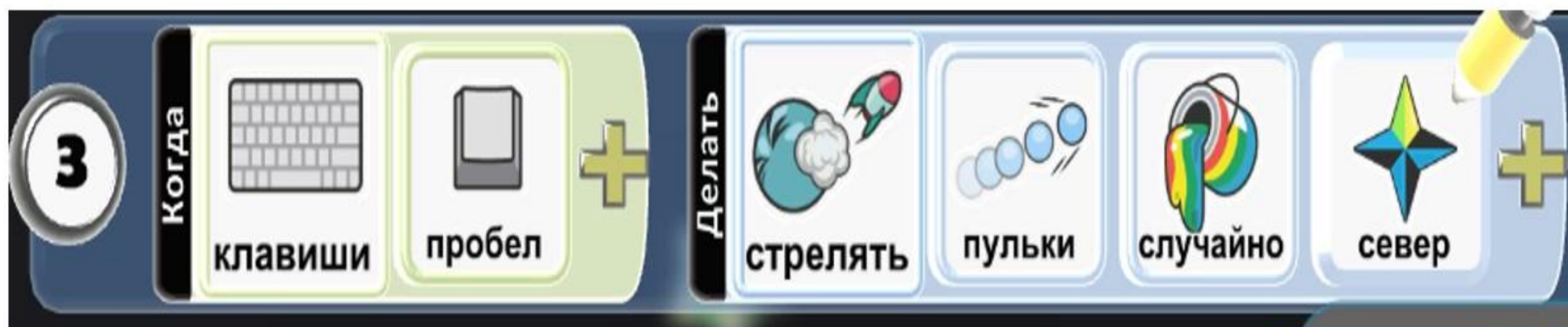
Создание программы



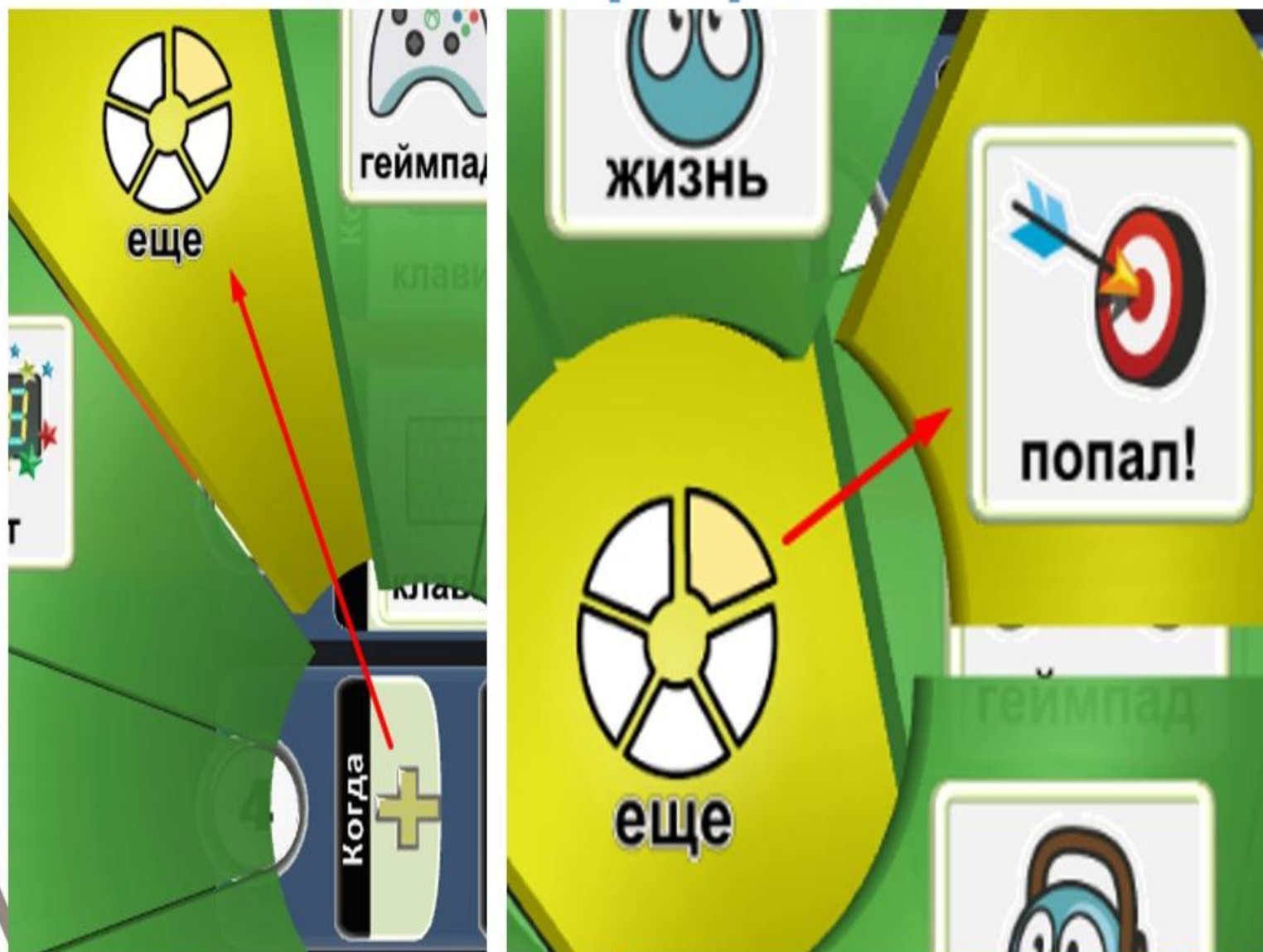
Создание программы



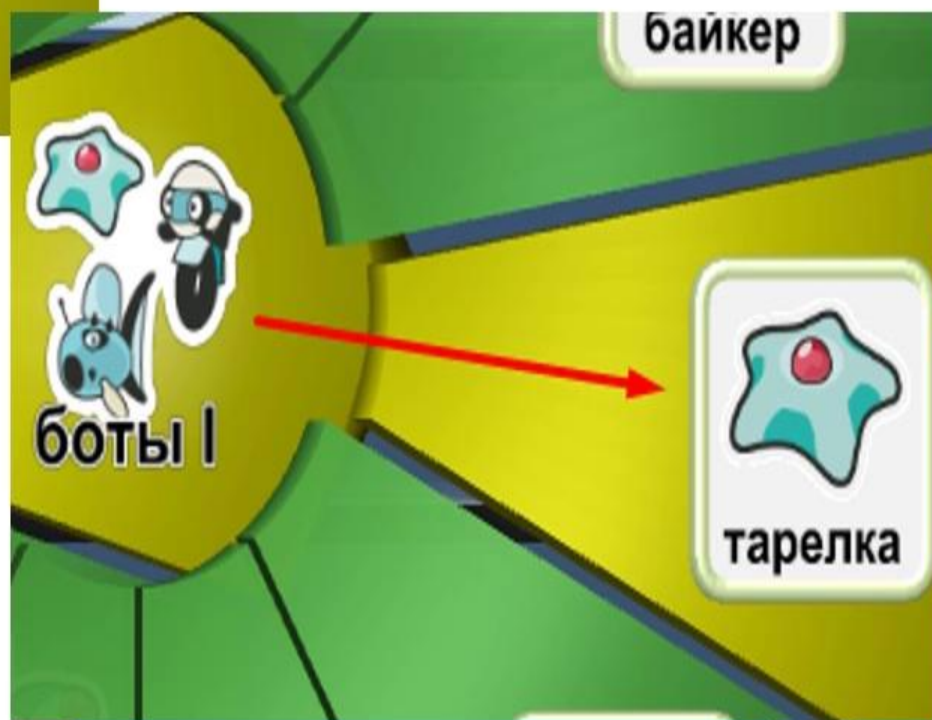
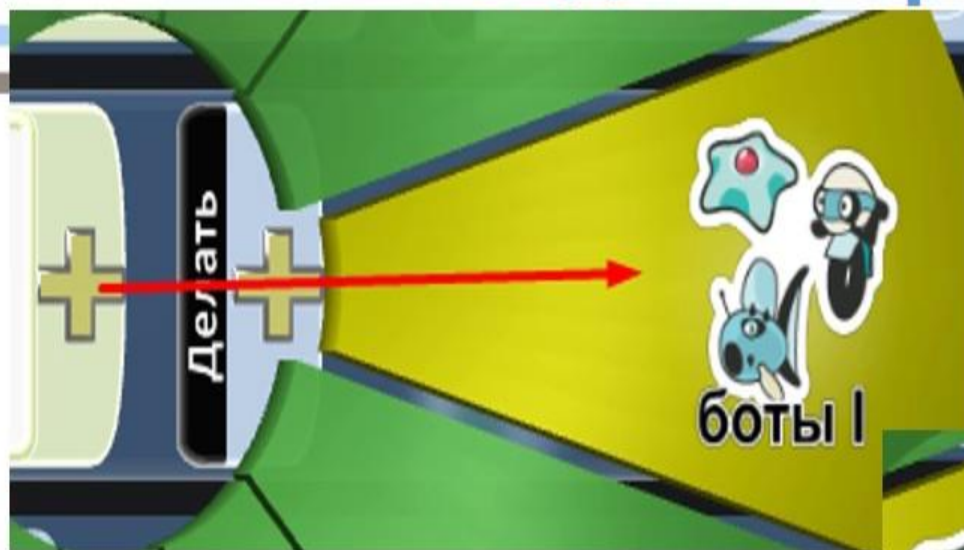
Создание программы



Создание программы



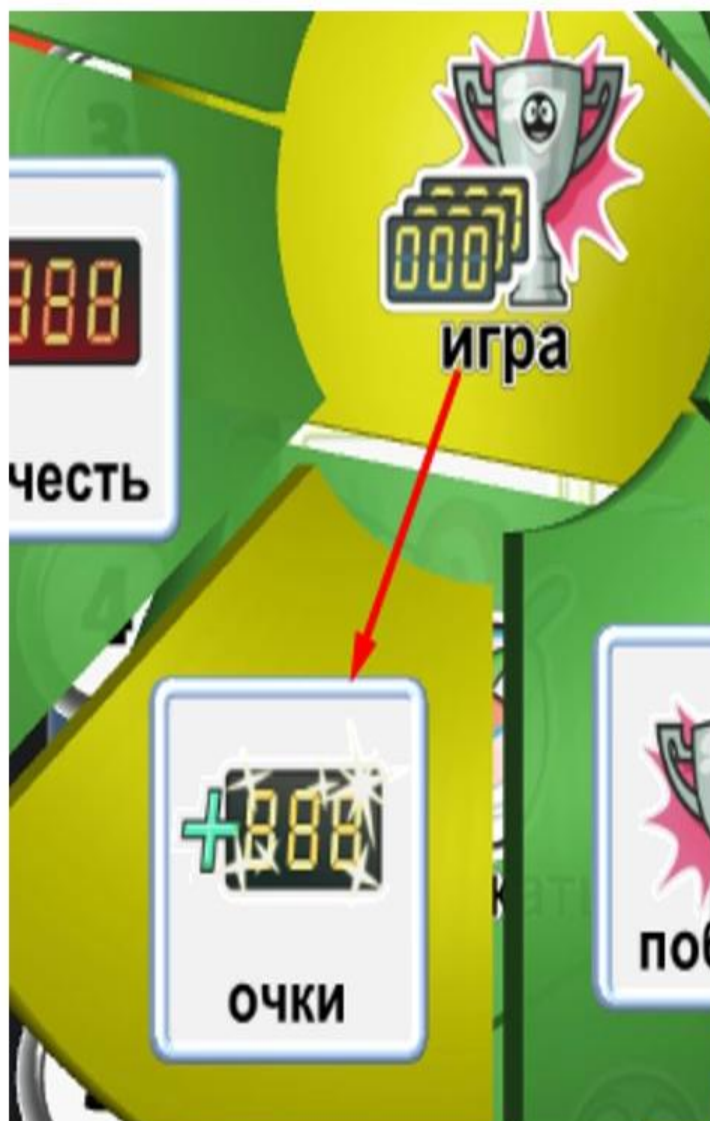
Создание программы



Создание программы



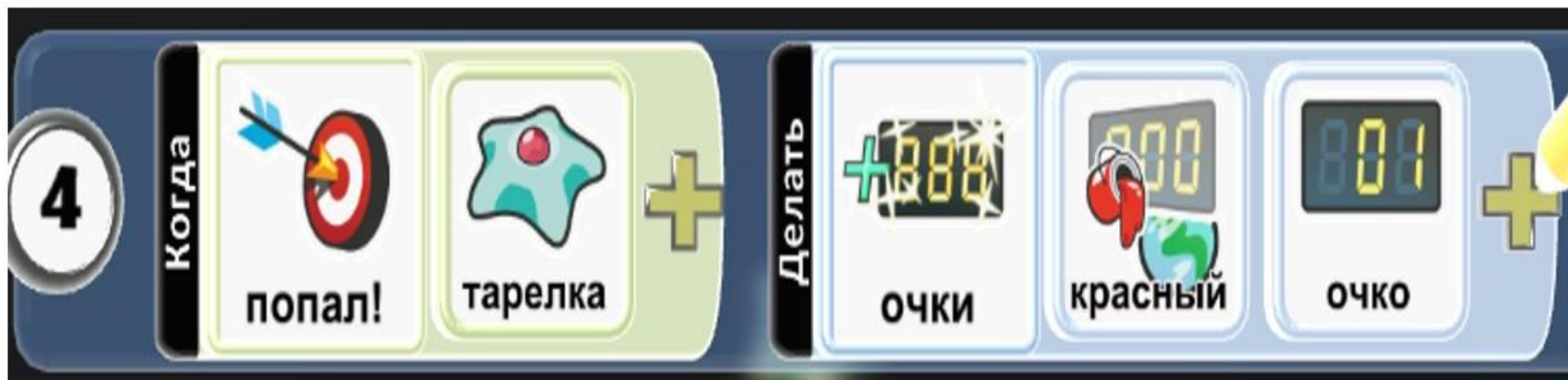
Создание программы



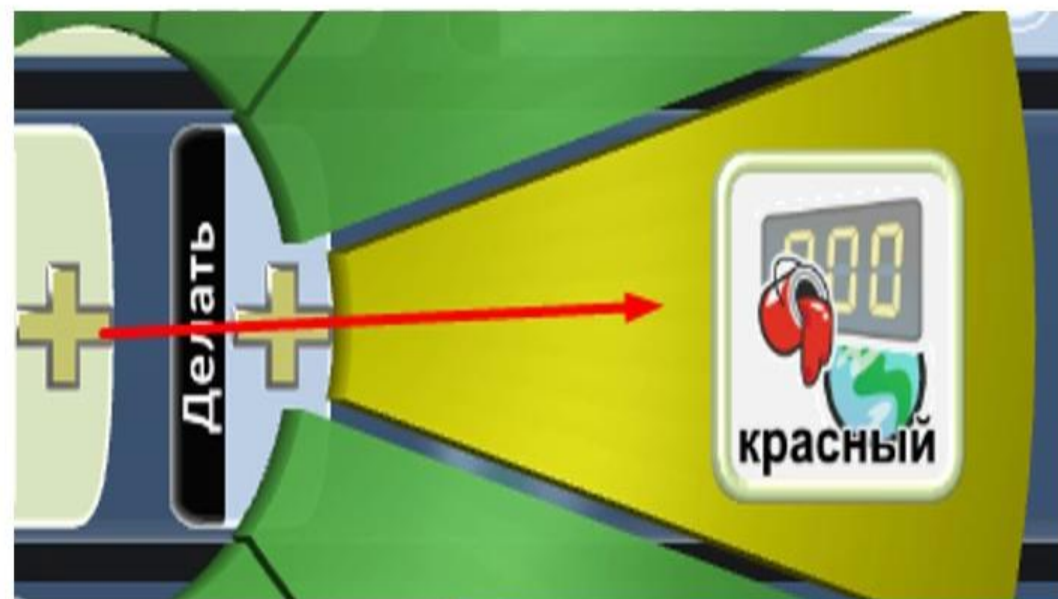
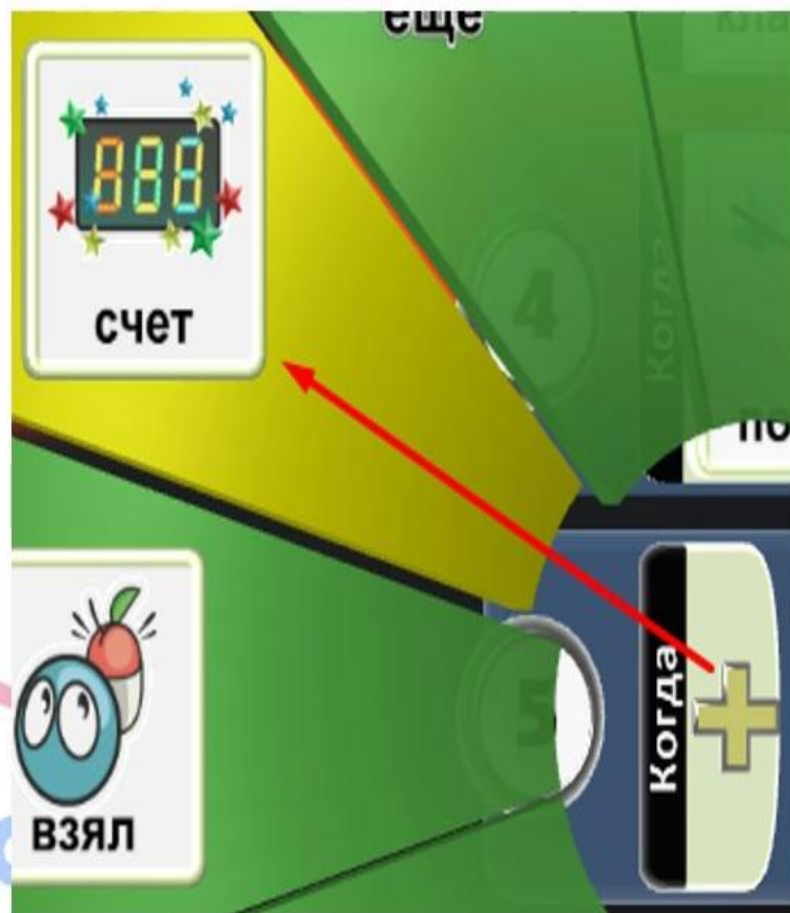
Создание программы



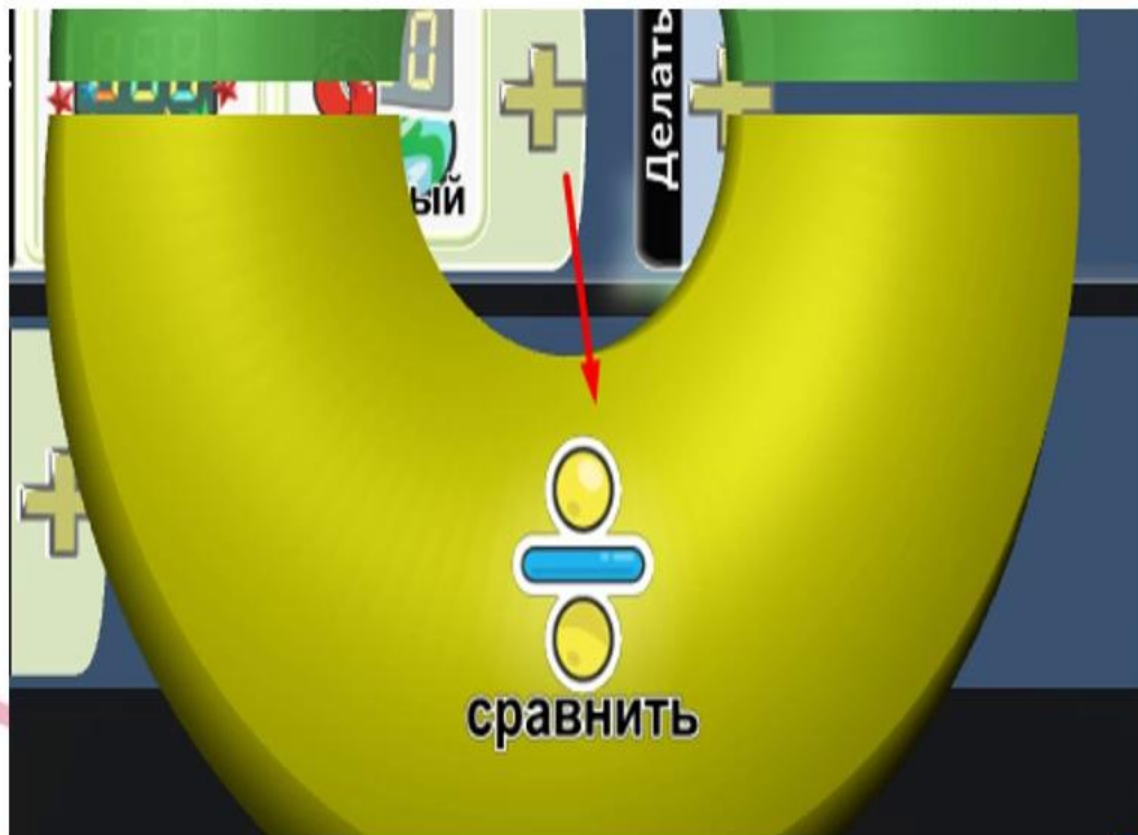
Создание программы



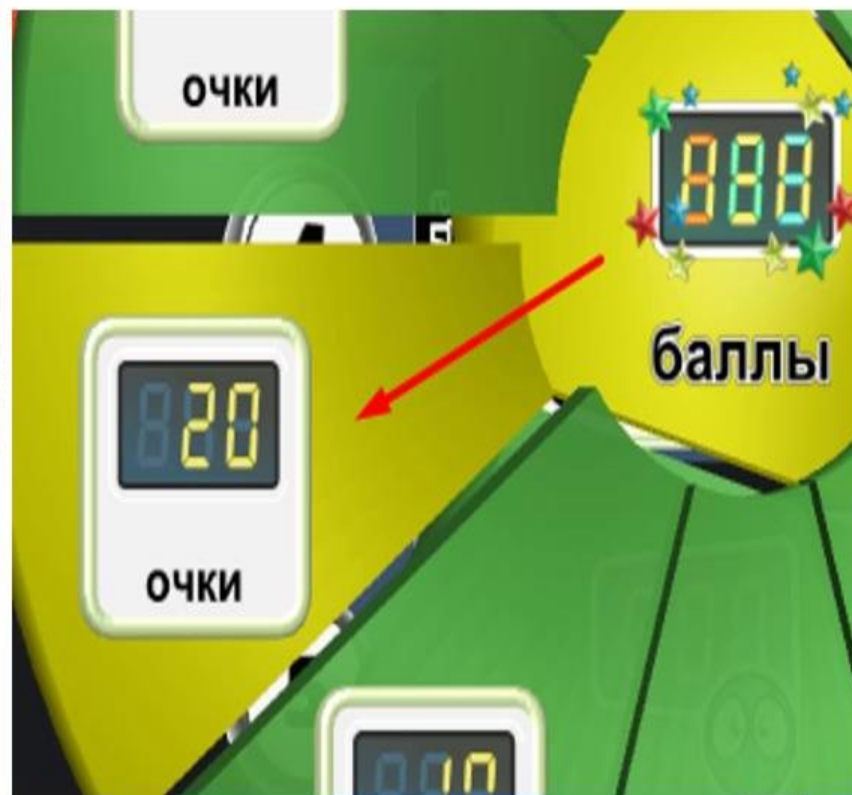
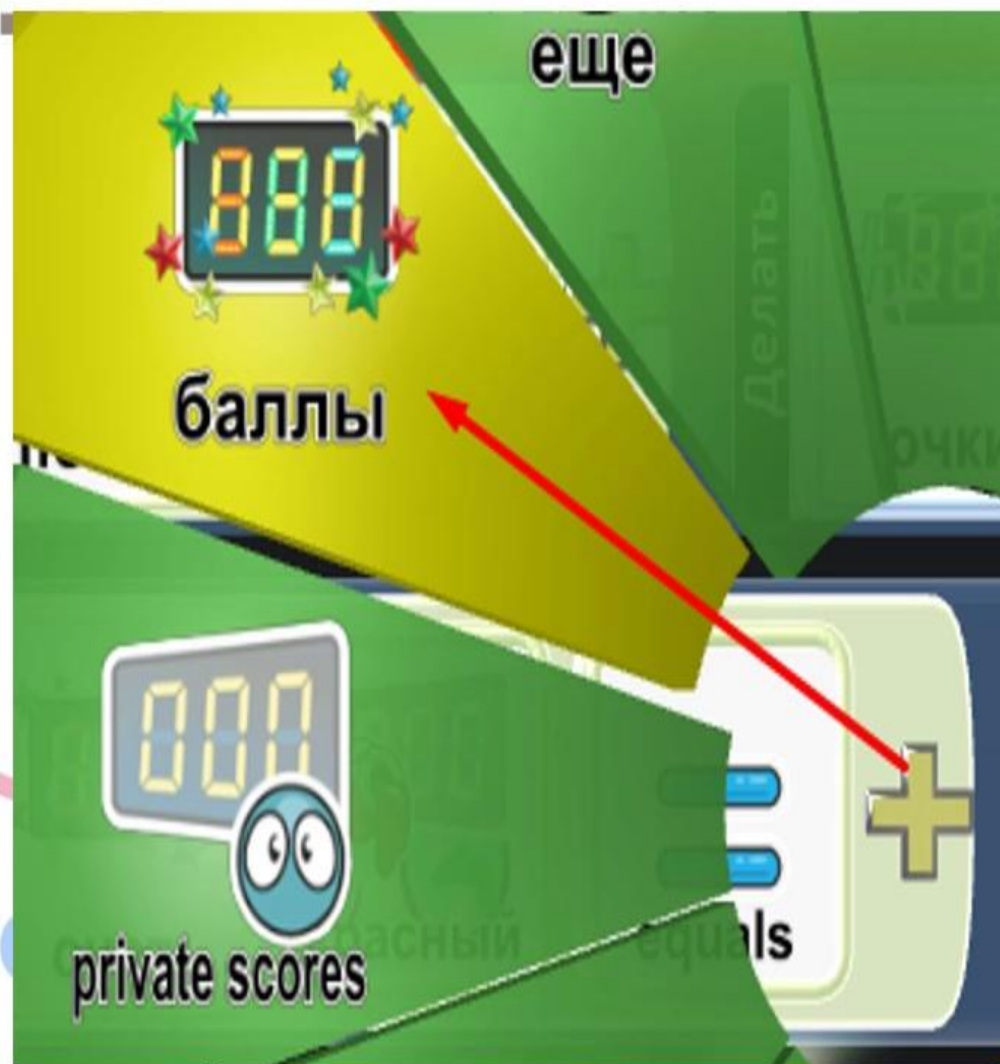
Создание программы



Создание программы



Создание программы



Создание программы



Делать



КО

КИ



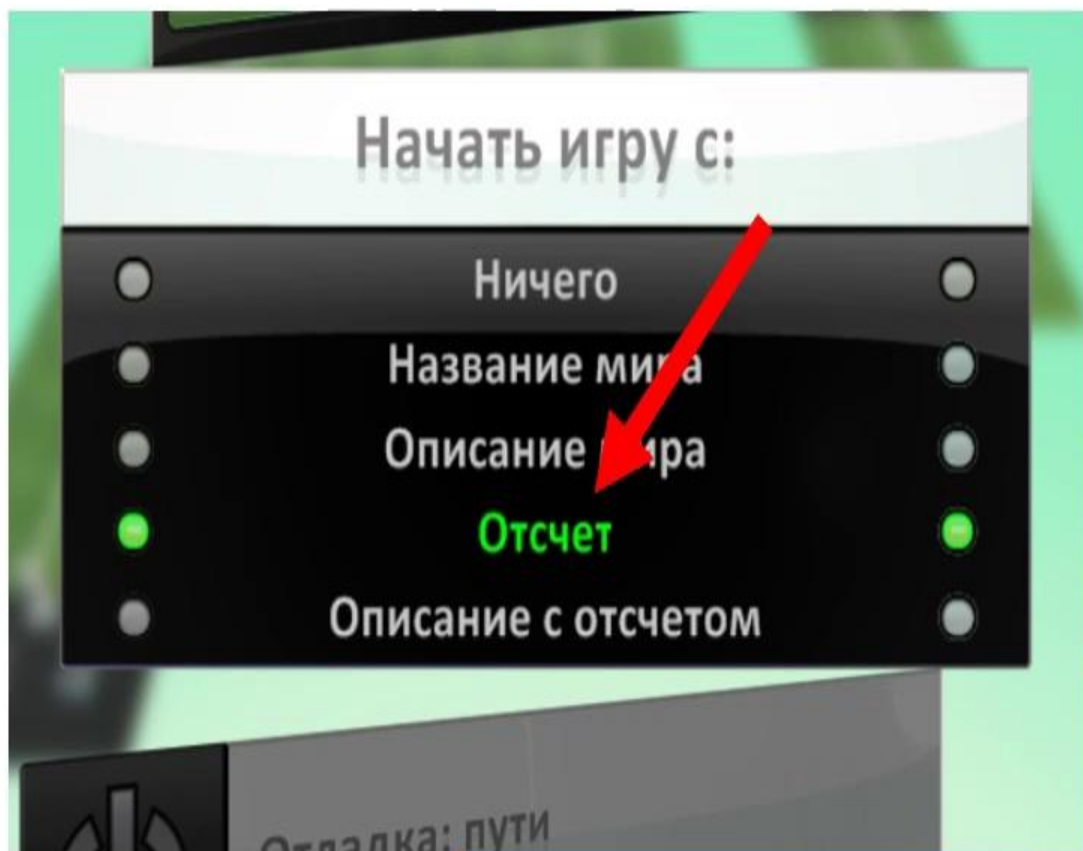
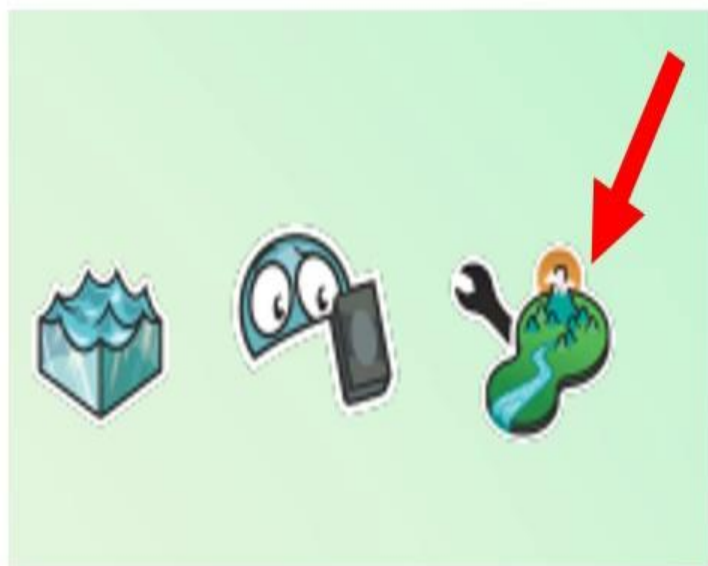
Создание программы



Создание программы

1	Когда	клавиши	влево	+	Делать	двигаться	запад	быстро	+	
2	Когда	клавиши	вправо	+	Делать	двигаться	восток	быстро	+	
3	Когда	клавиши	пробел	+	Делать	стрелять	пульки	случайно	север	+
4	Когда	попал!	тарелка	+	Делать	очки	красный	очко	+	
5	Когда	счет	красный	=	очки	очко	победа	+		

Изменяем установки мира

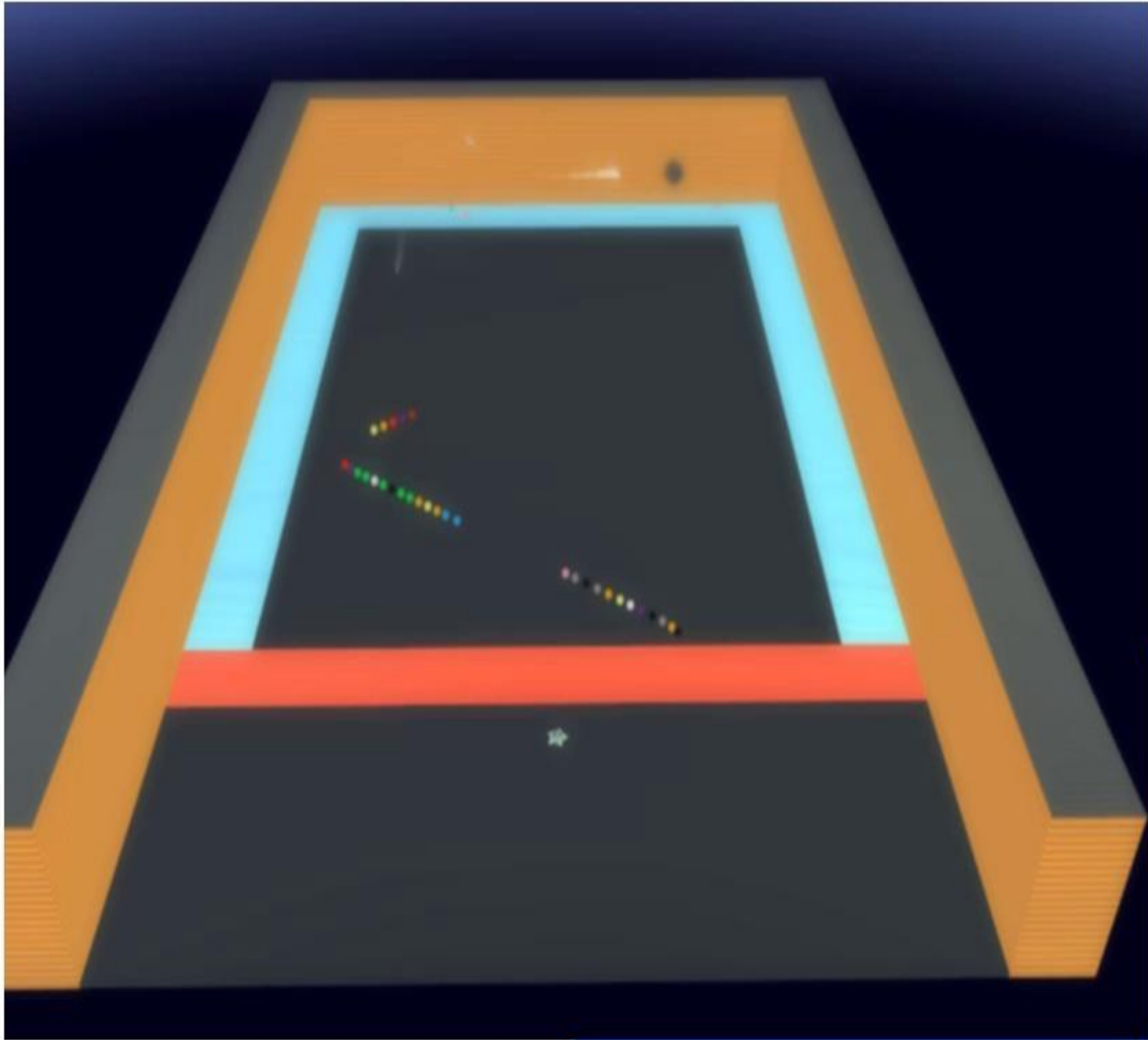


Изменяем установки мира

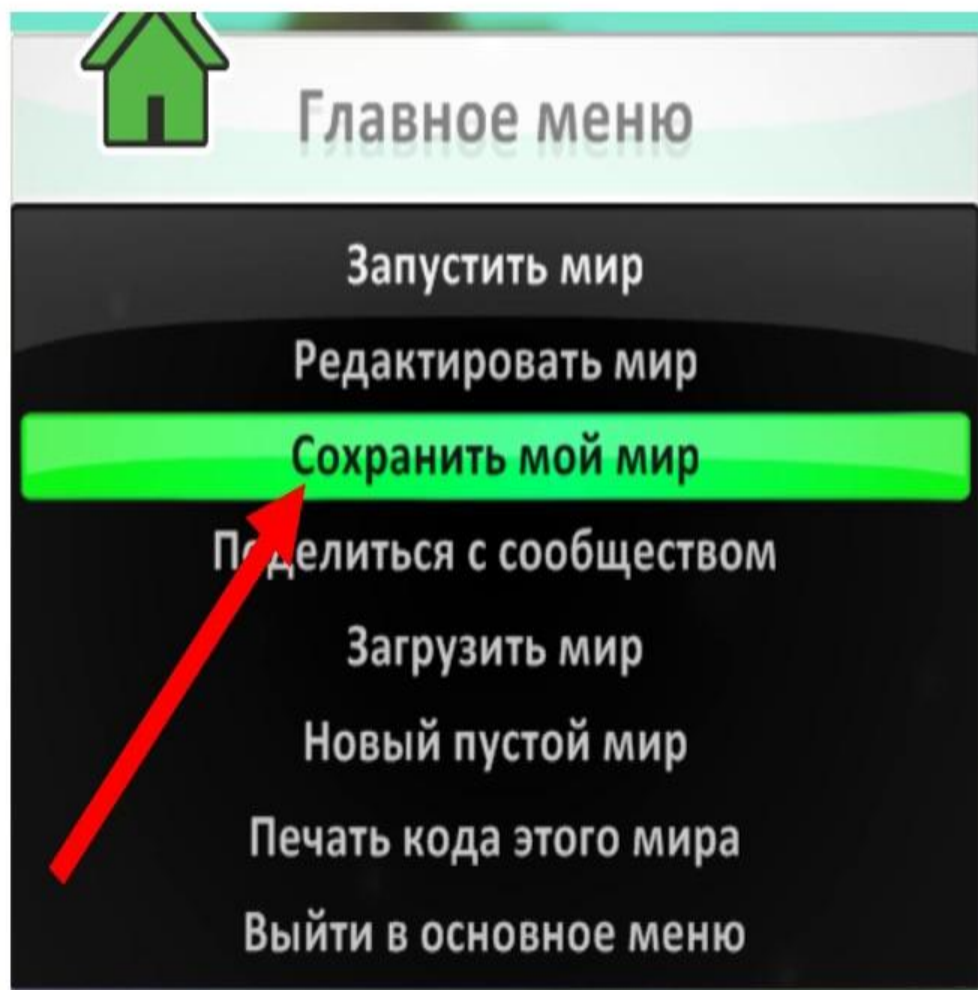
Небо : 11



Тестируем нашу игру



Сохраняем наш игровой мир



Поздравляем!

