

9 УРОК В SCRATCH

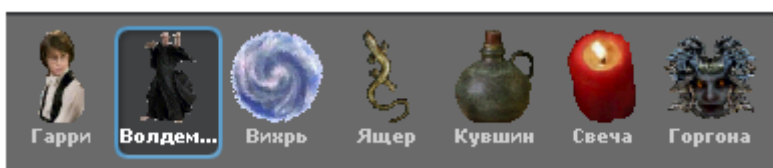
Обновление	Просмотров	Рейтинг
5 февраля 2015	37	• 0

Гарри Поттер.

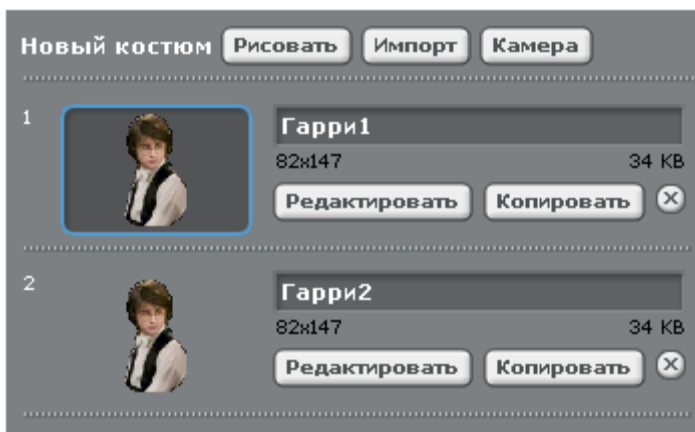
Гарри Поттер будет заколдовывать Воландеморта с помощью пяти заклинаний, кликая на различных магических предметах.



В папке лежат подготовленные картиночки для фонов и спрайтов. Их надо экспортировать в Scratch. (Скачайте файл [Для урока 8 Гарри Поттер.rar](#), измените расширение на .rar и разархивируйте).



Сначала рисуем второй костюм Гарри и 6 костюмов для Вихря.



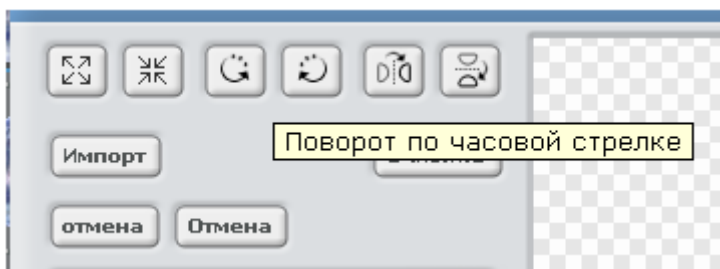
У Гарри Поттера второй костюм отличается немного от первого – другие глаза.



У Вихря все костюмы отличаются только поворотом.

Чтоб получить столько костюмов, копируем первый костюм, нажимаем «Редактировать», и два раза ждем на стрелку «Поворот по часовой стрелке».

Потом копируем второй костюм и снова 2 раза поворачиваем его по часовой стрелке.





Программа для Гарри приведена ниже.





Прорамма Волан-де-морта приведена ниже.



 **Волдеморт** 
x: 142 y: -57 направление: 90

скрипты | костюмы | звуки

- когда я получу **Вихрь**
повторить **500**
изменить **завихрение** эффект на **2**
- когда я получу **Ящер**
повторить **500**
изменить **рыбий глаз** эффект на **2**
- когда я получу **Кувшин**
повторить **500**
изменить **цвет** эффект на **2**
- когда я получу **Свеча**
повторить **500**
изменить **яркость** эффект на **2**
- когда я получу **Горгона**
повторить **300**
изменить **укрупнение пикселей** эффект на **2**

Программа Вихря приведена ниже.



```
когда щелкнут по [Вихрь]
  всегда
    следующий костюм
    ждать 0.1 секунд
  передать Вихрь
```

Программа Ящера.



```
когда щелкнут по Ящер
  перейти к костюму Ящер2
  ждать 0.5 секунд
  перейти к костюму Ящер1
  передать Ящер
```

Программа Кувшина.



```
когда щелкнут по Кувшин
  передать Кувшин
```

Программа свечи.



```
когда щелкнут по Свеча
  передать Свеча
```

Программа медузы Горгоны.

