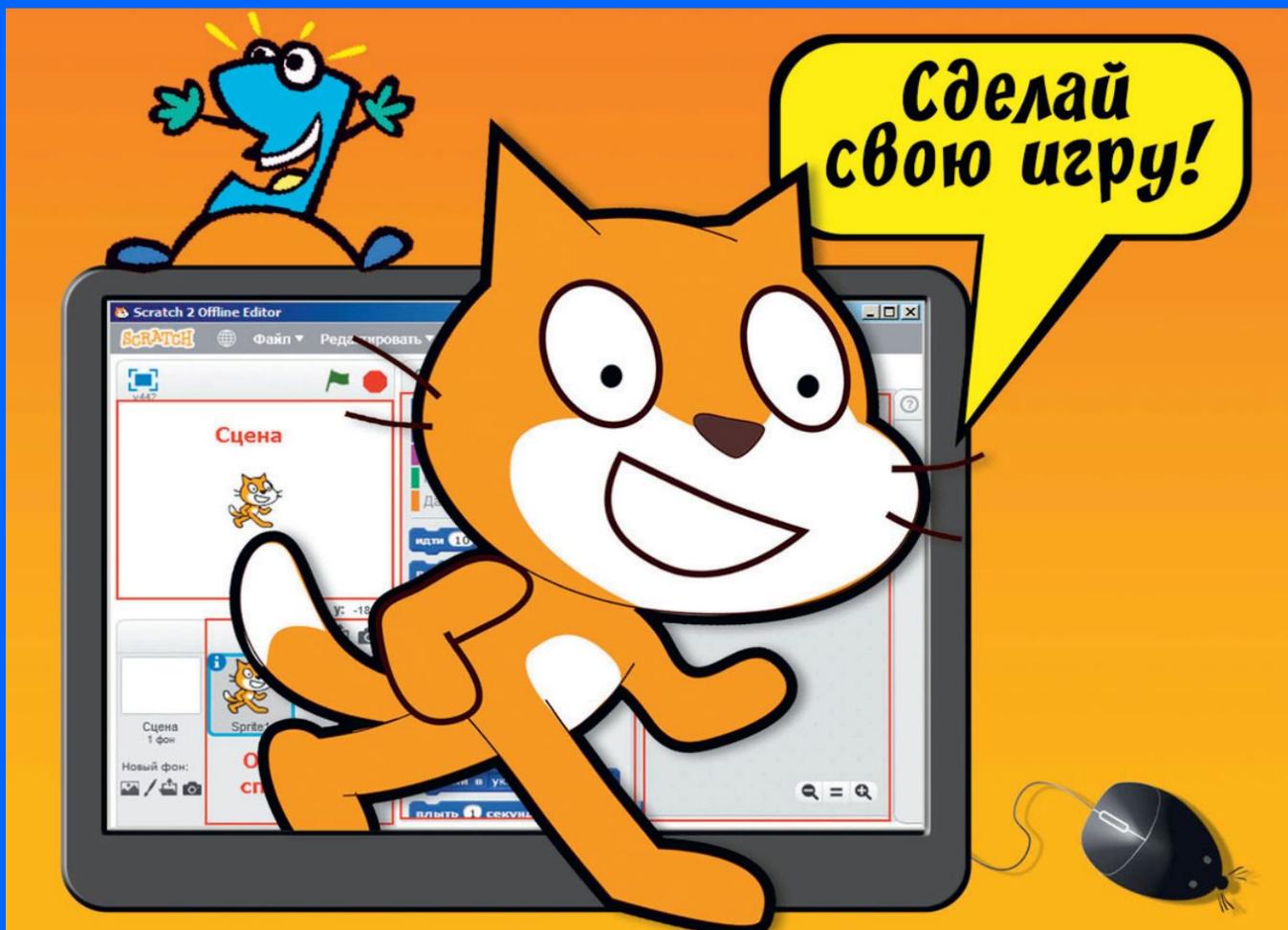


# Программирование в SCRATCH



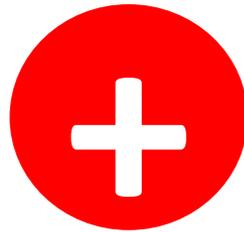
# На прошлом уроке:

- Научились создавать анимацию, записывать анимационный ролик;
- Научились создавать скрипты для нескольких спрайтов и для сцены;
- Познакомились с встроенным графическим редактором;



# Урок 3. Создаем первую игру

Анимация



Интерактивность

Интерактивность (от англ. *interaction* — «взаимодействие») — понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами

# Описание сценария

Кто? Что?

Спрайты

Где?

Сцены

Что делают?

Скрипты

Как взаимодействуют?

**Создавая игру будем отвечать на  
эти вопросы**

# Игра «Кот следит за мячом»

Кто? Что?

Кот, мяч

Где?

Футбольное поле

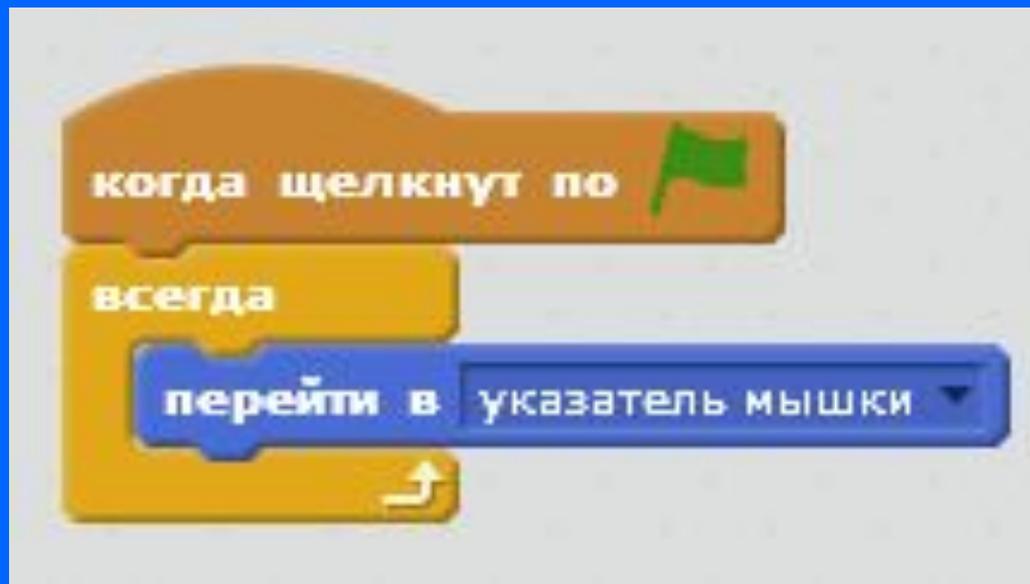


# Игра «Кот следит за мячом»

Что делают?

Мяч - с указателем мыши

Как  
взаимодейств  
уют?

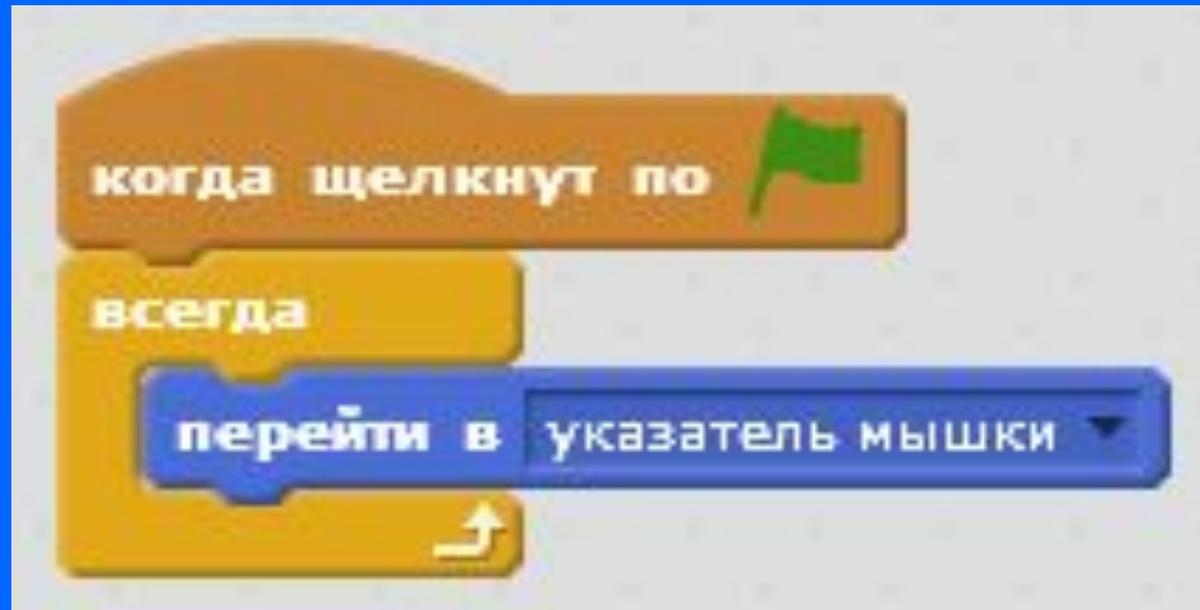


# Игра «Кот следит за мячом»

Что делают?

Как  
взаимодейств  
уют?

Кот - с указателем мыши  
Или с мячом

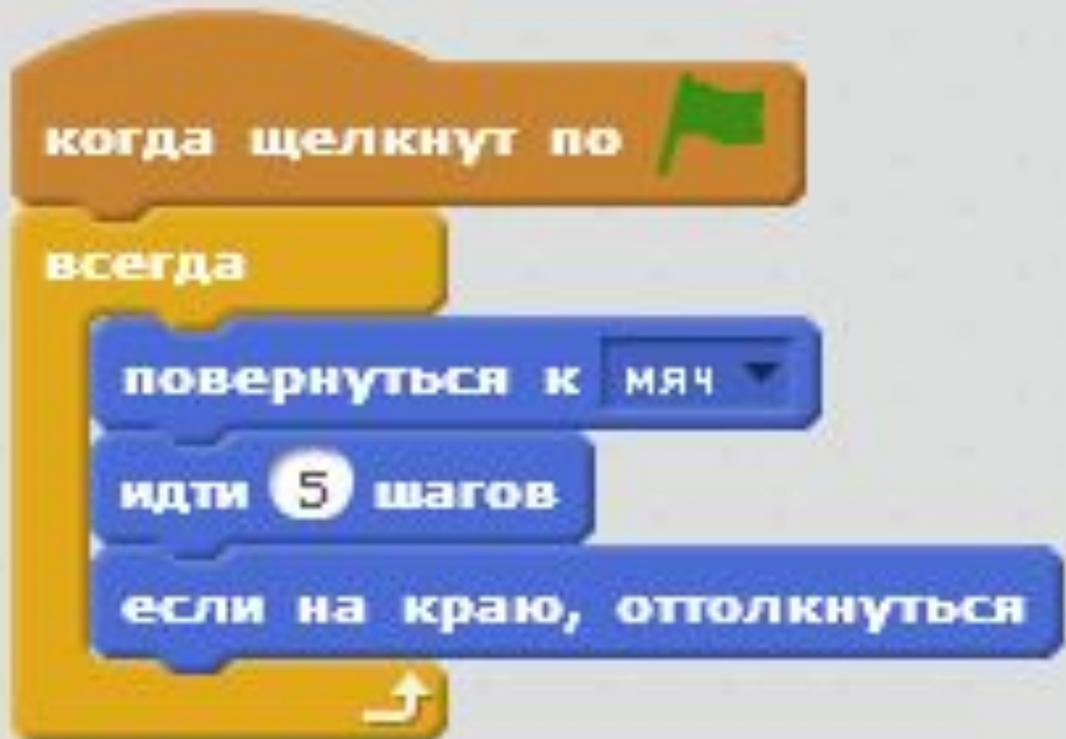


# Игра «Кот следит за мячом»

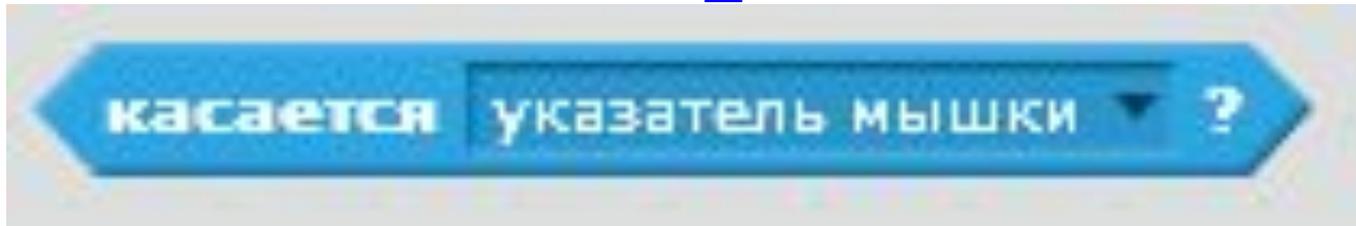
Что делают?

Как  
взаимодейств  
уют?

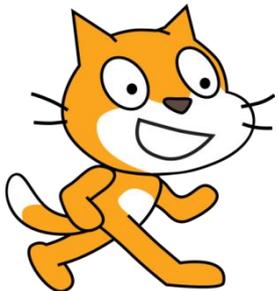
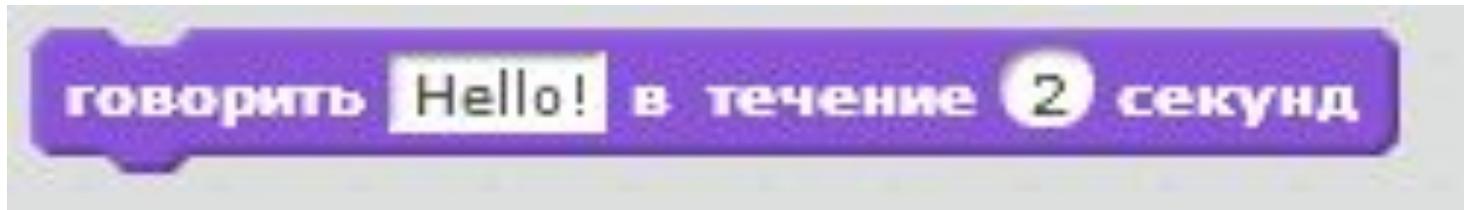
Кот - с указателем мыши  
Или с мячом



# Сенсоры

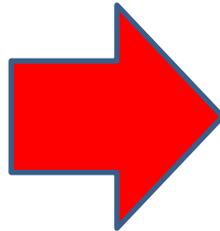


# Внешность

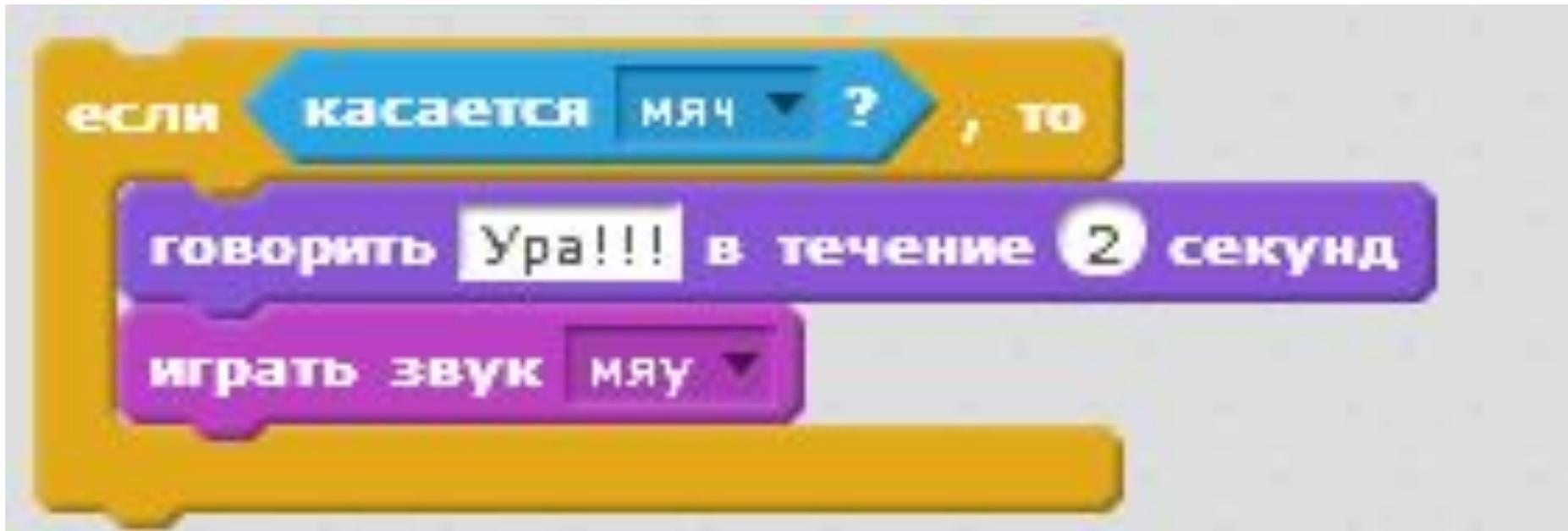


# Условие

Если ...



То ...



# Игра «Кот следит за мячом»



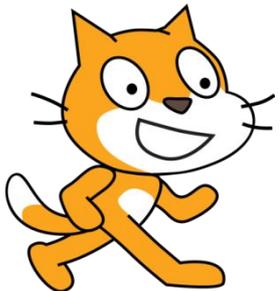
Scratch code blocks for the game "Кот следит за мячом" (Cat follows the ball). The code is as follows:

- when green flag clicked
- loop: always
  - turn to мяч
  - move 5 steps
  - if at edge, bounce
  - if touches мяч?, then
    - say Ура!!! for 2 seconds
    - play sound мяу

# Игра «Кот следит за мячом»

**Самостоятельная работа:**

- ✓ **добавить анимацию кота – сделать так, чтобы он шевелил ножками.**



# Сохраним проект в свою папку



**3** проект