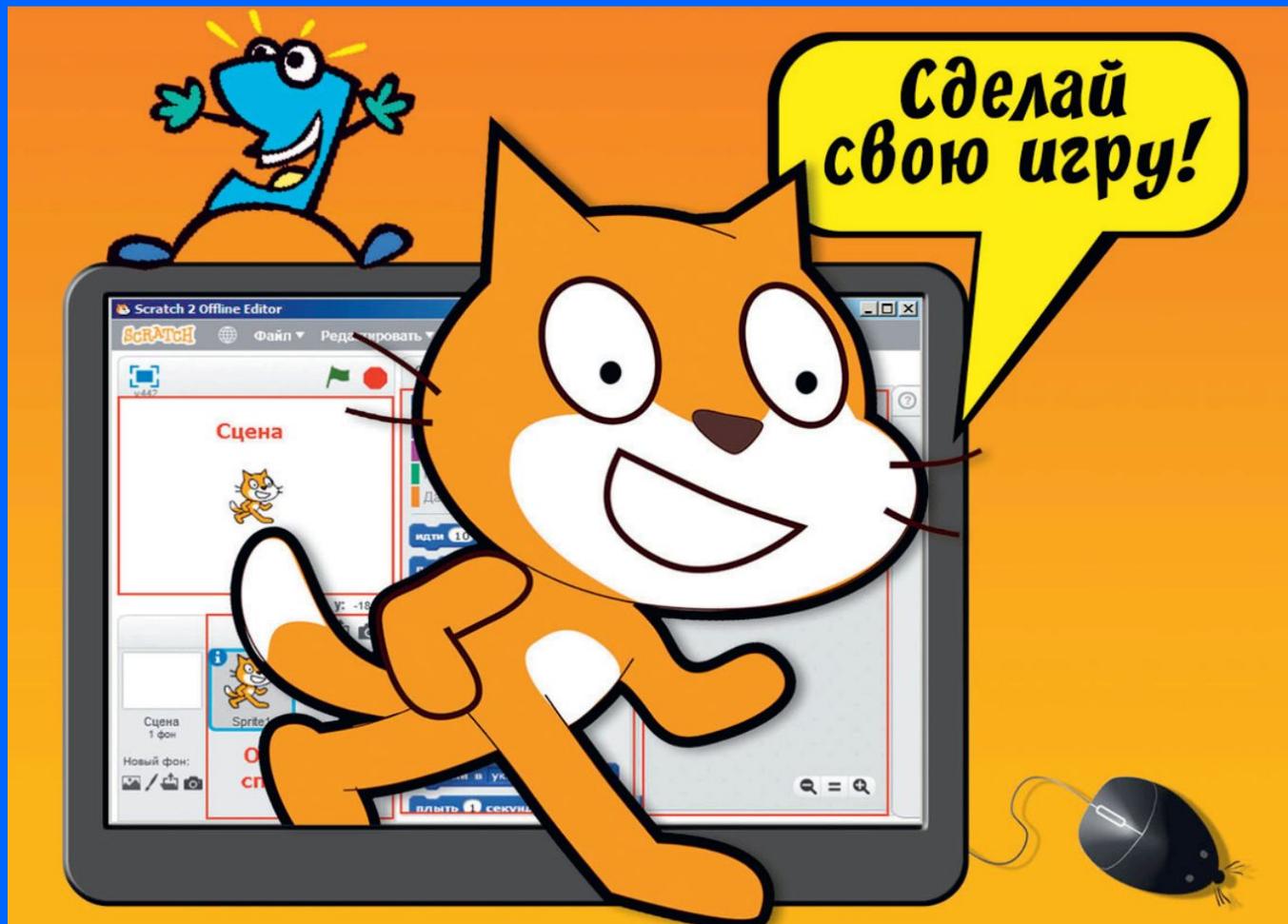
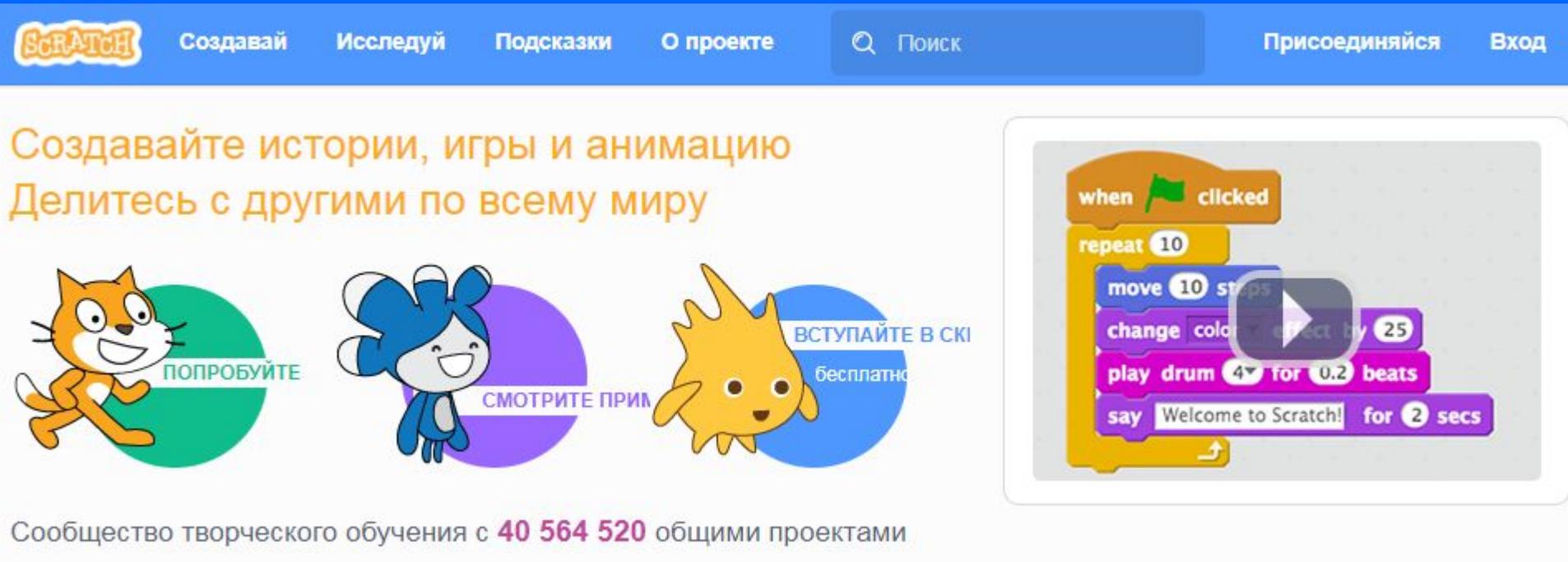


Программирование в SCRATCH



Регистрация на сайте



The image shows the Scratch website interface. At the top, there is a navigation bar with the Scratch logo and links for 'Создавай', 'Исследуй', 'Подсказки', 'О проекте', 'Поиск', 'Присоединяйся', and 'Вход'. Below the navigation bar, the main content area features the text 'Создавайте истории, игры и анимацию' and 'Делитесь с другими по всему миру'. There are three circular icons: an orange cat with 'ПОПРОБУЙТЕ', a blue cat with 'СМОТРИТЕ ПРИМ', and a yellow cat with 'ВСТУПАЙТЕ В СК' and 'бесплатно'. On the right, there is a code block showing a sequence of actions: 'when green flag clicked', 'repeat 10', 'move 10 steps', 'change color effect by 25', 'play drum 4 for 0.2 beats', and 'say Welcome to Scratch! for 2 secs'. At the bottom, it says 'Сообщество творческого обучения с 40 564 520 общими проектами'.

Создавайте истории, игры и анимацию
Делитесь с другими по всему миру

ПОПРОБУЙТЕ

СМОТРИТЕ ПРИМ

ВСТУПАЙТЕ В СК
бесплатно

when green flag clicked

repeat 10

move 10 steps

change color effect by 25

play drum 4 for 0.2 beats

say Welcome to Scratch! for 2 secs

Сообщество творческого обучения с 40 564 520 общими проектами

scratch.mit.edu

CIT Studio

Требования к конкурсному заданию

1. Две сцены – «Лабиринт» и «Завершение игры»; настроена смена сцен;
2. Герой - спрайт, управляемый стрелками;
3. Герой взаимодействует со стенами лабиринта;
4. Объекты - спрайты, которые должен собирать (взаимодействие) герой;
5. Объекты- спрайты, которые мешают (взаимодействие) герою;
6. Настроен подсчет очков (используется переменная);
7. Игра должна быть **ПРОХОДИМА**

Выполняем работу



Работа должна быть выложена

Представляем и оцениваем работу



Подготовить выступление!!!

Повторение Игра «Кошки - мышки»

Кто? Что?



Спрайты:

- спрайт «Мышка»
- Спрайт «Кот»
- спрайт «Вкусняшка»

Загружаем спрайты из библиотеки

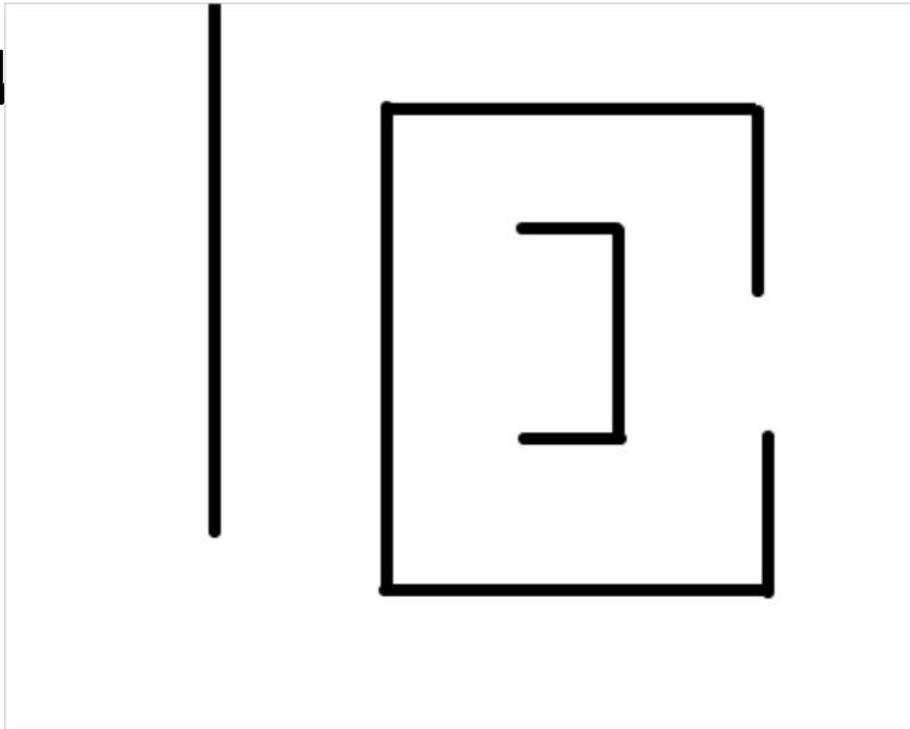
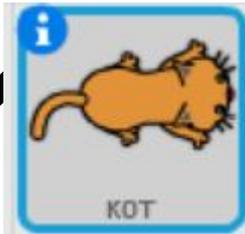
Где?

Сцена с лабиринтом

Повторение Игра «Кошки – мышки»

Самостоятельная работа:

- ✓ Добавить спрайты из библиотеки.



Г.

когда щелкнут по 

повернуть в направлении 180

перейти в x: -192 y: 132

всегда

если на краю, оттолкнуться

если клавиша стрелка вниз нажата?, то

повернуть в направлении 180

идти 5 шагов

если клавиша стрелка вверх нажата?, то

повернуть в направлении 0

идти 5 шагов



Что д

взаим

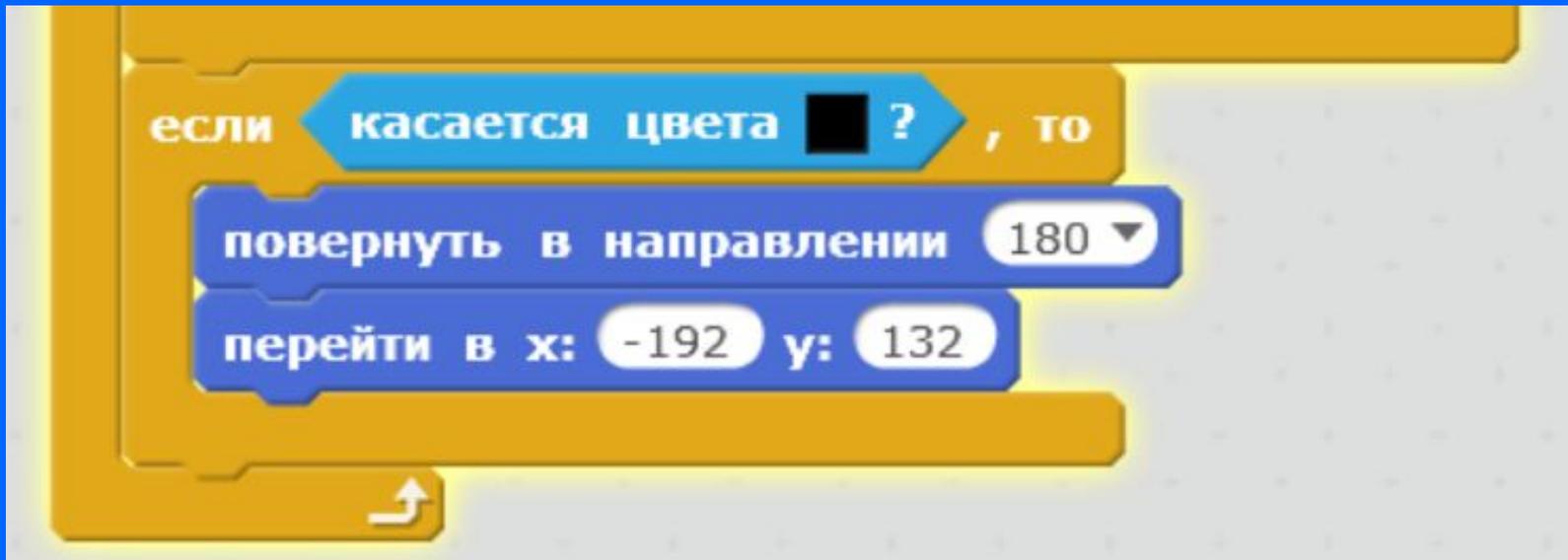
не

Игра «Кошки - мышки»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

- Если **мышка** касается стенки лабиринта, то она возвращается в исходную точку

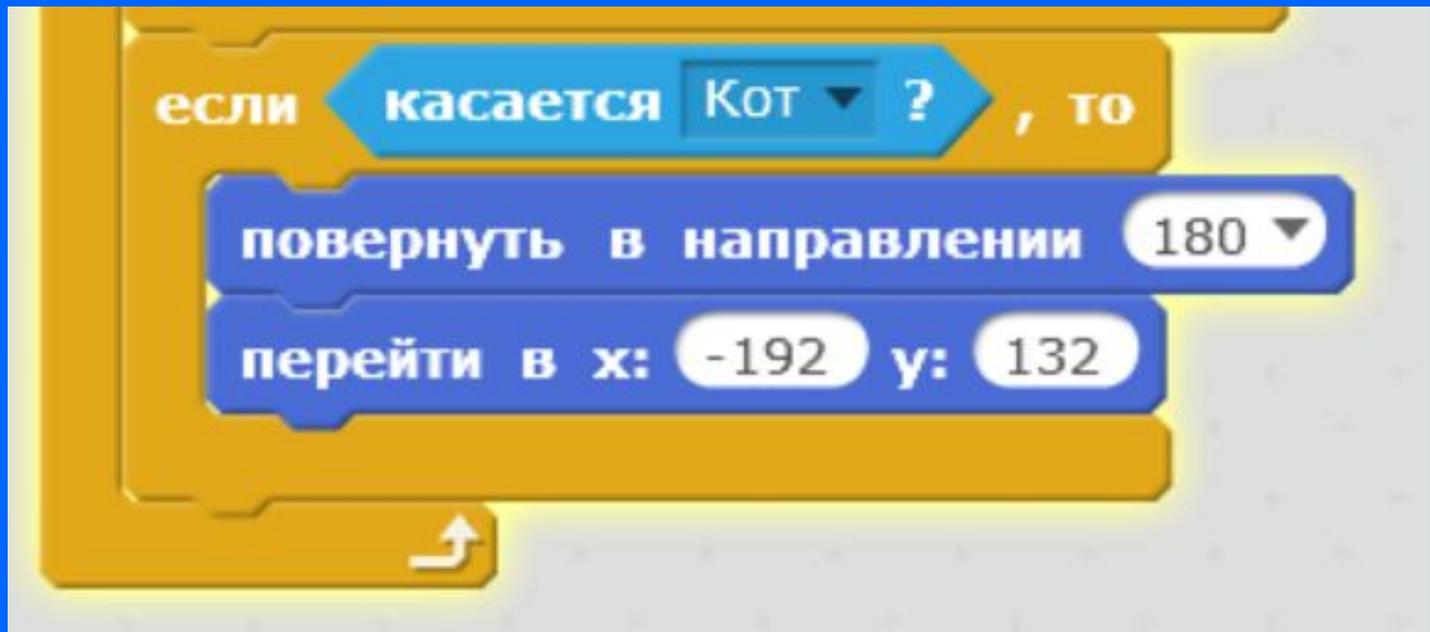


Игра «Кошки - мышки»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

- Если **мышка** касается Кота, то она возвращается в исходную точку

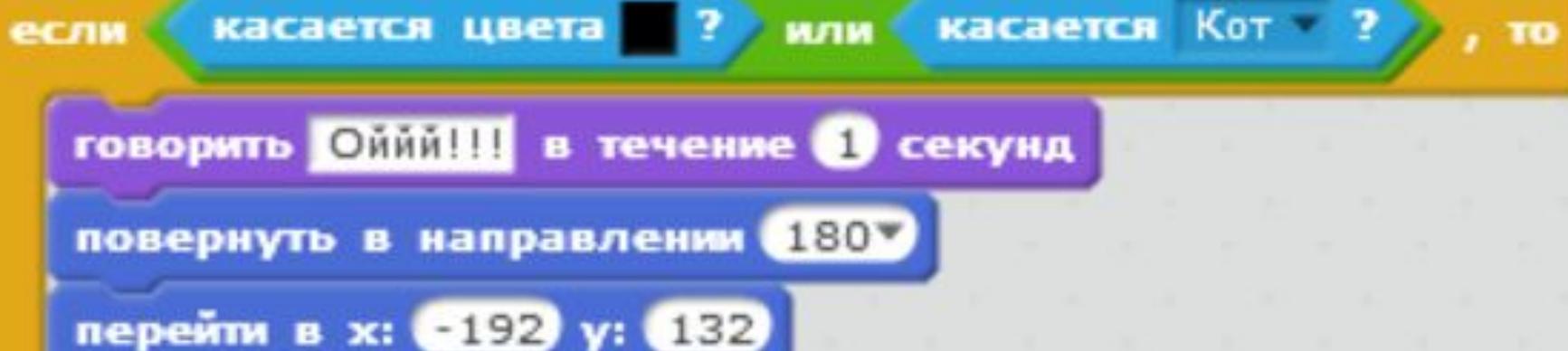


Игра «Кошки - мышки»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

- Если **мышка** касается стенки **ИЛИ** Кота, то она возвращается в исходную точку



```
если касается цвета [■] ? или касается Кот ? , то  
  говорить Ойй!!! в течение 1 секунд  
  повернуть в направлении 180  
  перейти в х: -192 у: 132
```

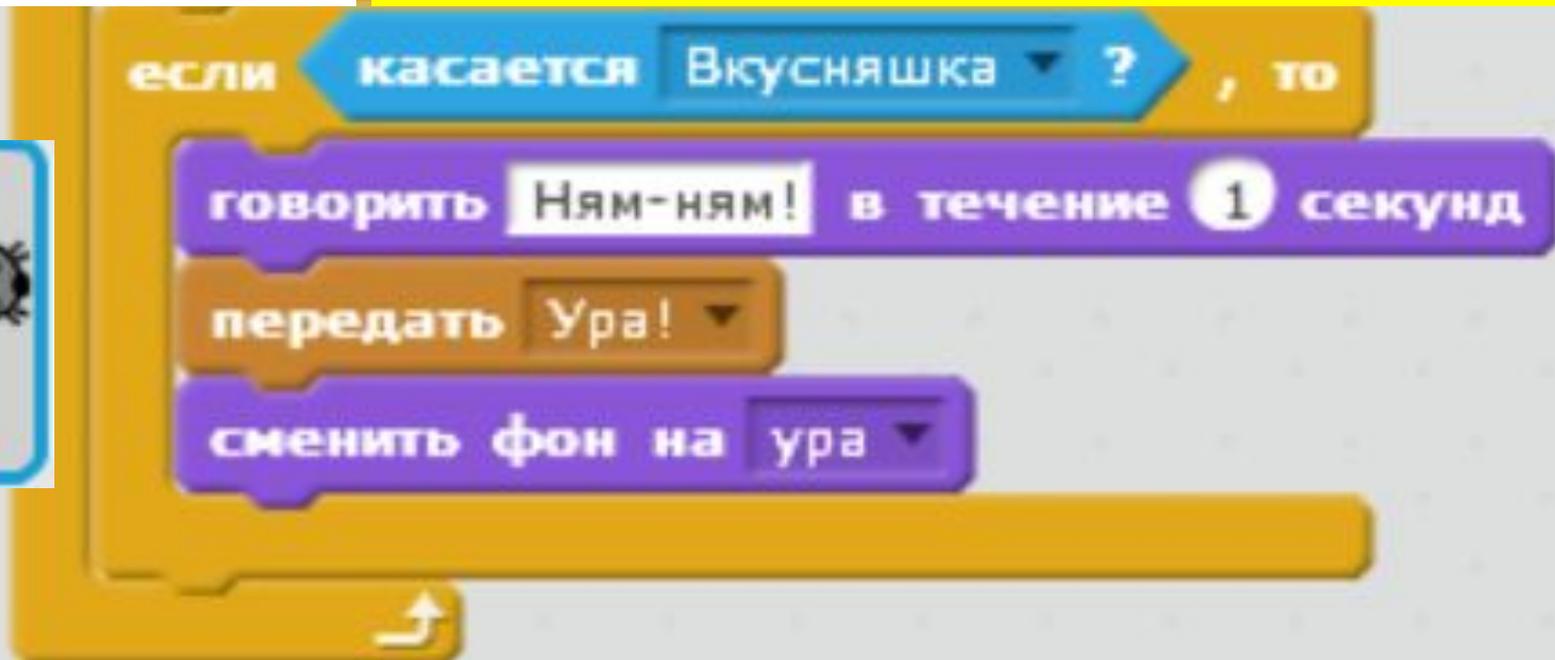
The image shows a Scratch code block for a cat character. The code block is orange and contains three nested blocks. The first block is a green 'if' block with two conditions: 'touches color [■]?' and 'touches Cat?'. The second block is a purple 'say' block with the text 'Ойй!!!' and a duration of 1 second. The third block is a blue 'turn' block with the value 180. The fourth block is a blue 'go to' block with x-coordinate -192 and y-coordinate 132.

Игра «Кошки - мышки»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

- Если **мышка** касается «Вкусняшки», то она **говорит «Ням-ням»** – и игра закончена (смена фона и исчезновение всех спрайтов)

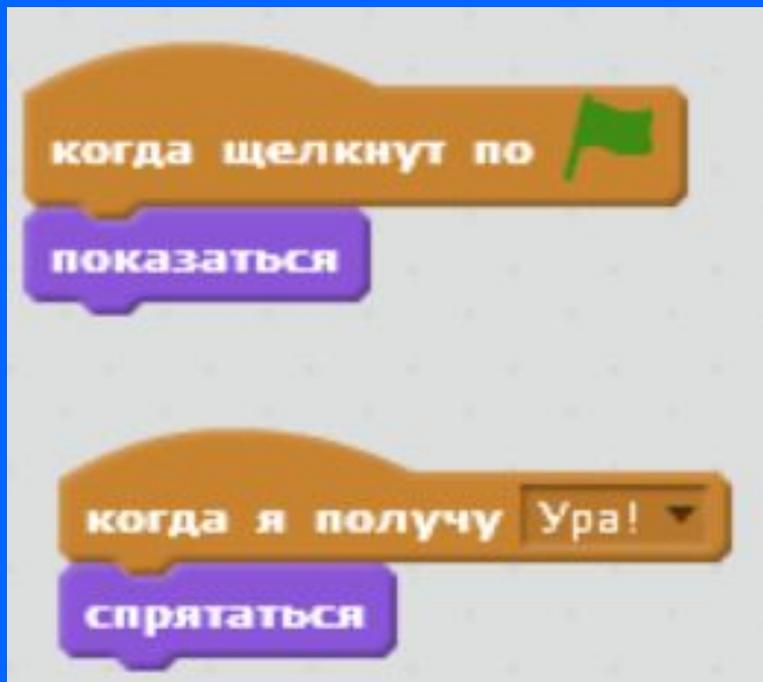
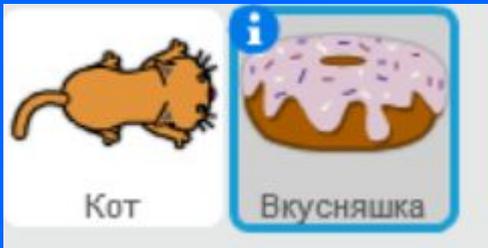


Игра «Кошки - мышки»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

- Если **мышка** касается «Вкусняшки», то она **говорит** «Ням-ням» – и игра закончена (смена фона и исчезновение всех спрайтов)

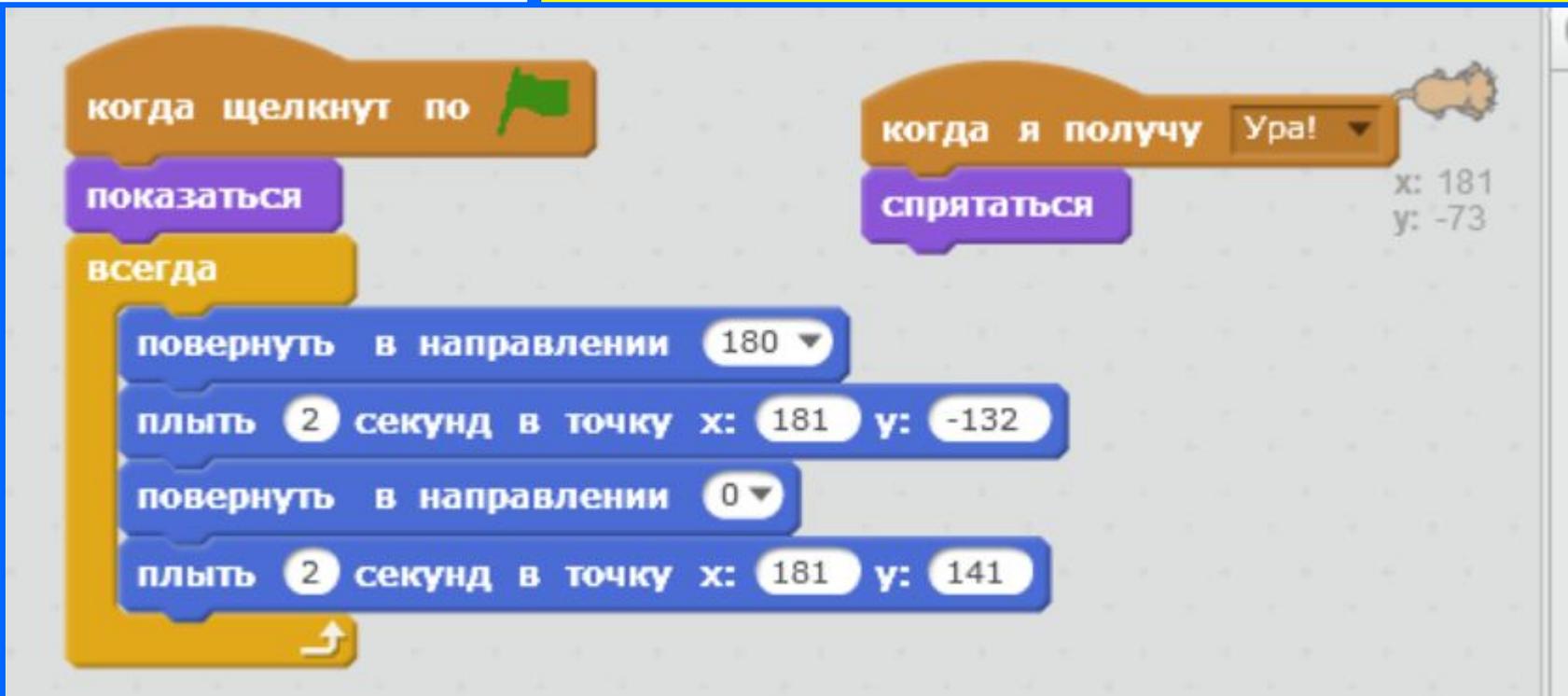
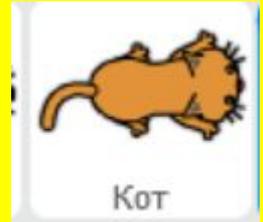


Игра «Кошки - мышки»

Что делают?

Как
взаимодействи-
ют?

- Кот – двигается мимо входа в лабиринт иногда приоткрывая вход



The image shows a Scratch script for a cat character. The script is divided into two main sections. The first section is triggered by a 'when clicked' event and contains a 'show' block, followed by a 'repeat' loop with the following actions: 'turn to face 180 degrees', 'move 2 seconds to point x: 181 y: -132', 'turn to face 0 degrees', and 'move 2 seconds to point x: 181 y: 141'. The second section is triggered by a 'when I receive' event with the message 'Ура!' and contains a 'hide' block. The cat character's current coordinates are shown as x: 181 and y: -73.

```
когда щелкнут по [флаг]
показаться
всегда
  повернуть в направлении 180
  плыть 2 секунд в точку x: 181 y: -132
  повернуть в направлении 0
  плыть 2 секунд в точку x: 181 y: 141
когда я получу Ура!
спрятаться
```

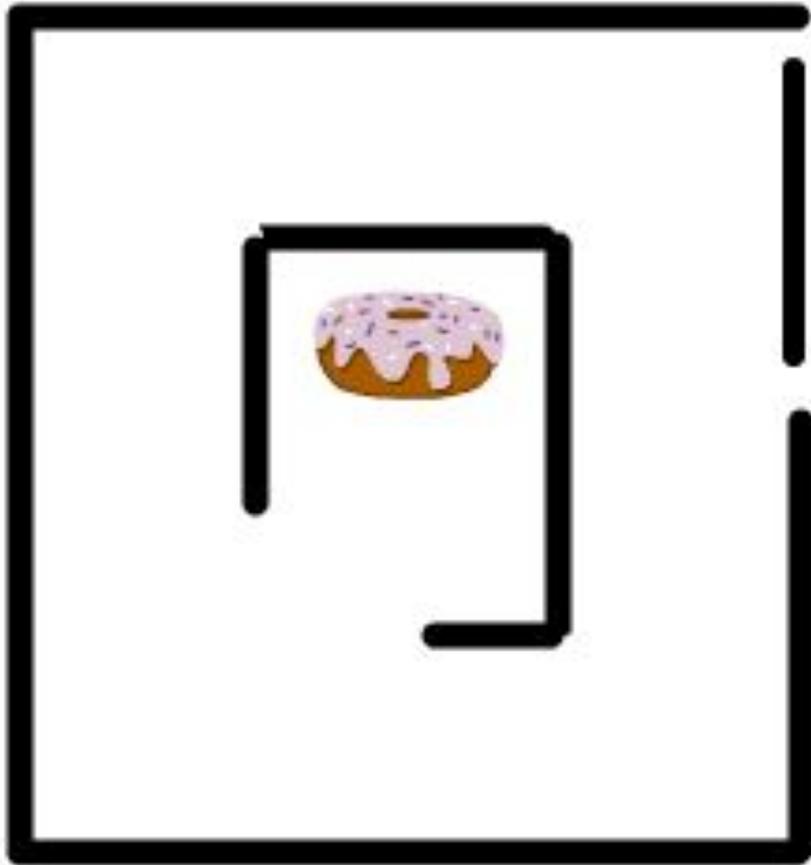
х: 181
у: -73

Игра «Кошки – мышки»

Дополнительное задание:

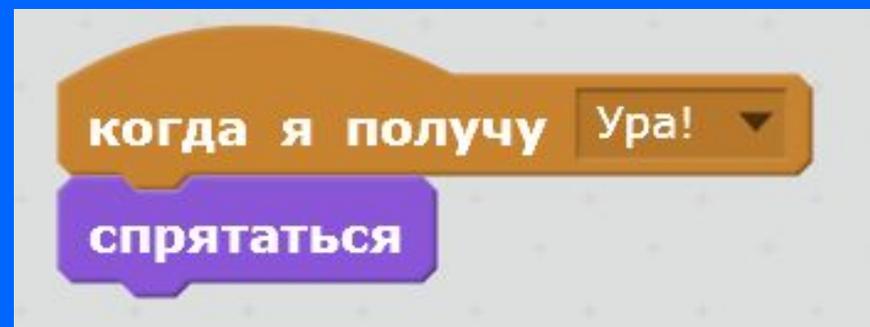
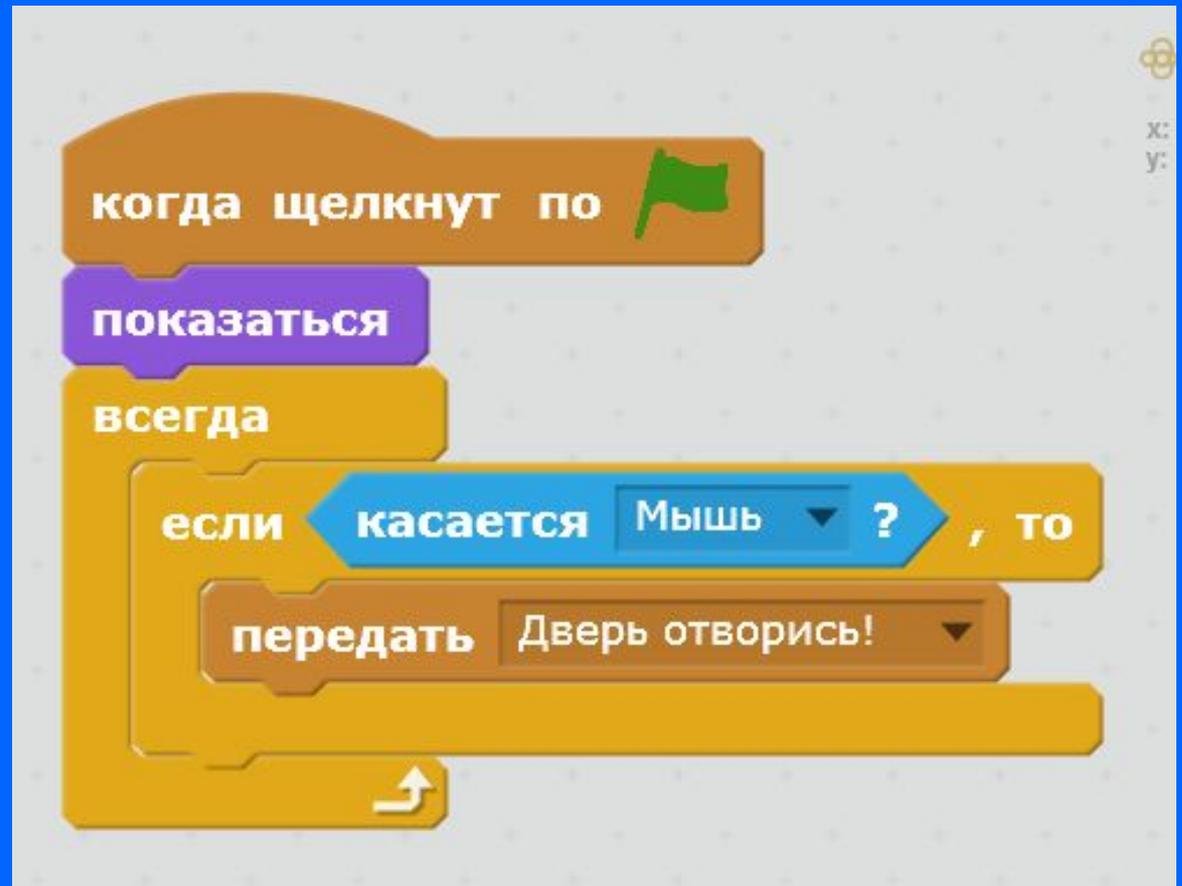
- ✓ **Нарисовать спрайт «Дверь»**
(черная линия, как стенка лабиринта)
- ✓ **Добавить спрайт «Ключ»**
(выбрать из библиотеки)
- ✓ **Если Мышь коснулась Ключа –
Дверь открылась (исчезла).**

Игра «Кошки - мышки»

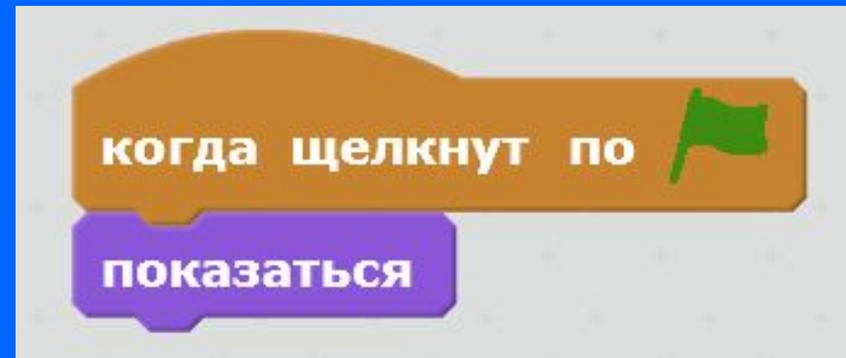
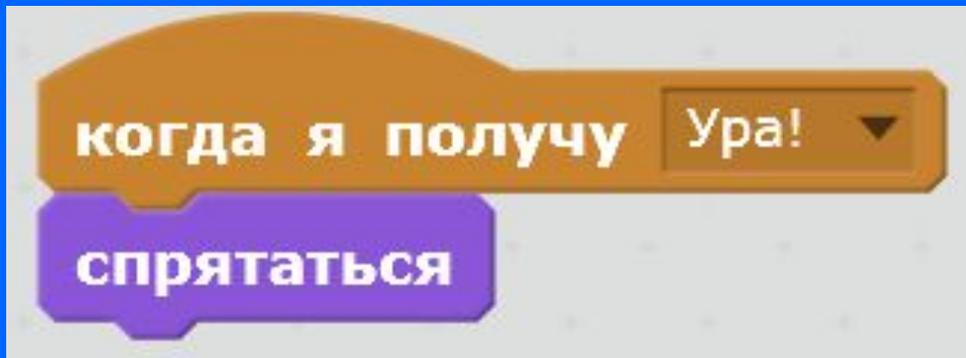
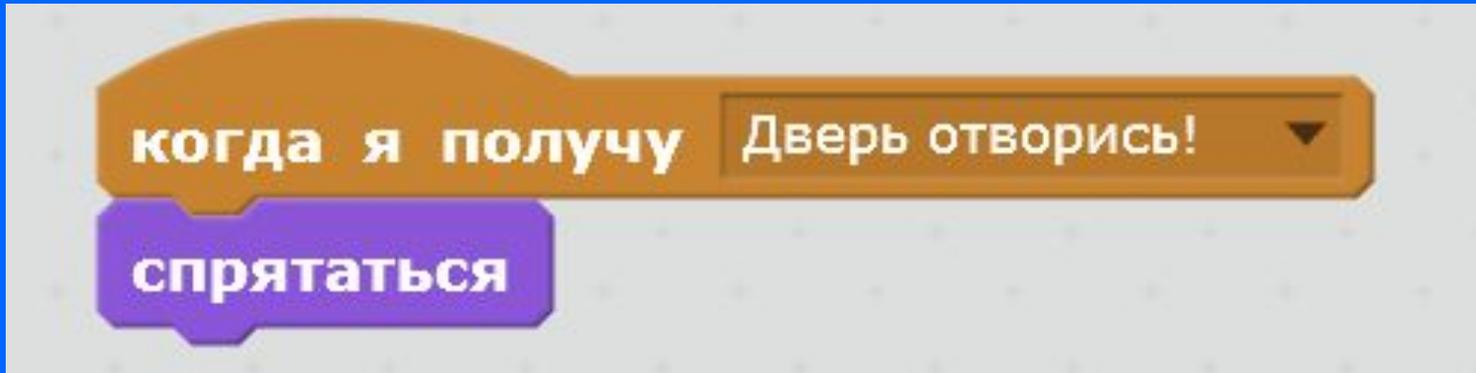


- Дверь – нарисованный спрайт
- Исчезает, когда мышка касается ключика

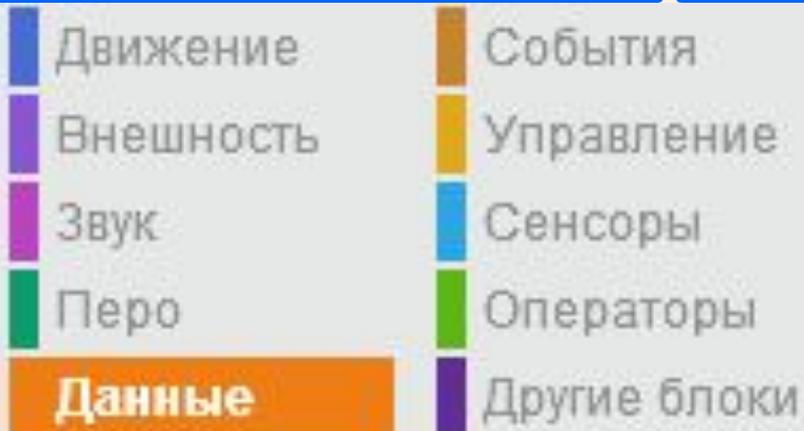
Игра «Кошки - мышки»



Игра «Кошки - мышки»



Переменные



Создать переменную

Создать список



счет

здать значение

изменить на

показать переменную

скрыть переменную

переменные



когда щелкнут по 

здать счет значение 0

показаться

сменить фон на фон 1

повернуть в направлении 180

перейти в x: -192 y: 132

всегда

если касается Вкусняшка ?, то

говорить Ням-ням! в течение 1 секунд

изменить счет на 1

передать Ура!

сменить фон на ура

спрятаться

Сохраним проект в свою папку



5 проект «Кошки - мышки»