

Construct 2

ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ *PART 2*
EVENT SHEET & ТЕКСТОВАЯ СТРОКА



План урока

- Разобраться что такое *event sheet*, его функции:
add events & add actions
- Изучить что такое параллакс
- Сделать подсчет еды



English time

- Layer

- слой

- Add event

- добавить событие

- Add actions

- добавить действие

- Variable

- переменная

- Every tick

- каждое мгновение

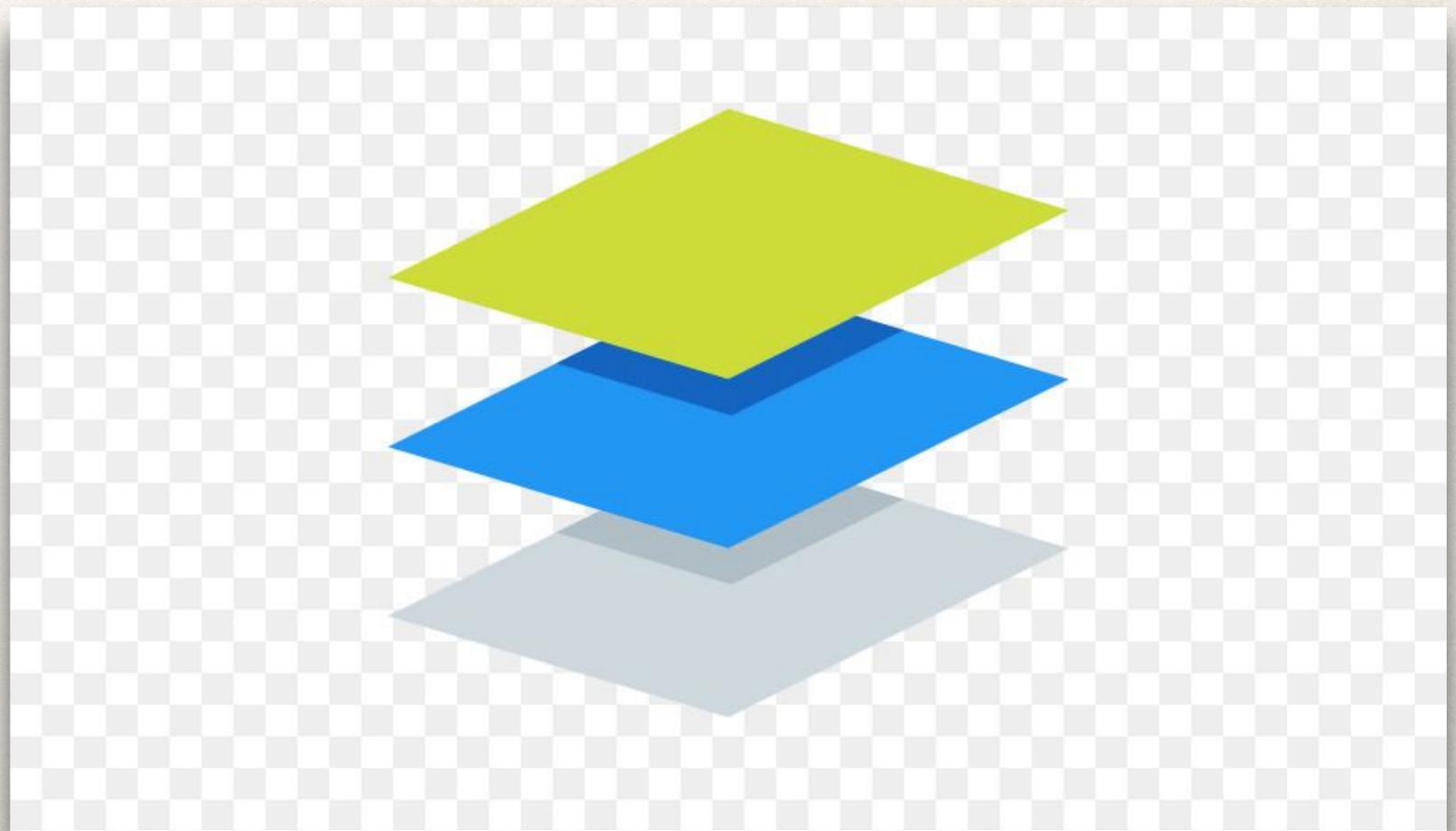
Сегодня на уроке:

1. **Игрок ✓**
2. **Интерфейс ✓**
3. **Проигрыш**
4. **Текстовая строка/подсчет количества еды**
5. **Анимация**
6. **Движение разных объектов с разной скоростью**
7. **Строка жизни**
8. **Создание врага**
9. **Двигающаяся платформа**



Time to think

Для чего нужны слои при создании игр?



Add event

В этом окне мы ставим условия и их решения. К примеру: при касании игрока и машинки, игрок исчезает.

Какую функцию можно использовать?

The image displays two screenshots of the 'Add event' dialog box in Scratch, illustrating the process of selecting a condition and an action for an event.

Left Screenshot: 'Add event' dialog box

Double-click a condition in 'Sprite4':

- Angle**
 - Is between angles
 - Is within angle
 - Is clockwise from
- Animations**
 - Compare frame
 - Is playing
 - On finished
 - Compare speed
 - On any finished
 - On frame changed
- Appearance**
 - Compare opacity
 - Is mirrored
 - Is flipped
 - Is visible
- Collisions**
 - Collisions enabled
 - Is overlapping at offset
 - Is overlapping another object
 - On collision with another object
- Instance variables**
 - Compare instance variable
 - Is boolean instance variable set
 - Best/lowest

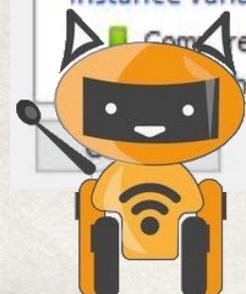
Buttons: [Help on 'Sprite' conditions](#), Back

Right Screenshot: 'Add event' dialog box

Double-click a condition in 'Sprite4':

- Misc**
 - On created
 - Pick by unique ID
 - On destroyed
- Platform**
 - Compare speed
 - Is double-jump enabled
 - Is jumping
 - Is on floor
 - Is by wall
 - Is falling
 - Is moving
- Platform: Animation triggers**
 - On fall
 - On landed
 - On stopped
 - On jump
 - On moved
- Size & Position**
 - Compare height
 - Compare X
 - Is on-screen
 - Pick nearest/furthest
 - Compare width
 - Compare Y
 - Is outside layout

Buttons: Cancel, [Help on 'Sprite' conditions](#), Back, Next



Чтобы добавить событие надо нажать add event

Start page Layout 1 Event sheet 1 X

Add event

To start adding events, right-click, double click, or click 'Add event'.
Events are run from top to bottom once per tick (i.e. at the framerate).
Right-click and select 'Help' for more information.

Активация Windows

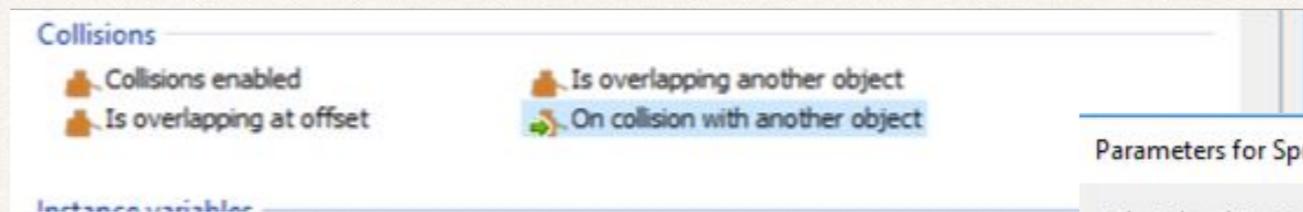


Как сделать так чтобы игрок погибал при прикосновении с другим спрайтом

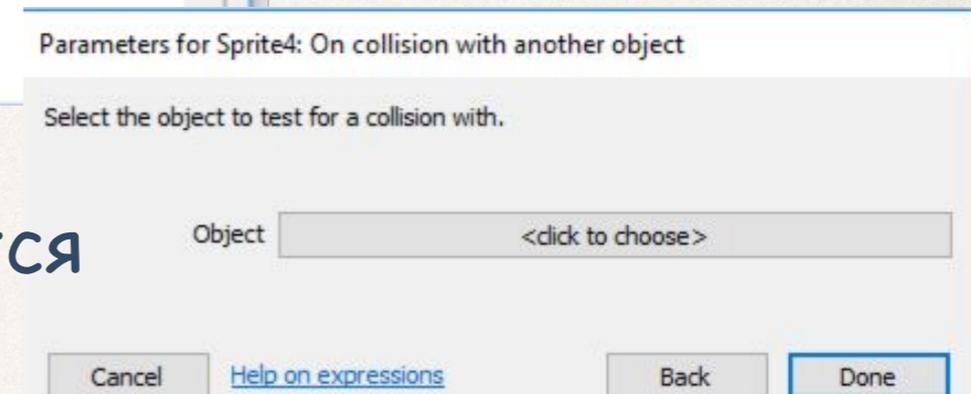
В add event выбираем персонажа.

Условие :

2. Выбираем столкновение (collisions)

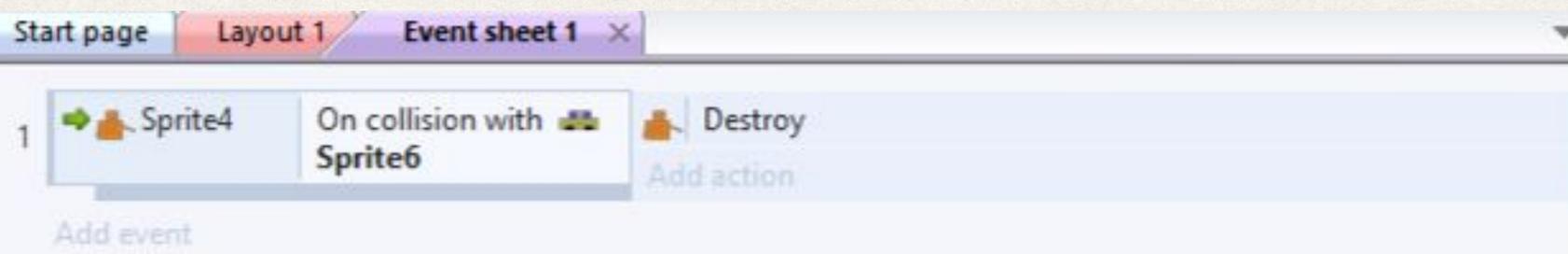


3. Выбираем с кем он столкнется



Решение условия:

4. Ставим игрок исчезнет (destroy)



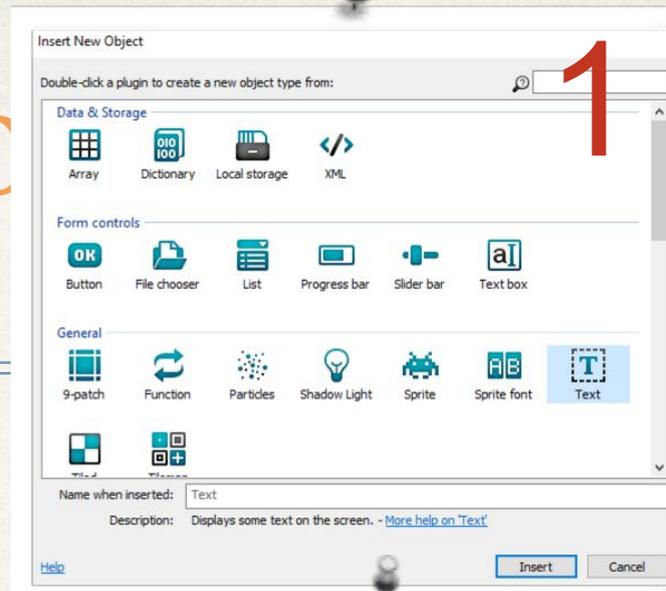
Time to think

Чем отличается Event sheet от behaviors?

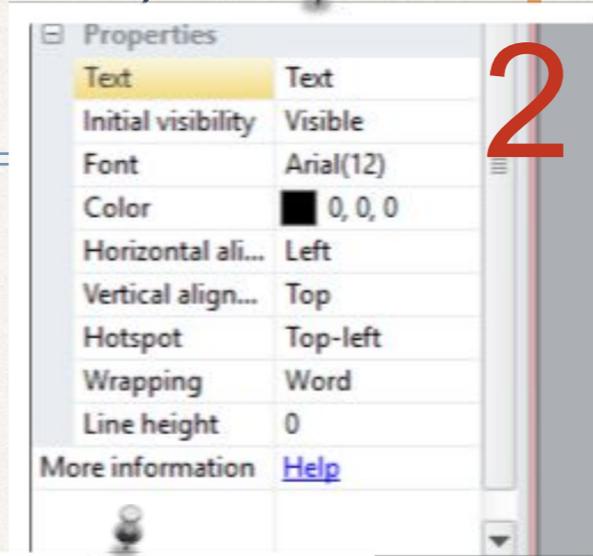


Добавление текстовой строки

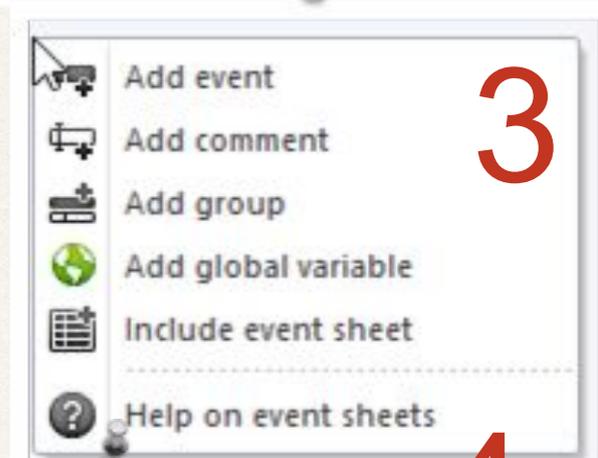
1. Добавить текст с помощью insert new object



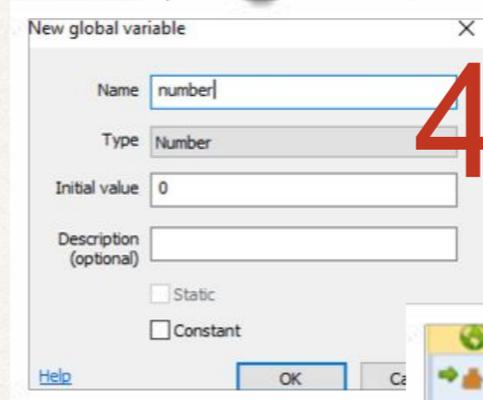
2. В Properties удалить слово text.



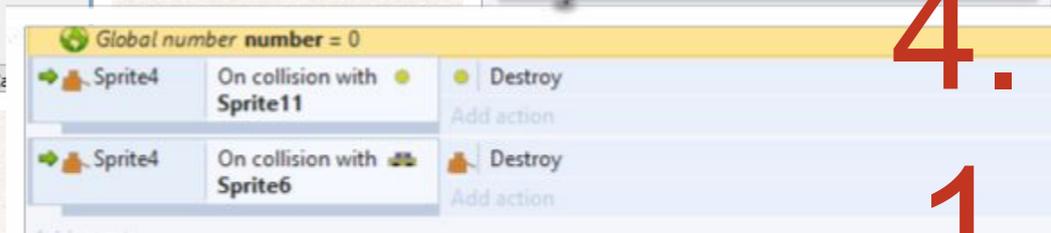
3. Зайти в event sheets. Создать Add global variable.



4. Написать имя переменной. 4.1 - результат



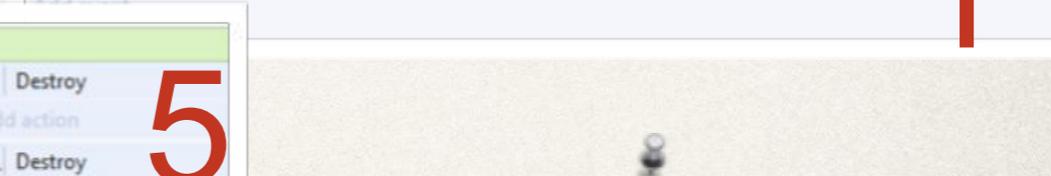
5. Добавить событие «add event-system - every tick - send text to *Number*»



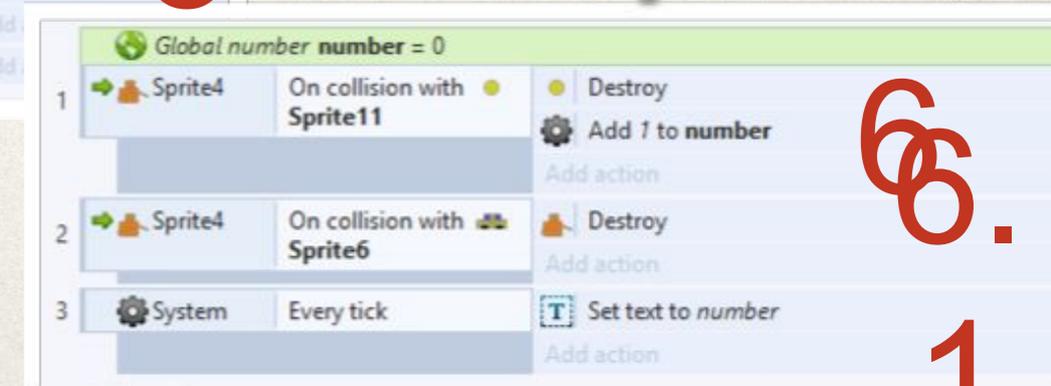
5. Добавить событие «add event-system - every tick»



6. Добавить действие add action - send text to *Number*



6. Добавить к действию где игрок кушает add action - Systems - add to - Number



Задание

- Добавить еще один спрайт-еду.
- Сделать условие:
- При касании игрока с машинкой, человек погибает.
- Человек ест еду.
- Подсчет количества еды.
- Добавить второй слой. Сделать небо и тучки. (в parallax по оси OX выставить 50, по OY 100)



Вопросы

- Чем отличается `add events` от `behaviors`?
- Что значит функция `destroy`?
- Если сделать последний пункт задания, что произойдет?

