



Урок №18

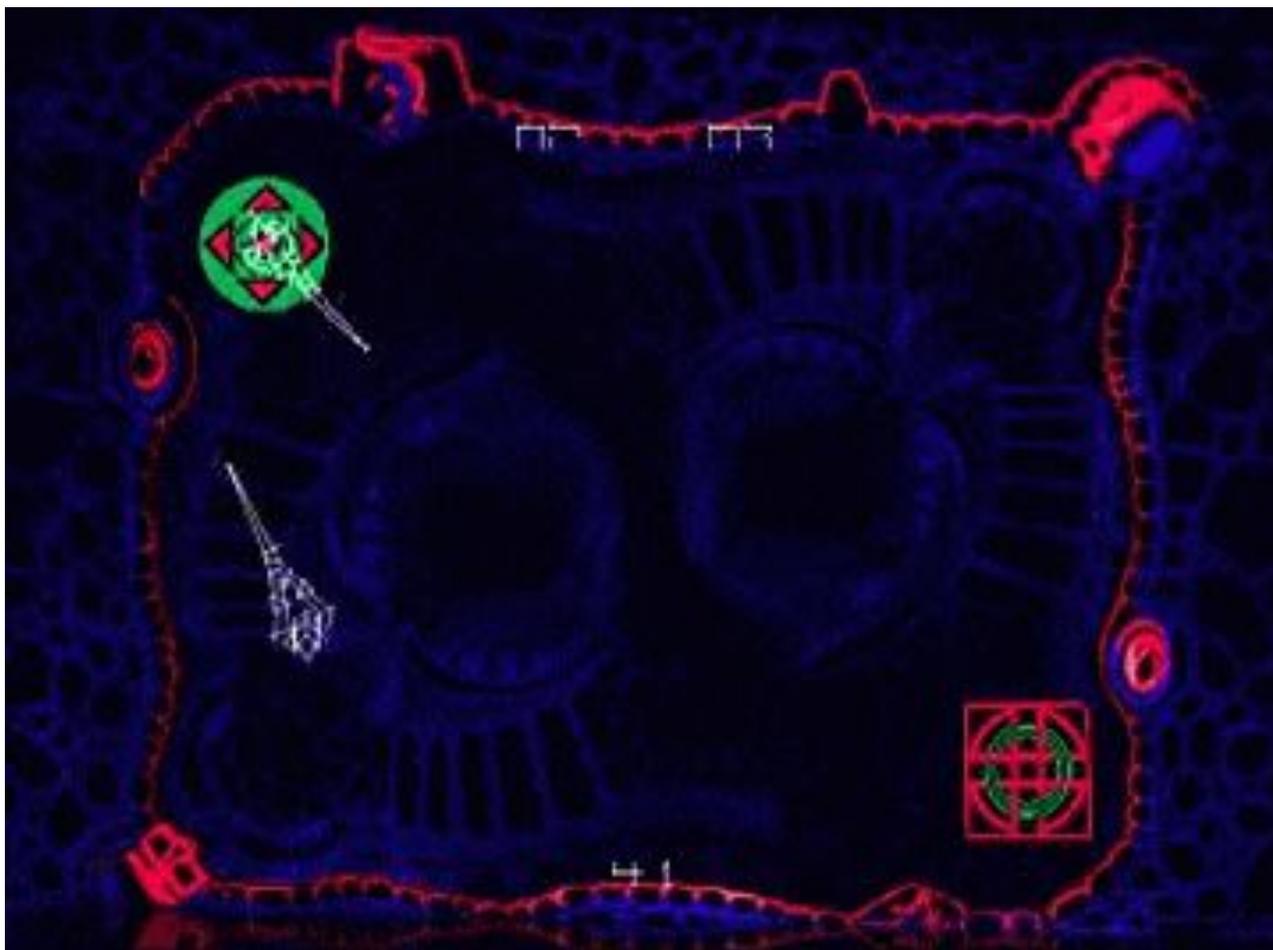
Курс: «Артстудия»

Тема: Создание сложной игры для двух игроков Мортал Комбат или Пираты Карибского моря (Командное создание) в Scratch

План занятия

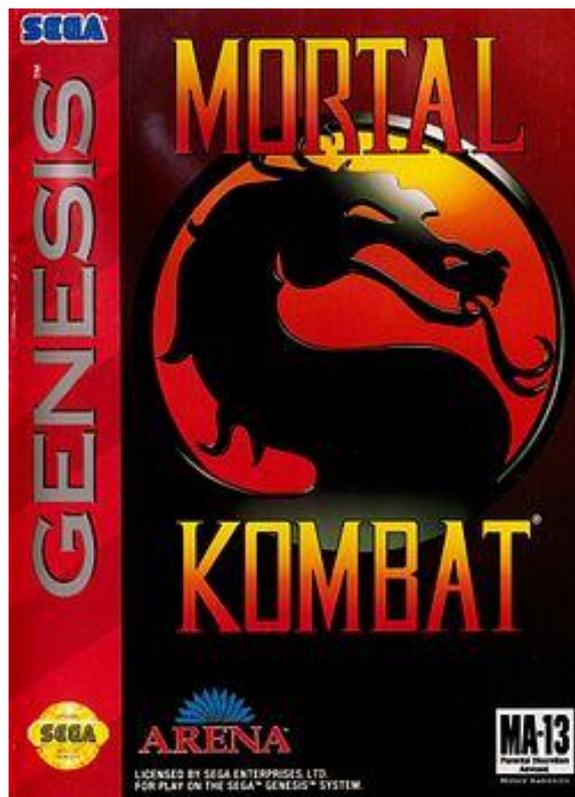
- ▶ История игр файтингов
- ▶ Создание персонажей
- ▶ Создание кода для персонажей
- ▶ Самостоятельная работа

Игра *Warrior* 1979 год



Mortal Kombat

1992 год.



Скорпион против Саб-Зиро



Shadow Fight (Бой с тенью)

2013 год.



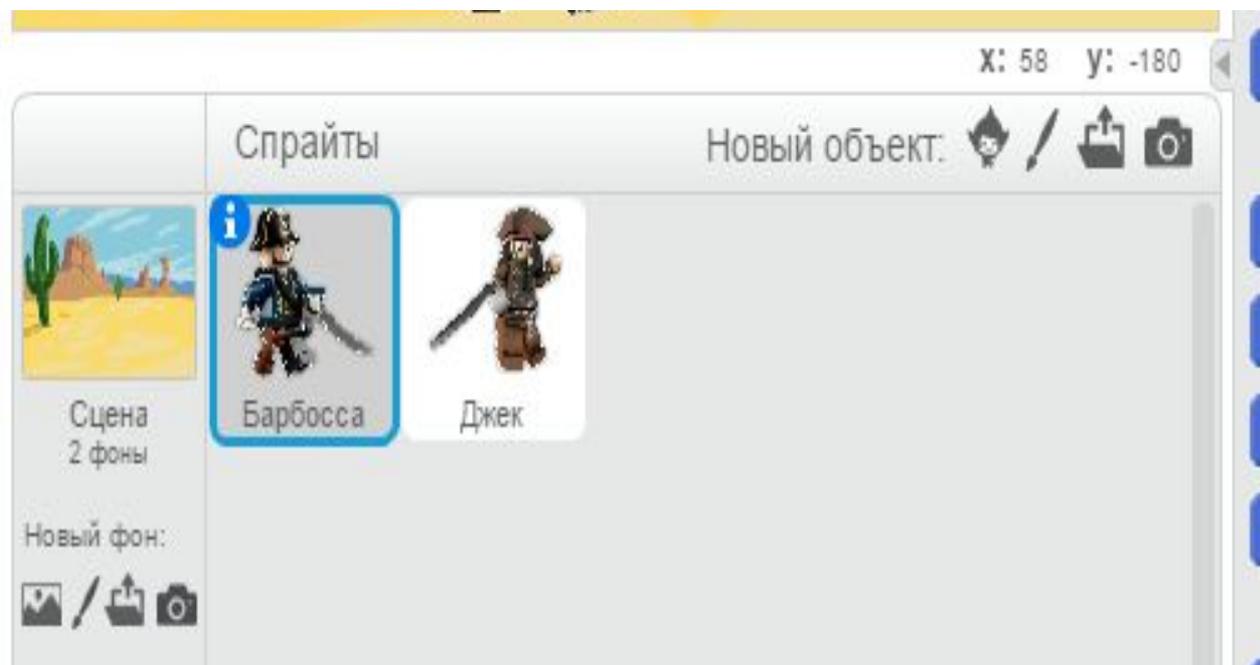
Персонажи

- ▶ Два бойца
- ▶ Сцена (Арена)

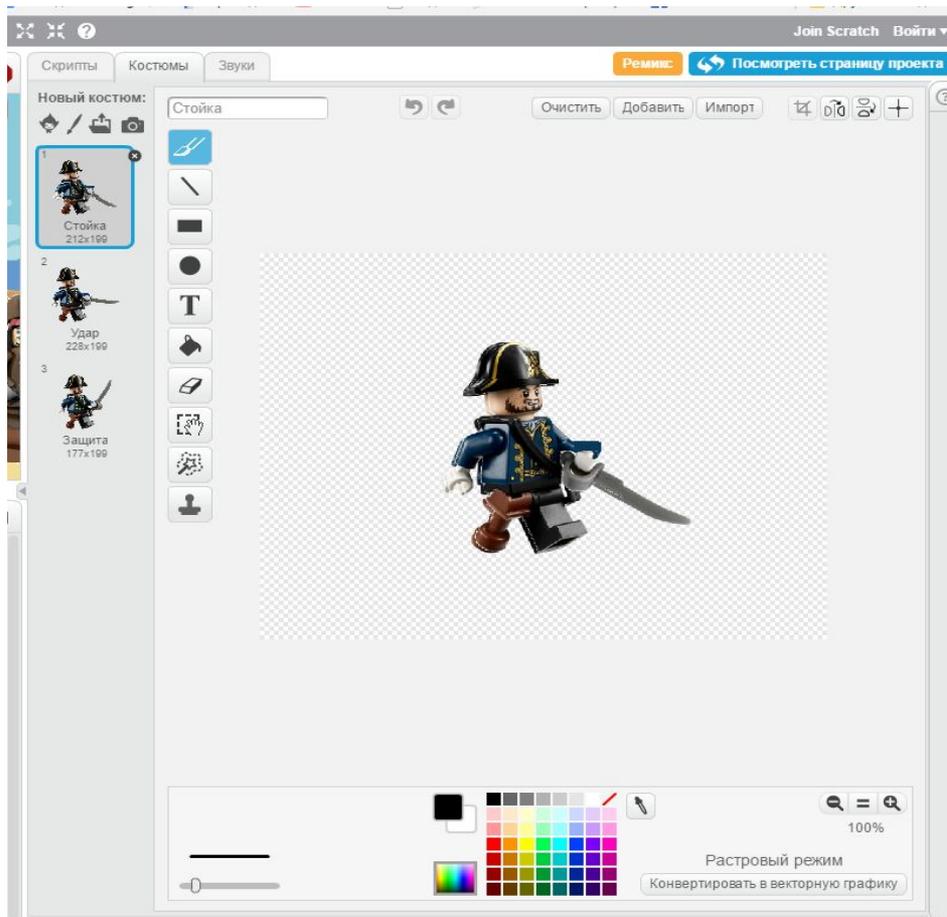
Сценарий игры:

- ▶ Участвует два игрока - нужно два спрайта.
- ▶ Управляют персонажами на разных клавиатурах.
- ▶ Каждый персонаж наносит урон ударом.
- ▶ Два вида ударов - сильный и легкий.
- ▶ Идет подсчет здоровья двух персонажей.
- ▶ Выигрывает тот, кто забирает все здоровье у противника.

Два новых спрайта



Добавляем костюмы



Скрипт первого персонажа

The image shows the Scratch IDE interface with a script for a character named "Джек" (Jack). The script is triggered by a green flag click and contains the following logic:

- Initialization:** Move to x: -137, y: -86. Set x to 10, y to 0, and direction to "left-right".
- Always Loop:**
 - If "Barbossa's shock" is 0:
 - If "d key pressed":
 - If "x position - Jack's x position > 50":
 - Change x to 5.
 - If "a key pressed":
 - Change x to -10.
 - If at the edge, bounce back.
- When I Receive "Hit by Barbossa":**
 - Set "Barbossa's shock" to 1.
 - Move 0.2 seconds to x: position x - 50, y: position y.
 - Wait "Shock time" seconds.
 - Set "Barbossa's shock" to 0.
- When I Receive "Barbossa Wins":**
 - Say "That was easy! Yo-ho-ho and a bottle of rum!" for 2 seconds.
 - Stop all scripts.

The right side of the image shows a script for a character named "Джек" (Jack) that is triggered by a green flag click and contains the following logic:

- Always Loop:**
 - If "Barbossa's shock" is 0:
 - If "W key pressed":
 - Change costume to "Защита" (Protection).
 - Wait "Protection time" seconds.
 - Change costume to "Стойка" (Ready).
 - Wait "Delay after protection" seconds.
 - If "X key pressed":
 - Change costume to "Удар" (Hit).
 - Wait "Hit time" seconds.
 - Change costume to "Стойка" (Ready).
 - Wait "Delay after hit" seconds.
 - Otherwise, change costume to "Стойка" (Ready).
- When I Receive "Jack Wins":**
 - Stop other scripts of the sprite.
 - Say "Чувствую холод" (I feel cold) for 2 seconds.
 - Move 10 steps.
 - Stop all scripts.

Второй персонаж

Scratch

Файл ▾ Правка ▾ Подсказки О Скретч

Join Scratch Войти

Ремикс Посмотреть страницу проекта

Драчки на titanic-1

Зорька Джо Зорька Барбосса

Сцена 2 фоны

Барбосса Джек

Новый фон:

Скрипты Костюмы Звуки

Движение События

Внешность Управление

Звук Сенсоры

Перо Операторы

Данные Другие блоки

идти 10 шагов

вернуться на 15 градусов

вернуться на 15 градусов

вернуться в направлении 90

вернуться к указателю мышки

перейти в точку x: 251 y: -79

перейти в указатель мышки

плыть 1 секунд в точку x: 251

изменить x на 10

установить x в 0

изменить y на 10

установить y в 0

если на краю, оттолкнуться

стиль вращения влево-право

положение x

положение y

когда щелкнут по флагу

перейти в x: 153 y: -79

всегда

если Джек в шоке = 0, то

если клавиша стрелка направо нажата?, то

изменить x на 5

если клавиша стрелка влево нажата?, то

если положение x от Барбосса - положение x < 50, то

изменить x на -10

если на краю, оттолкнуться

когда щелкнут по флагу

всегда

если Джек в шоке = 0, то

если клавиша стрелка вверх нажата?, то

сменить костюм на Защита

ждать 1 секунд

сменить костюм на Стойка

ждать 0.5 секунд

иначе

если клавиша стрелка вниз нажата?, то

сменить костюм на Удар

иначе

сменить костюм на Стойка

x: 251 y: -79

Второй персонаж продолжение

Scratch v454 | Файл | Правка | Подсказки | О Скретч | Join Scratch | Войти

Ремикс | Посмотреть страницу проекта

Драчки на titanic-1

Здоровье Джек | Здоровье Барбосса

Сцена: 2 фоны

Новый фон:

Барбосса | Джек

Скрипты | Костюмы | Звуки

Движение

- идти 10 шагов
- вернуть на 15 градусов
- вернуть на 15 градусов
- вернуть в направлении 90
- вернуться к указатель мышки
- перейти в x: 251 y: -79
- перейти в указатель мышки
- плыть 1 секунд в точку x: 251
- изменить x на 10
- установить x в 0
- изменить y на 10
- установить y в 0
- если на краю, оттолкнуться
- стиль вращения влево-право
- положение x
- положение y
- направление

События

- когда щелкнул по
- когда я получил Барбосса выиграл
- когда я получил Джек выиграл
- когда я получил Уаю Джек

Управление

- если касается Барбосса
- если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 1
- если костюм # = 1 и костюм # от Барбосса = 2
- если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 2
- если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 2
- если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 2

Сенсоры

- на краю

Операторы

- изменить Здоровье Барбосса на 40
- передать Уаю Барбосса
- ждать Время удара секунд
- изменить Здоровье Джек на 40
- играть звук Сабля
- ждать Время удара секунд
- изменить Здоровье Джек на 40
- играть звук Сабля до конца
- передать Уаю Барбосса
- передать Уаю Джек

Другие блоки

- говорить Джек в течение 2 секунд
- стоп все
- говорить Поля Барбосса в течение 2 секунд
- стоп все
- задать Джек в шаге значение 1
- плыть 0.7 секунд в точку x: положение x + 52 y: положение y
- ждать Время шока секунд
- задать Барбосса в шаге значение 0