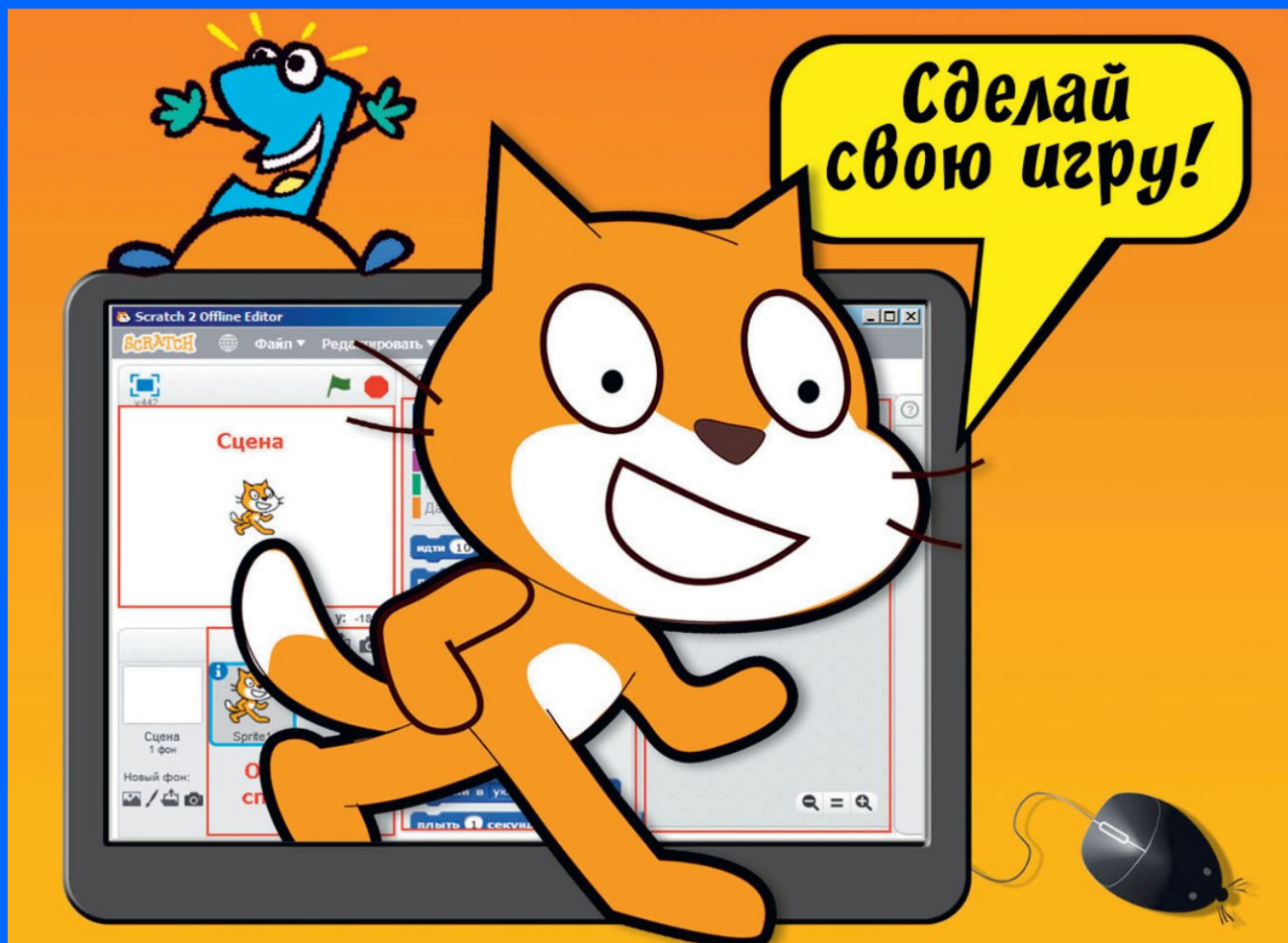
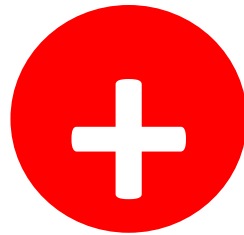


Программирование в SCRATCH



На прошлом уроке:

Анимация



Интерактивность



Урок 4. Игра «Кот – обжора»

Идея игры:

- ✓ Кот ходит по полянке на которой разбросаны предметы.
- ✓ Находит съедобный предмет – съедает и подрастает.
- ✓ Находит несъедобный предмет – уменьшается в размерах.

Игра «Кот - обжора»

Кто? Что?



Спрайты:

- спрайт «Реальный кот» - загрузим спрайт из файла Реальный кот.**sprite2**
- Съедобные предметы
- Несъедобные предметы

Где?


Сцена с одним фоном

Игра «Кот - обжора»

Что делают?

Как
взаимодейству
ют?

Кот передвигается по полянке
с помощью стрелок на
клавиатуре

когда клавиша **стрелка направо**  **нажата**

повернуть в направлении **90** 

идти **2** шагов

следующий костюм

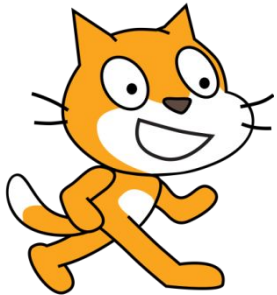
когда щелкнут по 

перейти в x: **-192** y: **-3**

Игра «Кот - обжора»

Самостоятельная работа:

- ✓ **Добавить скрипты для клавиш:
влево, вниз, вверх.**



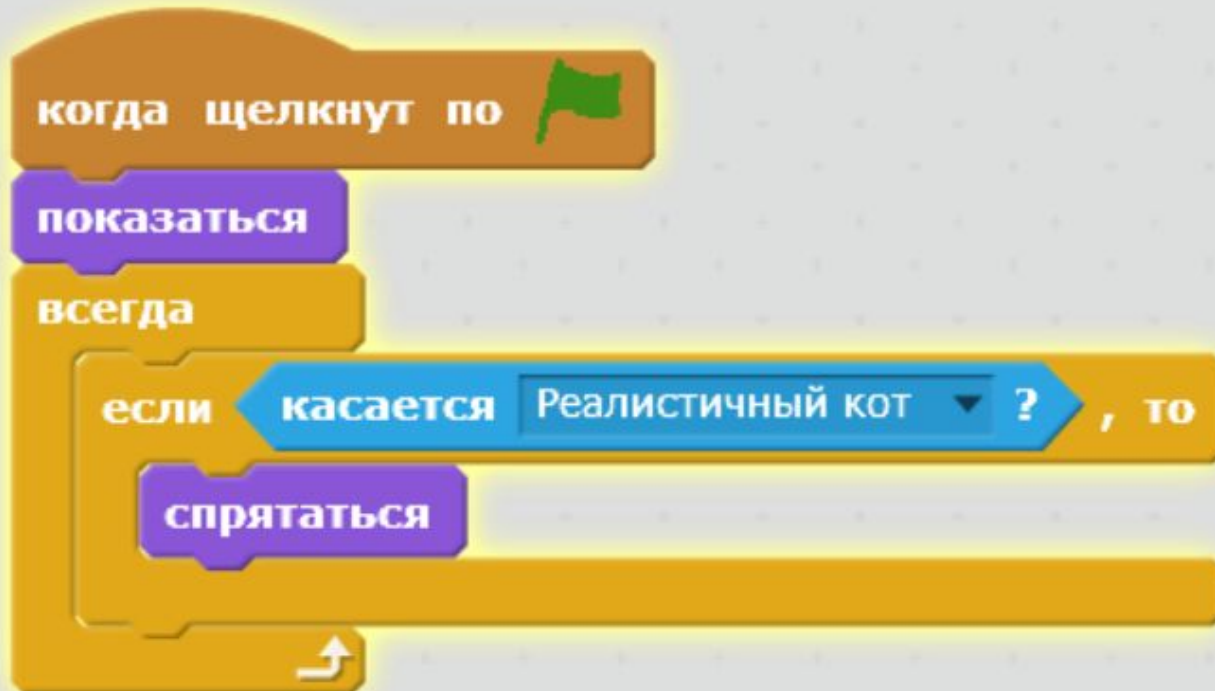
Игра «Кот - обжора»

Что делают?

Как
взаимодейству
ют?

Кот касается съедобного предмета:

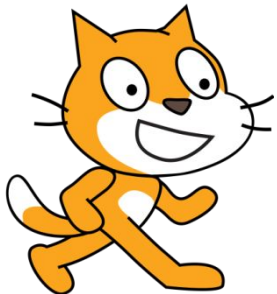
- Предмет исчезает



Игра «Кот - обжора»

Самостоятельная работа:

- ✓ **Добавить еще несколько съедобных предметов, которые будут исчезать, когда их коснется кот.**

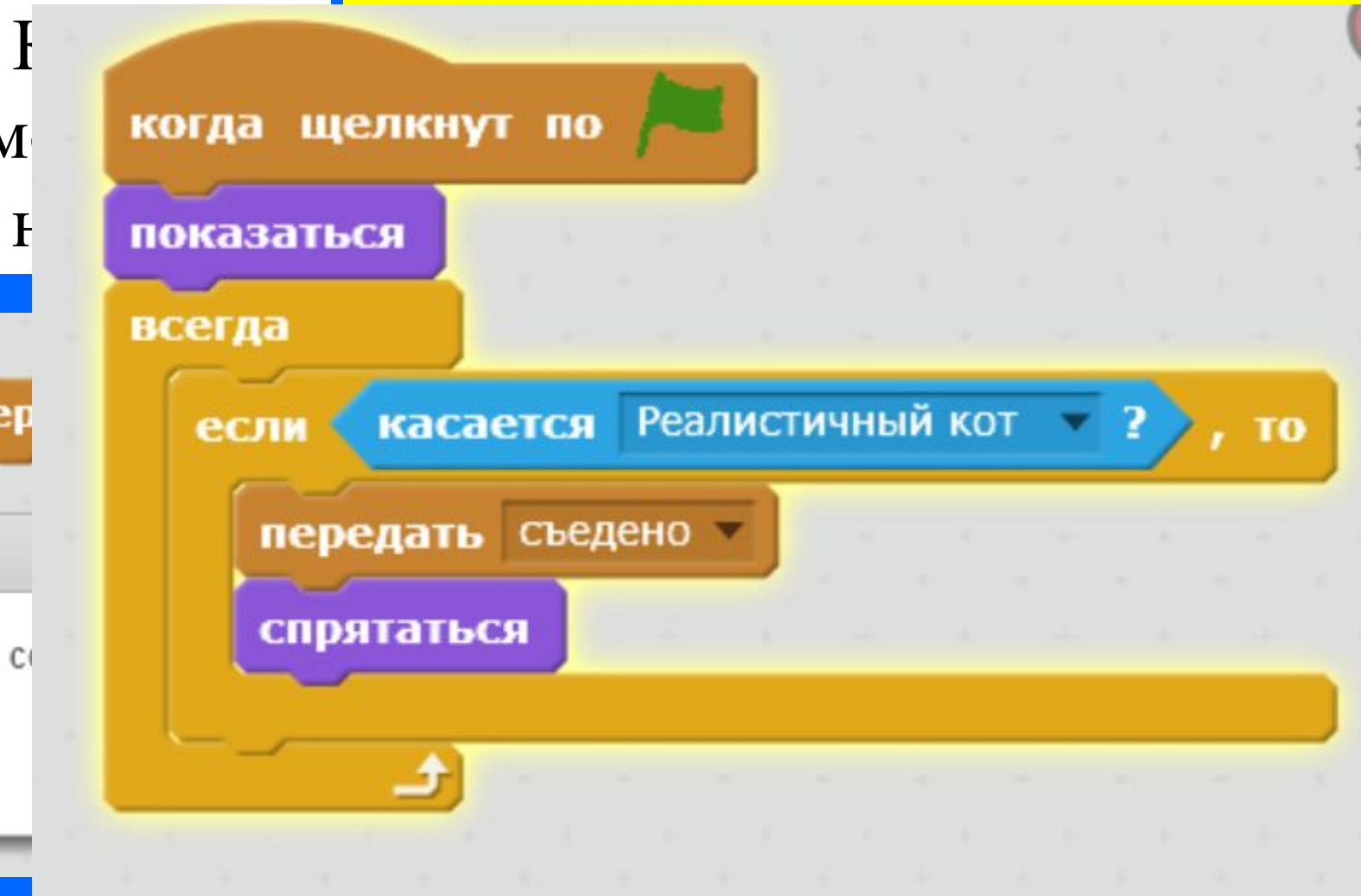


Игра «Кот - обжора»

Что делают?

Кот касается съедобного

Е
ВЗАИМ
Е



```
when clicked by mouse
  show
  always
    if touches Realistic Cat?, then
      send message eaten
      hide
  end
```



Имя с

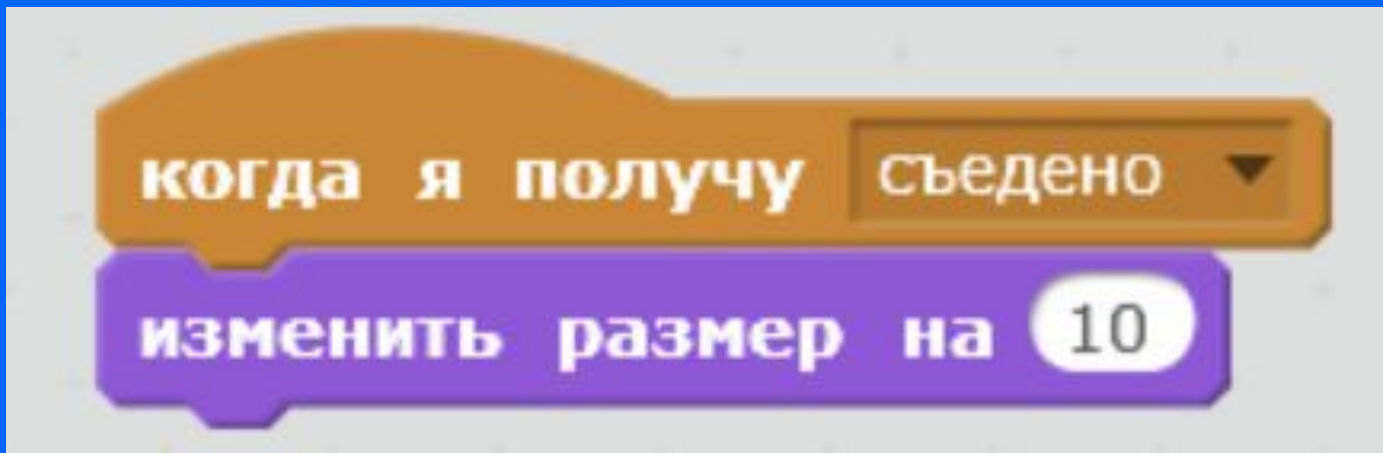
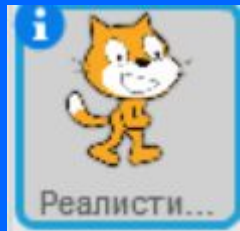
Игра «Кот - обжора»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

Кот касается съедобного
предмета:

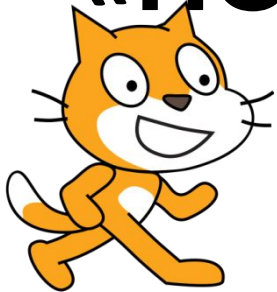
- Кот подрастает



Игра «Кот - обжора»

Самостоятельная работа:

- ✓ **Дополнить скрипты съедобных предметов – передача сообщения «съедено»**
- ✓ **Добавить скрипт для «ПОДРАСТАНИЯ» коту**



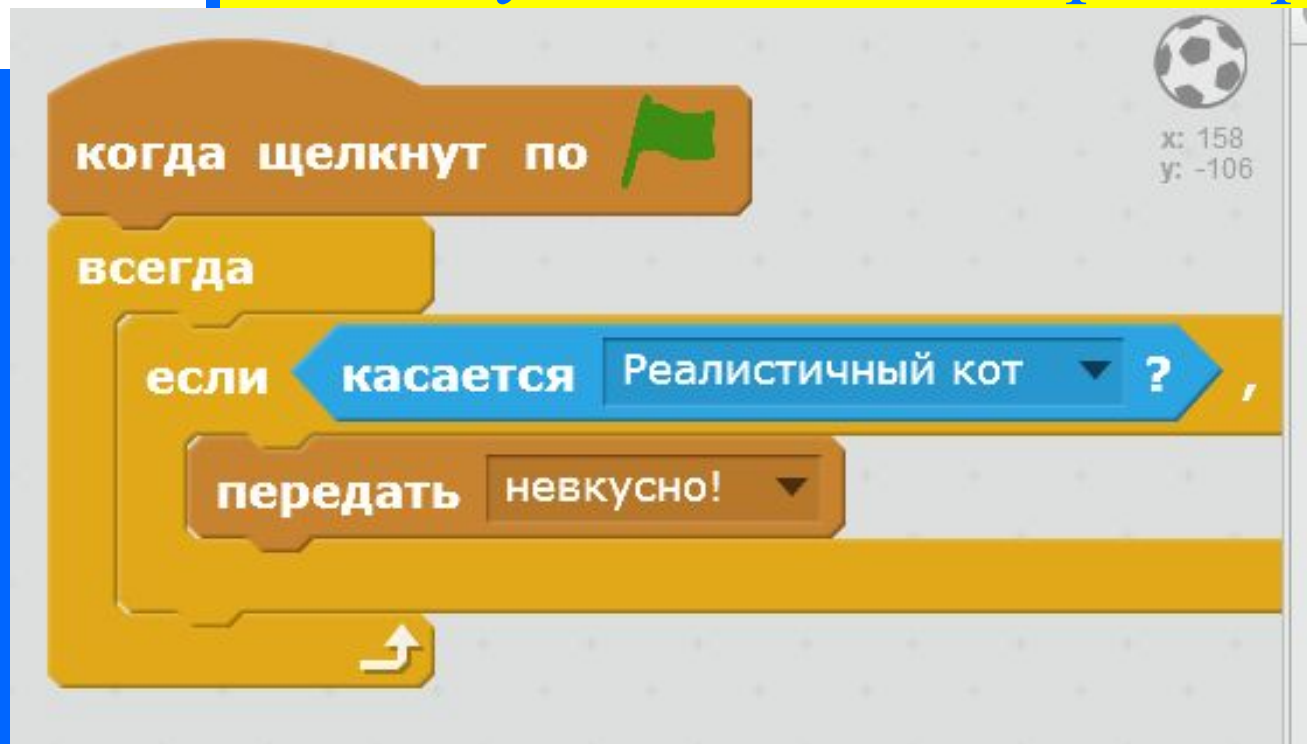
Игра «Кот - обжора»

Что делают?

Как
взаимодействи
ют?

Кот касается несъедобного предмета:

- Кот уменьшается в размерах

A Scratch script for a soccer ball character. The script starts with a "when clicked" event block. Inside a "forever" loop, there is an "if" block that checks if the "Realistic Cat" is touching the soccer ball. If true, it triggers a "say невкусно! for 2 seconds" block. In the top right corner, the coordinates "x: 158" and "y: -106" are displayed next to a small soccer ball icon.

```
когда щелкнут по [флаг]
всегда
  если касается Реалистичный кот ?
    передать невкусно!
```

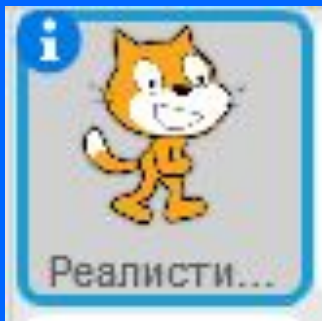
Игра «Кот - обжора»

Что делают?

Как
взаимодейству
ют?

Кот касается несъедобного предмета:

- Кот уменьшается в размерах
- Кот говорит «Фуууу!»



когда я получу **невкусно!**

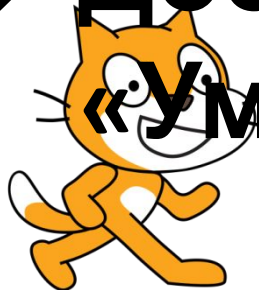
изменить размер на **-10**

говорить **Фуууу!** в течение **2** секунд

Игра «Кот - обжора»

Самостоятельная работа:

- ✓ **Дополнить скрипты несъедобных предметов – передача сообщения «невкусно»**
- ✓ **Добавить скрипт для «уменьшения в размерах» коту**



Сохраним проект в свою папку



4 проект «Кот – обжора»