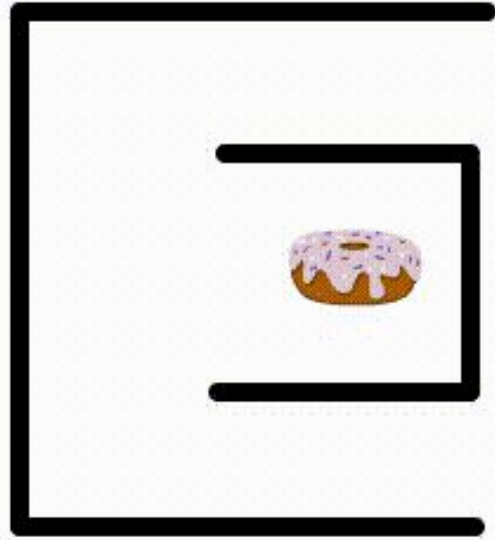
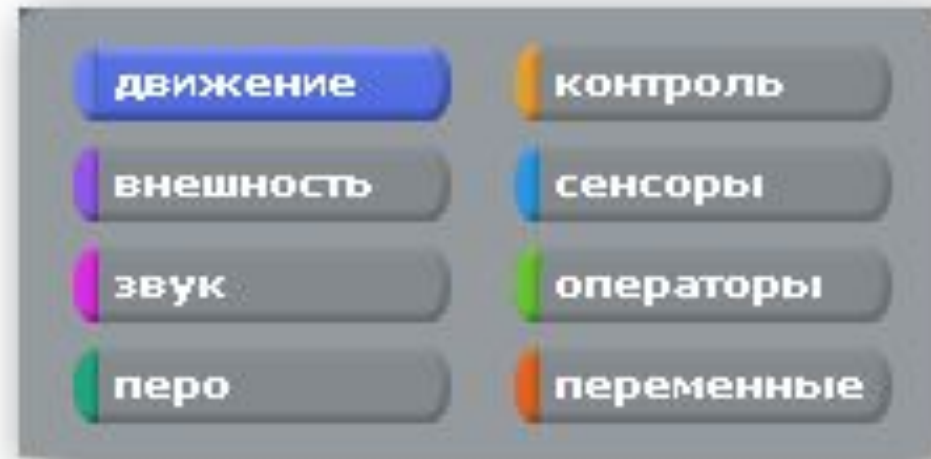


Scratch: Создаем игру «Лабиринт»



Подготовка к созданию игры



Подготовка к созданию игры

Шапка



Обычный блок



Логический блок



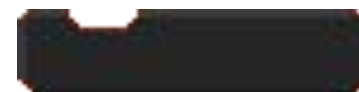
Репортёр



Обвивающий блок



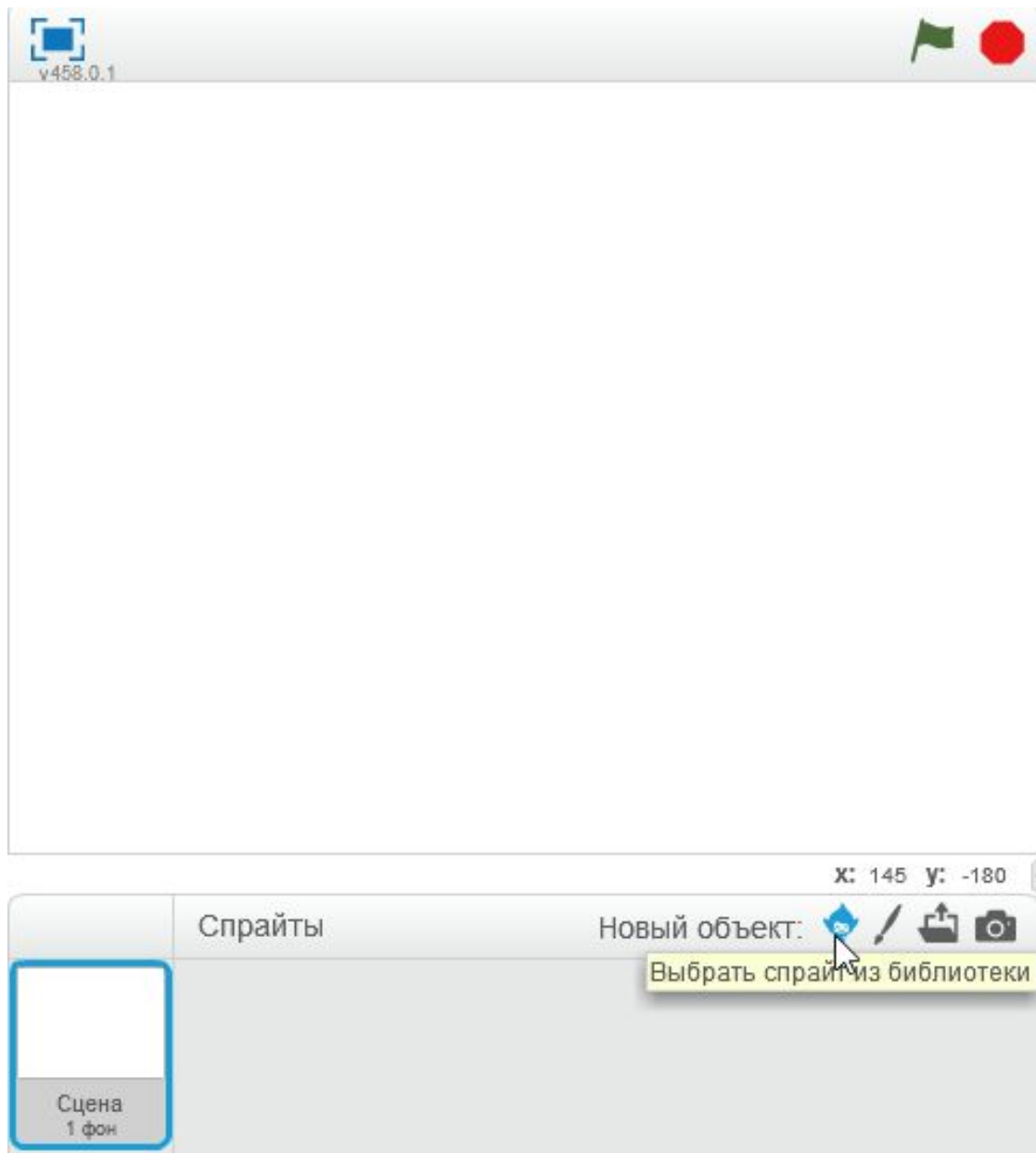
Закрывающий блок



-
- Запускаем Scratch;
 - Сохраняем наш проект.

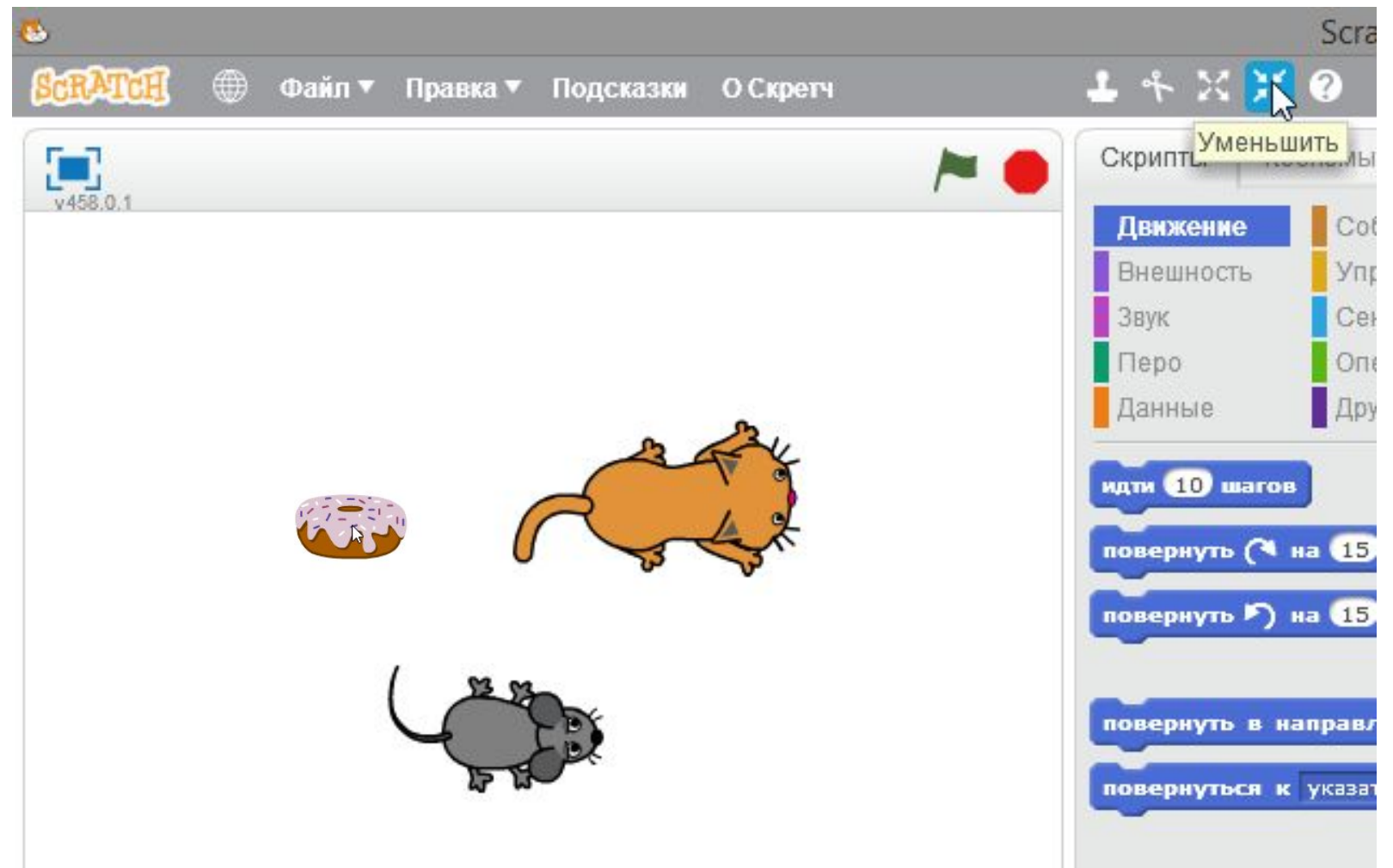


- info
- дублировать
- удалить
- сохранить локальный файл

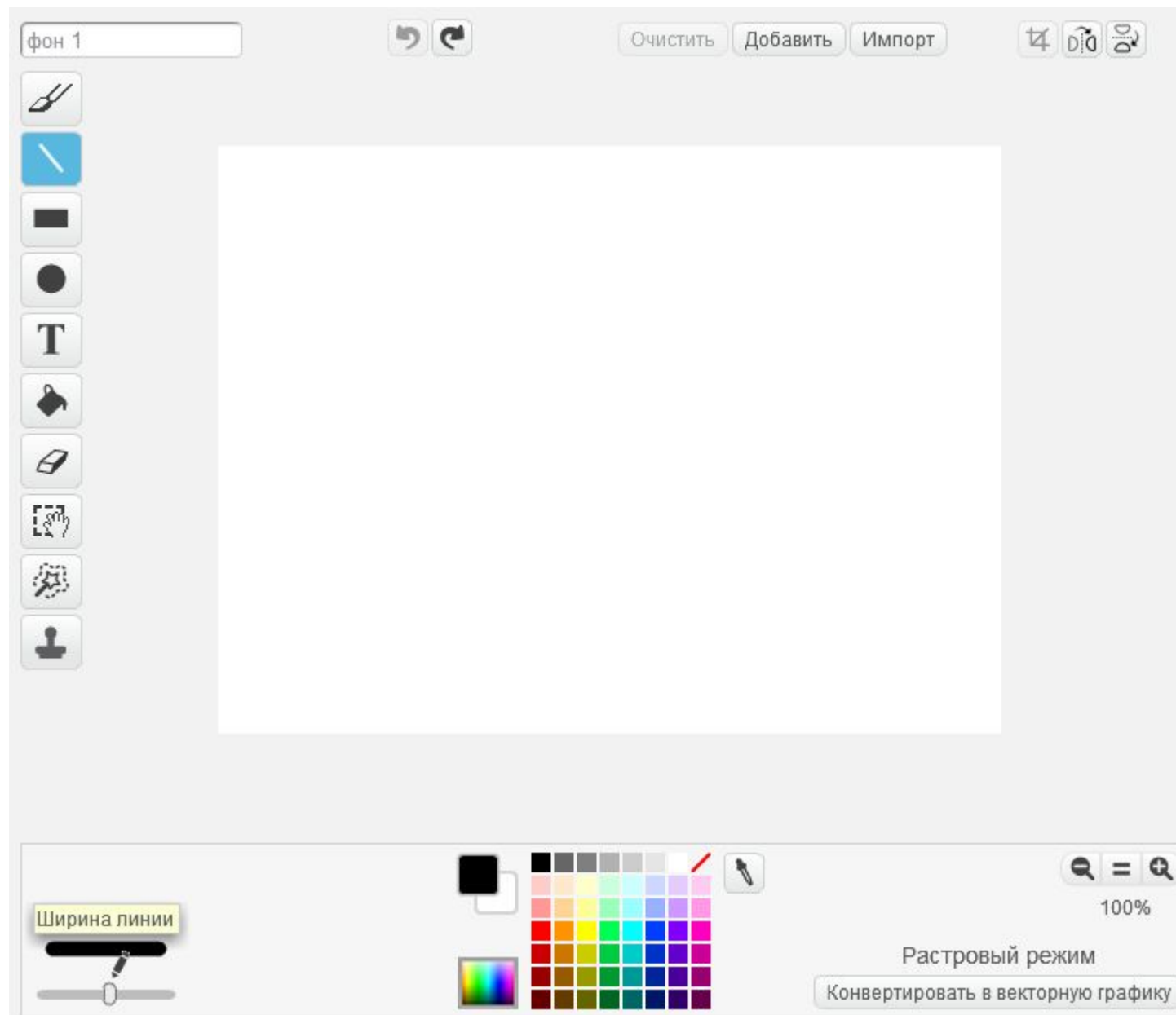
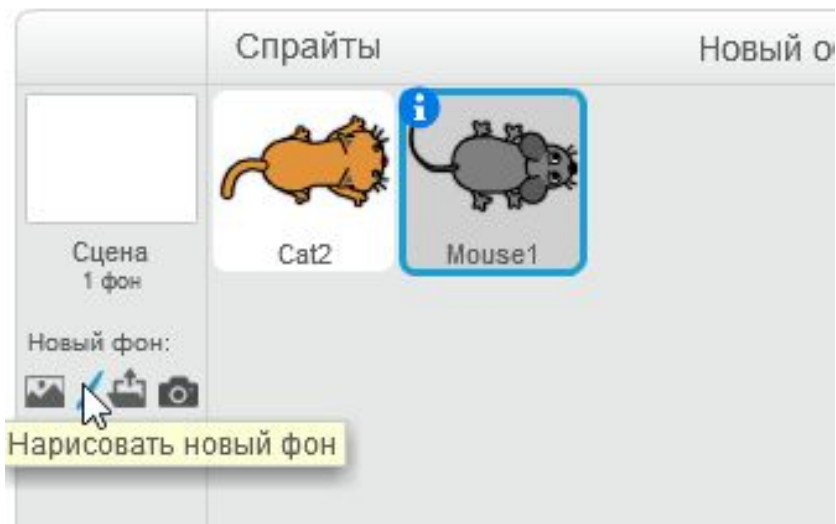


□ В разделе «Животные» и «Предметы» находим котика, мышку и пончик;

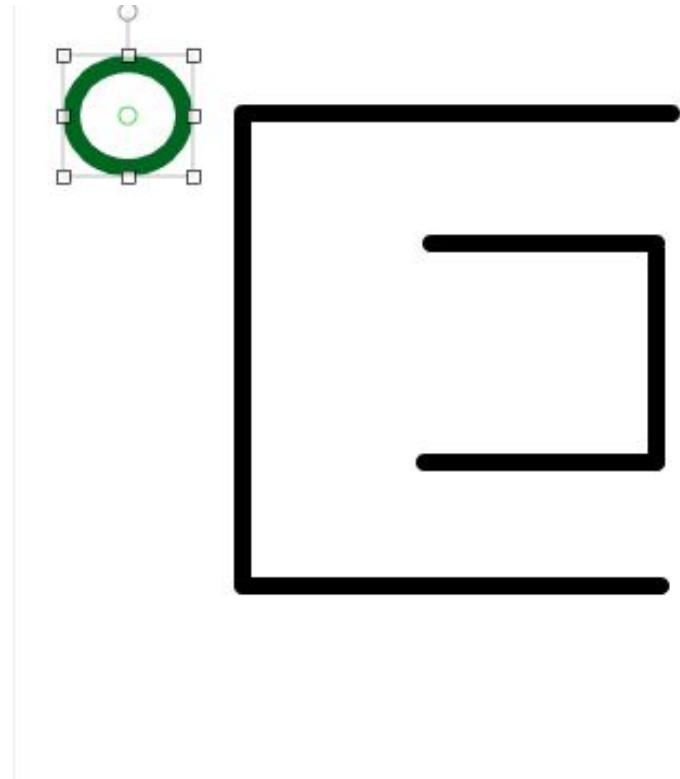
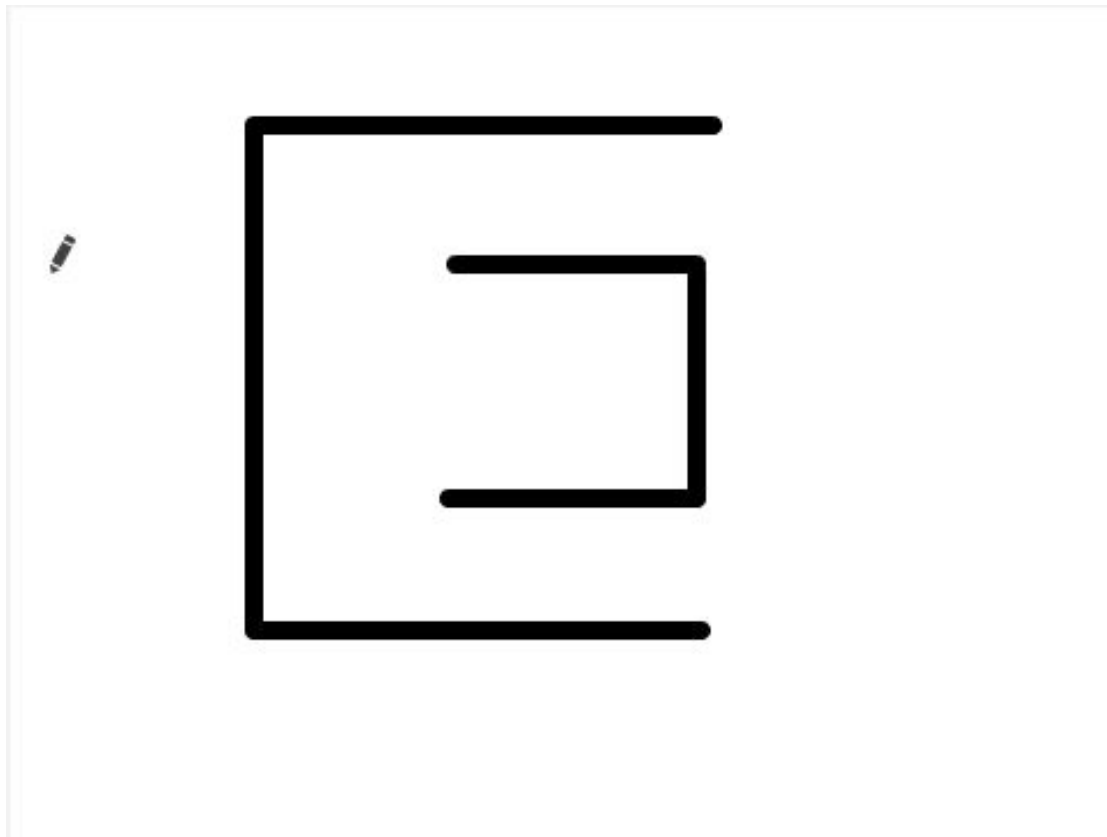
□ Уменьшаем их размер.



Рисуем на фоне лабиринт.



- Не забываем про размеры (мышка должна проходить сквозь стены).
- К лабиринту добавляем «Вход»;



- Нажимаем на мышку;
- Заходим в скрипты.









- Нажимаем на котика;
- Заходим в скрипты.

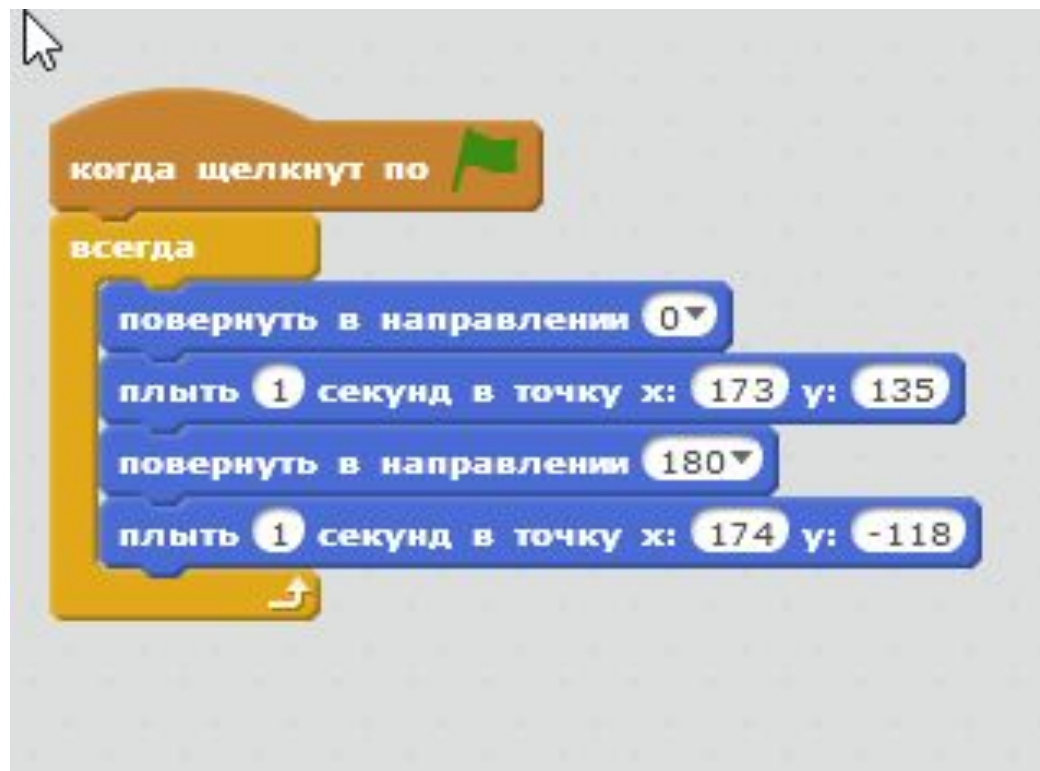



когда щелкнут по 

всегда

плыть 1 секунд в точку x: 173 y: 135

плыть 1 секунд в точку x: 174 y: -118



```
когда щелкнут по   
всегда  
  повернуть в направлении 0  
  плыть 1 секунд в точку x: 173 y: 135  
  повернуть в направлении 180  
  плыть 1 секунд в точку x: 174 y: -118
```

The image shows a Scratch script on a light gray background. At the top left, a mouse cursor points to the script. The script starts with an orange 'when clicked' block containing a green flag icon. Below it is a yellow 'always loop' block. Inside the loop are four blue 'swim' blocks: 'turn 0 degrees', 'swim 1 second to (173, 135)', 'turn 180 degrees', and 'swim 1 second to (174, -118)'. The script ends with a yellow arrow icon at the bottom of the loop block.

Спасибо за внимание!

Задавайте вопросы!

