## 8 YPOK B SCRATCH

Обновление	Просмот	Рейт	
	ров	И	ΗГ
3 февраля 20 16	66	•	0
10			

## Игра с двумя уровнями.



Кот управляется стрелками. По уровню бегают три врага. Коту надо дойти до Выхода. Когда Кот дойдет до Выхода – игра перейдет на второй уровень.

На сцене рисуем два уровня и Победу.



Костюм фон1.

Костюм фон2.	



Костюм фон3.

	когда я получу уровень 1 пройден •
перейти к фону фон1	всегда
	перейти к фону фон2
	когда я получу уровень 2 пройден 💌
	всегда перейти к фону фон3 т
	остановить все

Пишем программу для Сцены.



Всего будет 6 персонажей.

когда шелкнут по	когда клавиша стрелка вверх 🔻 нажата
показаться	изменить у на 80
идти в х: -200 у: -110	
всегда	когда клавиша стрелка вниз нажата
если касается врагі ?	изменить у на -80
идти в х: -200 у: -130	
играть звук Мяу	когда клавиша стрелка направо 🔻 нажата
	изменить х на 5
	когда клавиша стрелка влево 🔻 нажата
PIPARD SDYK WAY	изменить х на -5
если касается врага ?	
идти в х: -200 у: -130	
играть звук Мяу	когда я получу уровень 1 пройден •
если (касается цвета	идти в х: -200 у: -110
идти в х: -200 у: -110	
играть звук мяу	когда я получу уровень 2 пройден 💌
	спрятаться
annan and a final and a fin	

## Программа для Кота.



Программа для Врага1.



Программа для Врага2.



Программа для Врага3.

🔁 выход 1 ур 🔒
х: 216 у: -109 направлен
СКРИПТЫ КОСТЮМЫ ЗВУКИ
когда щелкнут по
показаться
всегда
если касается Кот ?
передать уровень 1 пройден 🗸
спрятаться
когда я получу уровень 2 проиден
спрятаться

Программа для Выхода с первого уровня.

🔁 📴 Выход2ур 🔒
💽 💽 х: 216 у: -109 направлен
Скрипты (костюмы (звуки)
когда щелкнут по
спрятаться
всегда
если касается Кот ?
передать уровень 2 пройден
спрятаться
когда я получу уровень 2 пройден -
спрятаться
когда я получу уровень і проиден •
показаться

Программа для Выхода со второго уровня.

В этой игре Коту надо дойти до Выхода. По уровню бегают три врага. Если враг коснётся Кота, то Кот начинает игру с начала. Когда Кот дойдет до Выхода – игра перейдет на второй уровень. Кот управляется стрелками.



Создайте новый проект. Не торопитесь добавлять персонажей. Сначала нарисуйте на сцене два уровня и Победу. Выберите сцену.



На закладке «фон» нажмите «Рисовать».



## Нарисуйте три костюма. Костюм фон1.



Костюм фон2.



Костюм фон3. Он появится, когда Кот пройдёт всю игру.



Получится вот такая сцена.



Всего у нас в игре будет 6 персонажей (спрайтов): Кот, три врага и две двери. Дверь Выход1 –это переход на 2 уровень. Дверь Выход2 – победа.



Нарисуйте спрайт Выход1.



Рисуем прямоугольник. В центре надпись «Выход». Если надпись получилась не по центру, её надо перетащить. Наведите курсор на черный квадратик около слова и тащите слово в центр

прямоугольника.

Г	рафический редактор
Импорт Очистить	
отмена	1
	Renne a
	выход
Helvetica Bold 🔻 10 💌	
Phile 8	
+ Установить центр костюма	
	ОК Отменить

Не забудьте дать двери нормальное имя, например «Выход1ур».



Аналогично рисуем вторую дверь и называем её «Выход2ур».



Расположите двери точно одну над другой. Если они великоваты, уменьшите их, нажав на кнопку уменьшения над экраном, потом на дверь.



Теперь добавим одного Врага. Напишем ему программу, а потом два раза продублируем его – получится три Врага. Нажмите.



В папке Animals выберите персонаж cat3.



Переименуйте его во «враг1».



Обратите внимание, и наш Кот и враг1 великоваты для этого лабиринта. Нажмите кнопку уменьшения над экраном.



Потом жмите на Кота, он уменьшится. Такая же кнопка есть в графическом редакторе.



Расположите Кота и врага1 как на рисунке – на первом этаже.

<b>Š</b>	_	Выход

Теперь у нас есть три фона и 6 спрайтов.

Делаем программу для первой двери - Выход1ур.



Делаем программу для второй двери – Выход2ур.

когда щелкнут по 🛤
спрятаться всегда
если касается Кот ?
передать уровень 2 пройден 🔻
спрятаться
когда я получу уровень 1 пройден 💌
показаться

Делаем программу для Сцены.



Делаем программу для Кота. Первый скрипт.

когда щелкнут по Ӓ
показаться
идти в х: -200 у: -110
всегда
если касается враг1 ?
1 mm 0 XI 5200 5120
ирав звук мау
если касается враг2 ?
MTM B X: -200 X: -130
если касается враг3 ?
идти в х: -200 у: -130
ИГРАТЬ ЗВУК МЯУ
если 🕻 касается цвета 🔳
идти в x: -200 y: -110
играть звук мяу 🗸

Ещё 6 скриптов для Кота.

когда клавиша стрелка вверх 🔻 нажата
изменить у на 80
когда клавиша стрелка вниз тажата
изменить у на -80
когда клавиша стрелка направо 🔻 нажата
изменить х на 5
когда клавиша стрелка влево 🔻 нажата
изменить х на -5
когда я получу уровень 1 пройден 💌
идти в х: -200 у: -110
когда я получу уровень 2 пройден 🔻
спрятаться

Программа для первого врага - врага1.

A CONTRACTOR OF
когда щелкнут по 🔎
показаться
идти в х: -70 у: -110
всегда
повторить 100
идти 1 шагов
ждать 1 секунд
повторить 100
идти -1 шагов
ждать 1 секунд
когда я получу уровень 2 пройден 🔻
спрятаться

Теперь нажимаем на врага1 правой кнопкой и дублируем.



Потом ещё раз.



Получилось всего три врага. Переименуйте их во враг2 и враг3.



У врага2 и врага3 программы точно такие же, как и у врага1. Измените программу врага2. Она должна быть такой.

когда щелкнут по 🛤
показаться
идти в х: 30 у: -30
всегда
повторить 120
идти -1 шагов
ждать і секунд
повторить 120
ждать 1 секунд
когда я получу уровень 2 пройден 🔻
спрятаться

Программа отличается количеством повторений и направлением движения. Вначале персонаж идёт в точку с другими координатами х и у.

Программа врага3 должна быть такой.



Так же отличается количеством повторений и направлением движения. И координатами расположения персонажа х и у.

Всё готово. Запускайте игру.