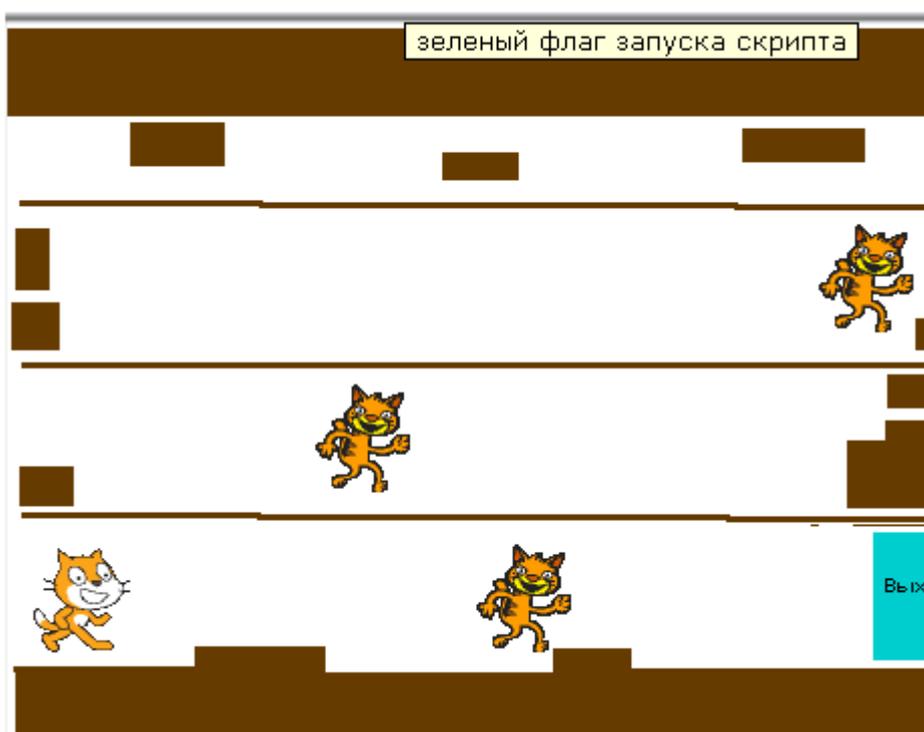


# 8 УРОК В SCRATCH

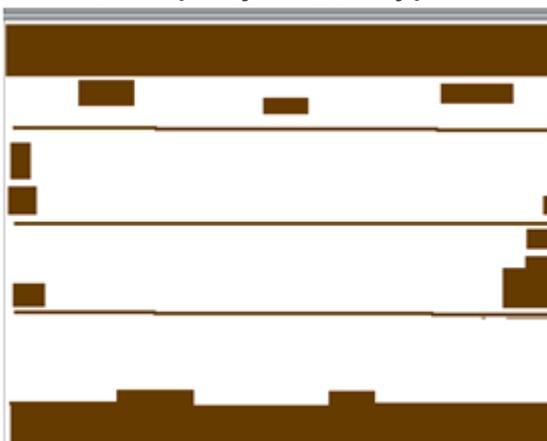
Обновление 3 февраля 2016  
Просмотров 66  
Рейтинг 0

## 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.

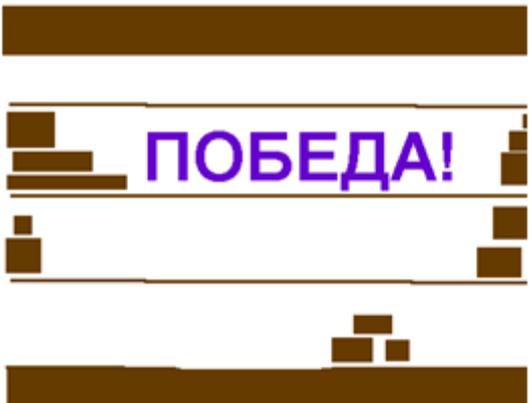
На сцене рисуем два уровня и Победу.



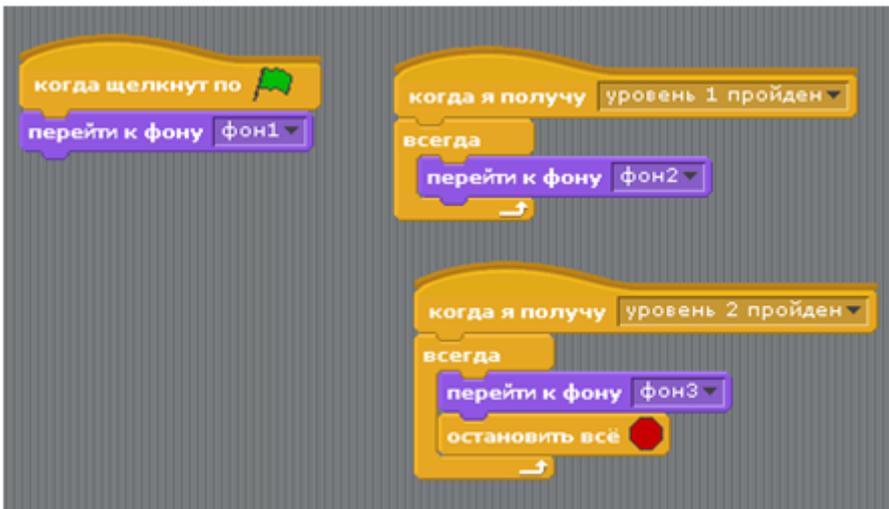
Костюм фон1.



Костюм фон2.



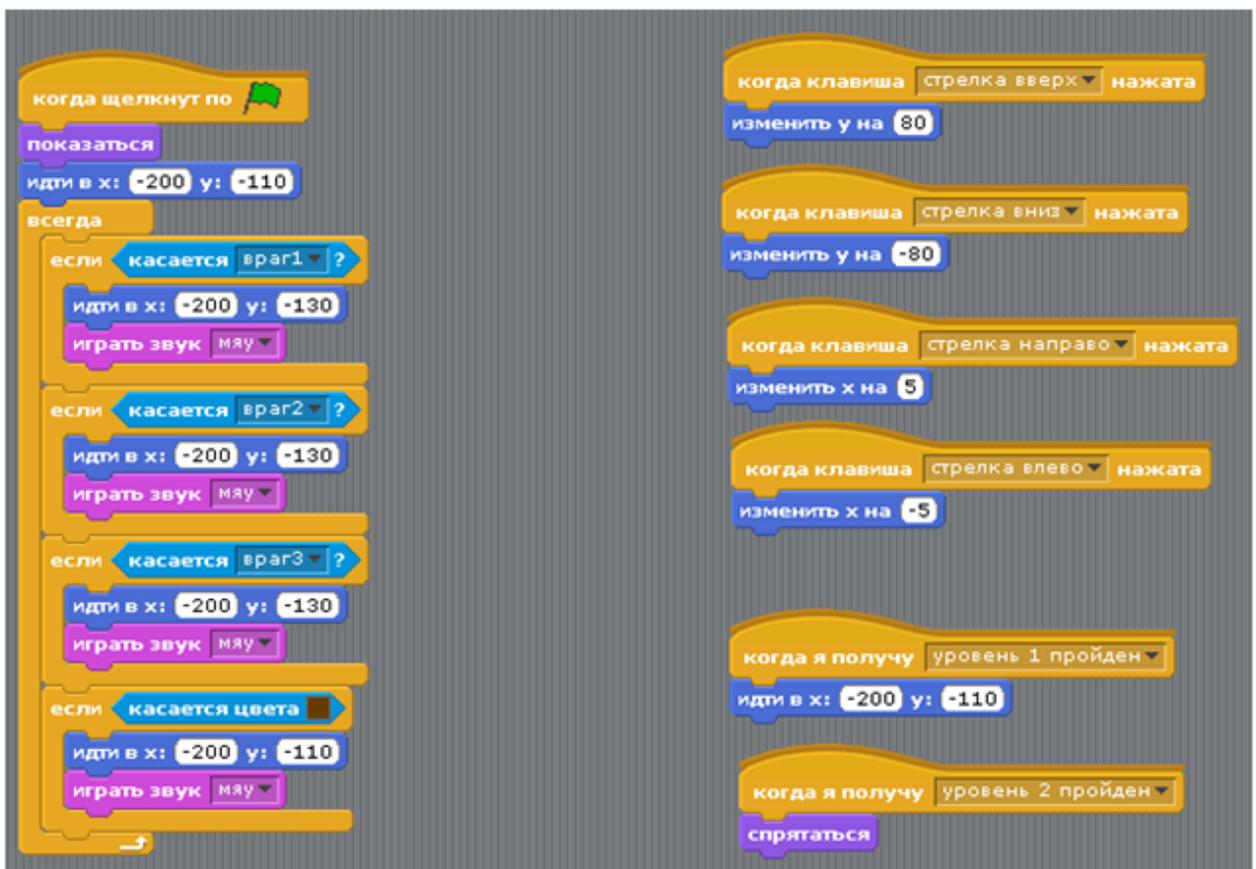
Костюм фон3.



Пишем программу для Сцены.



Всего будет 6 персонажей.



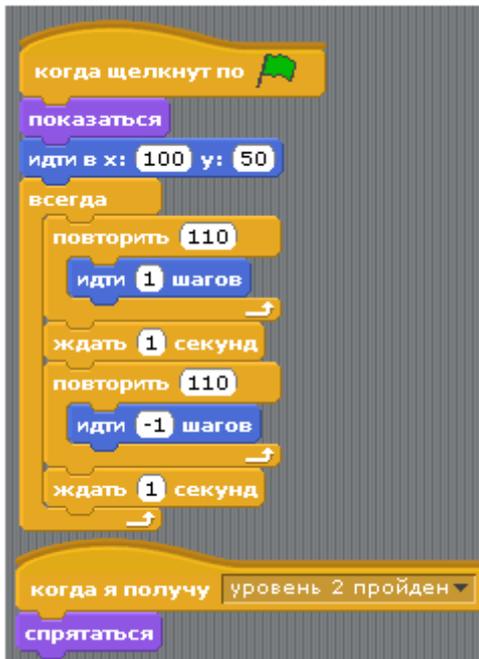
Программа для Кота.



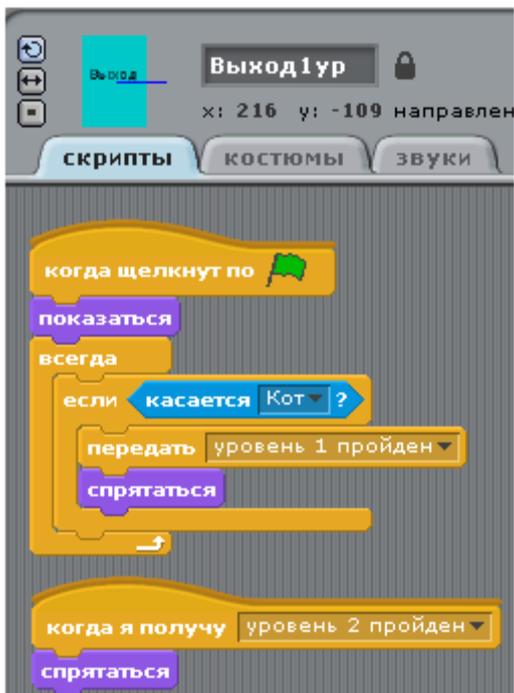
Программа для Врага1.



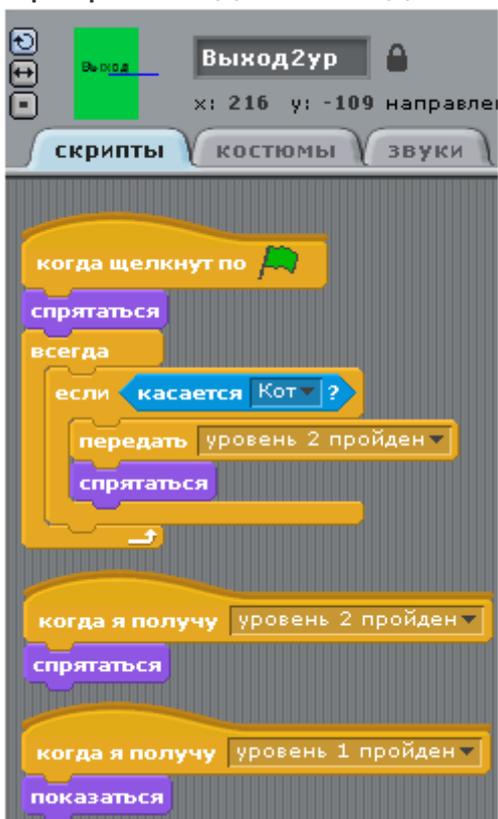
Программа для Врага2.



Программа для Врага3.

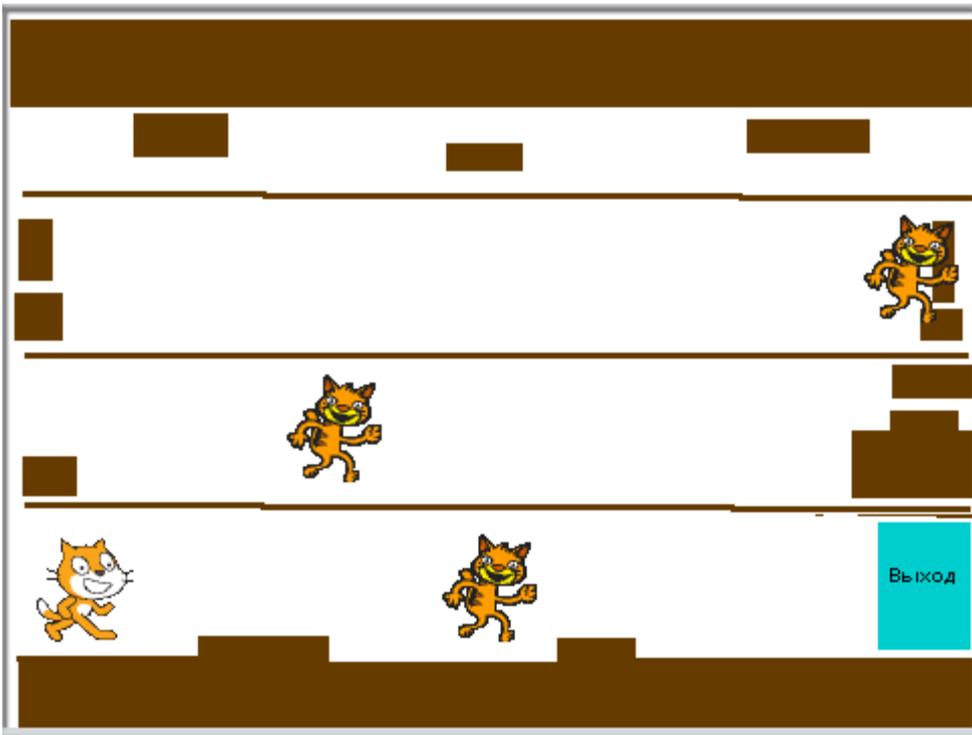


Программа для Выхода с первого уровня.

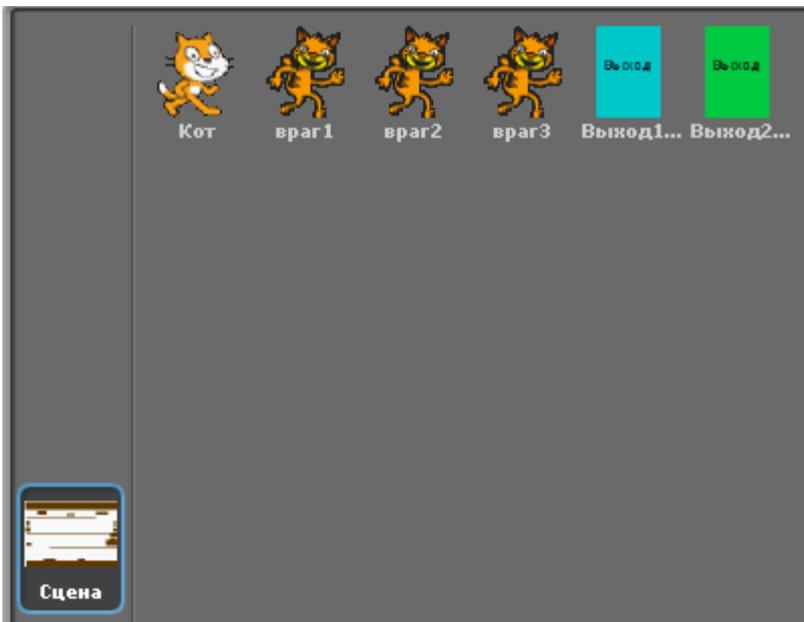


Программа для Выхода со второго уровня.

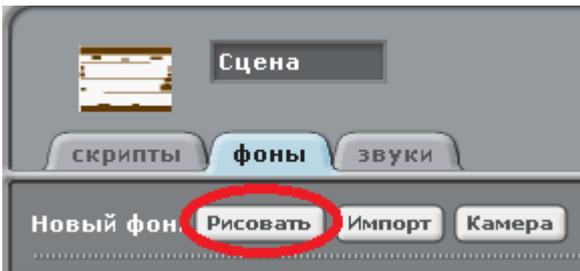
В этой игре Коту надо дойти до Выхода. По уровню бегают три врага. Если враг коснётся Кота, то Кот начинает игру с начала. Когда Кот дойдет до Выхода – игра перейдет на второй уровень. Кот управляется стрелками.



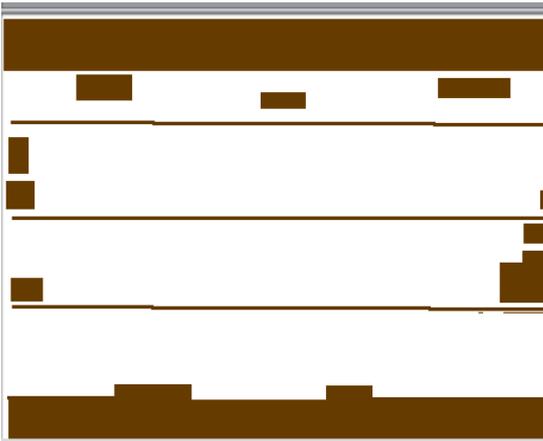
Создайте новый проект. Не торопитесь добавлять персонажей. Сначала нарисуйте на сцене два уровня и Победу. Выберите сцену.



На закладке «фон» нажмите «Рисовать».



Нарисуйте три костюма. Костюм фон1.



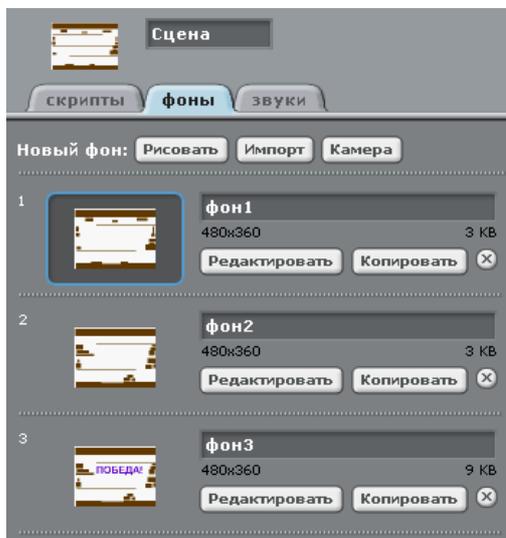
Костюм фон2.



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



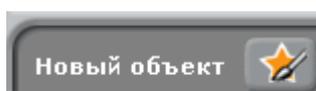
Получится вот такая сцена.



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.

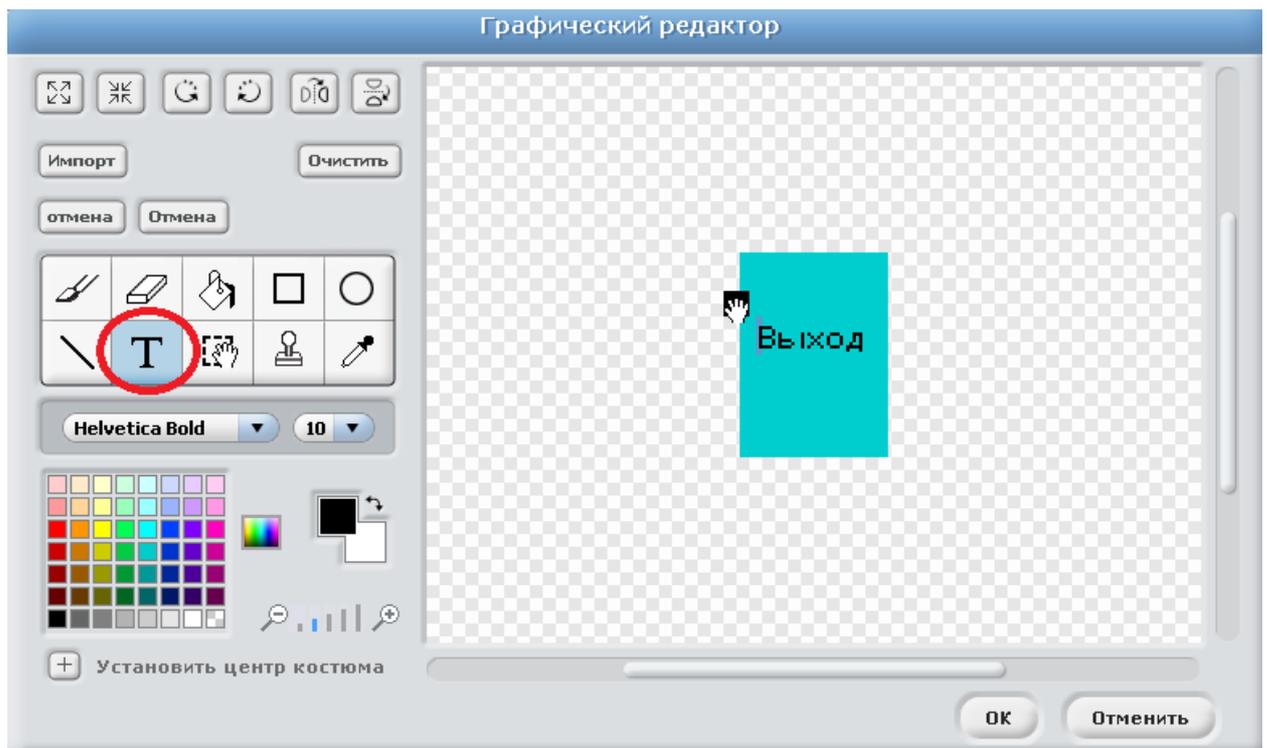


Нарисуйте спрайт Выход1.

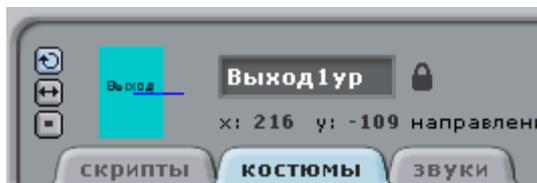


Рисуем прямоугольник. В центре надпись «Выход». Если надпись получилась не по центру, её надо перетащить. Наведите курсор на черный квадратик около слова и тащите слово в центр

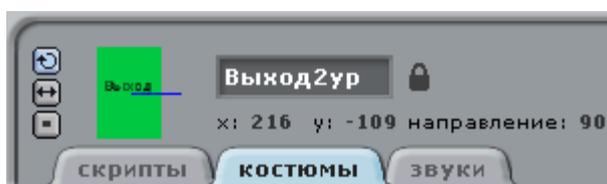
прямоугольника.



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.



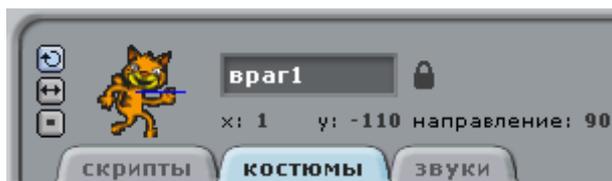
Теперь добавим одного Врага. Напишем ему программу, а потом два раза продублируем его – получится три Врага. Нажмите.



В папке Animals выберите персонаж cat3.



Переименуйте его во «враг1».



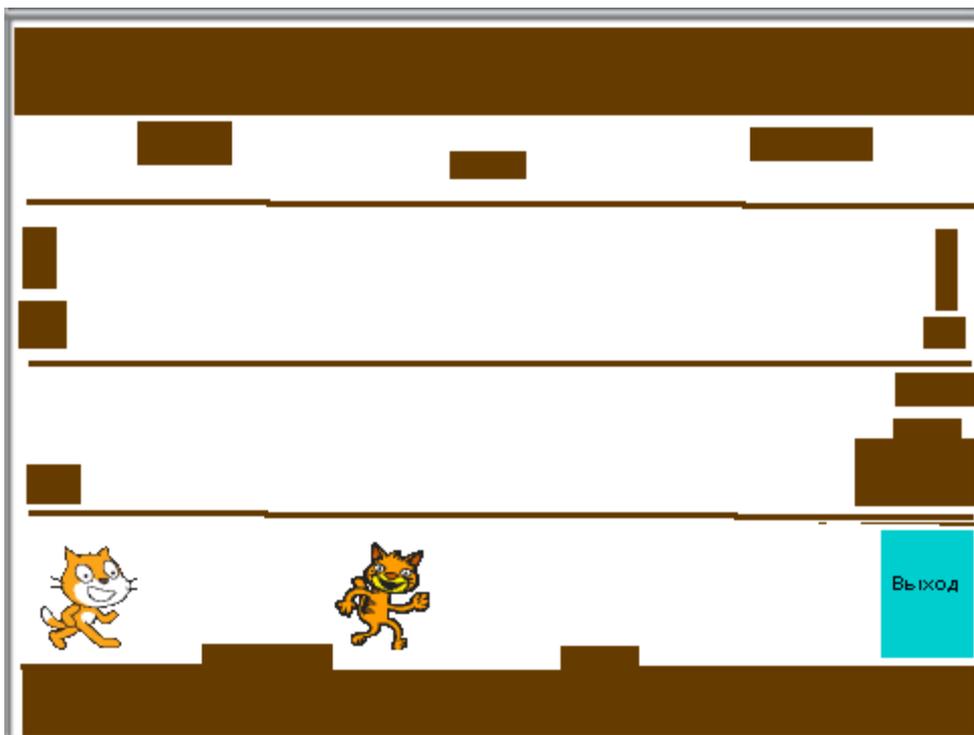
Обратите внимание, и наш Кот и враг1 великоваты для этого лабиринта. Нажмите кнопку уменьшения над экраном.



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

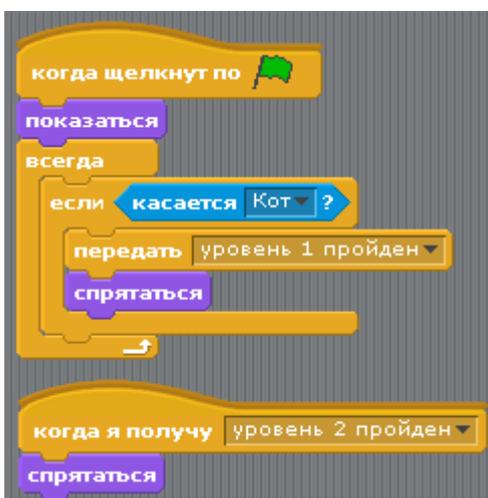


Расположите Кота и врага1 как на рисунке – на первом этаже.

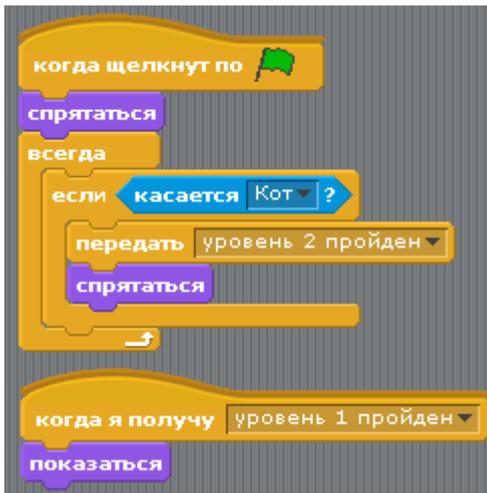


Теперь у нас есть три фона и 6 спрайтов.

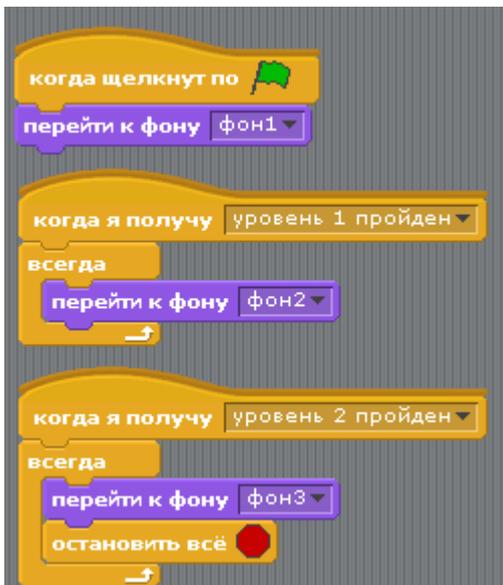
Делаем программу для первой двери - Выход1ур.



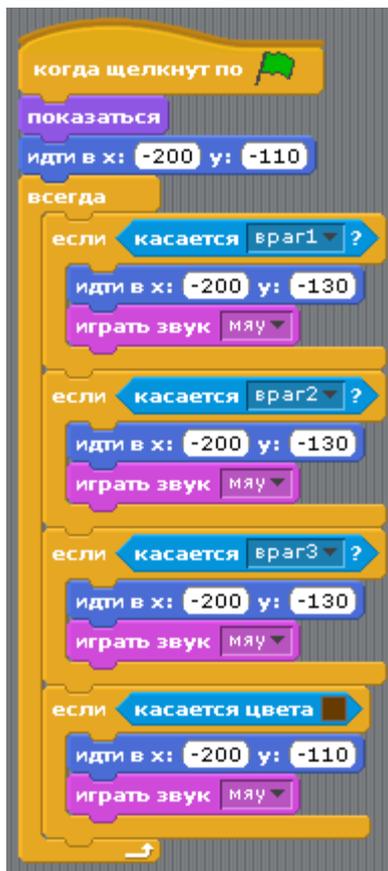
Делаем программу для второй двери – Выход2ур.



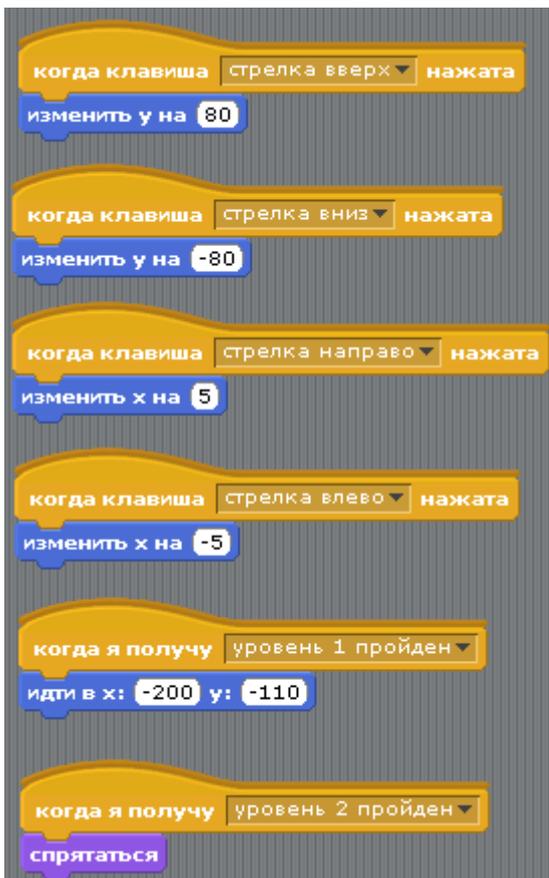
Делаем программу для Сцены.



Делаем программу для Кота. Первый скрипт.



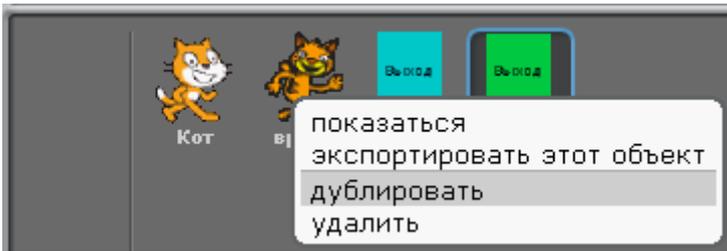
Ещё 6 скриптов для Кота.



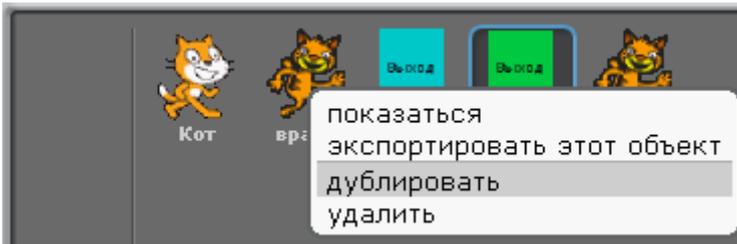
Программа для первого врага - врага1.



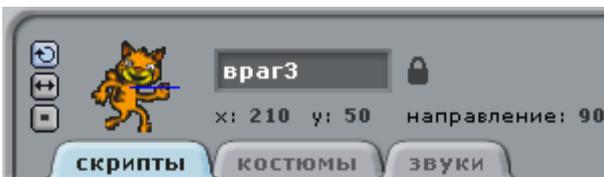
Теперь нажимаем на врага1 правой кнопкой и дублируем.



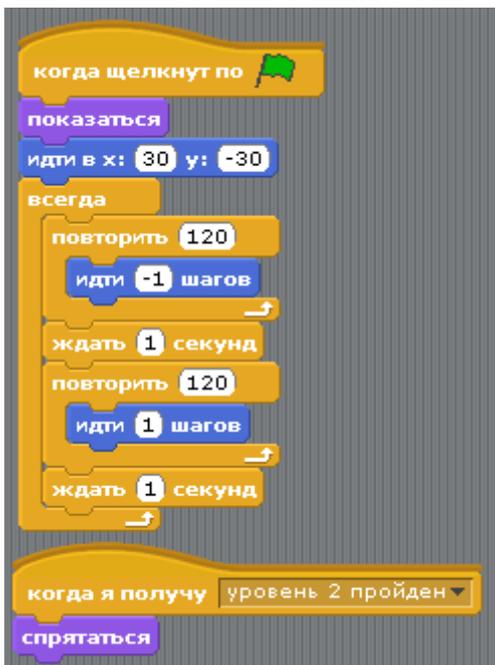
Потом ещё раз.



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.



Программа отличается количеством повторений и направлением движения. Вначале персонаж идёт в точку с другими координатами  $x$  и  $y$ .

Программа врага3 должна быть такой.



Так же отличается количеством повторений и направлением движения. И координатами расположения персонажа  $x$  и  $y$ .

Всё готово. Запускайте игру.

