

Урок 6: Кенгуру



Повтори М

Помогила!



Не шуметь, когда преподаватель говорит



Поднимаем руку, когда хотим что-либо сказать или спросить



Не меняемся деталями из набора



Командная работа значительно улучшает нас



Техника безопасности

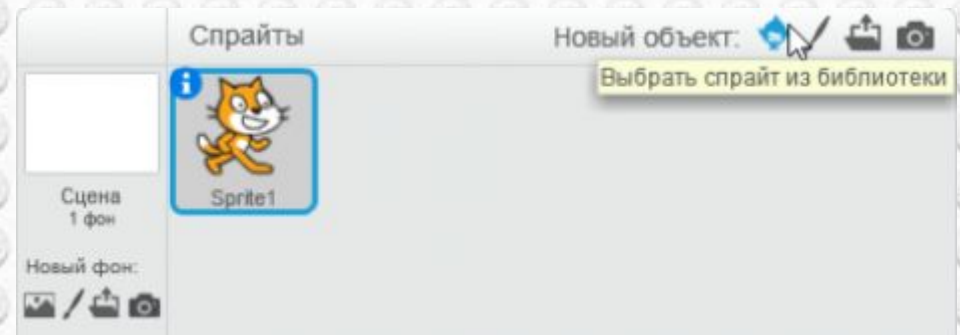
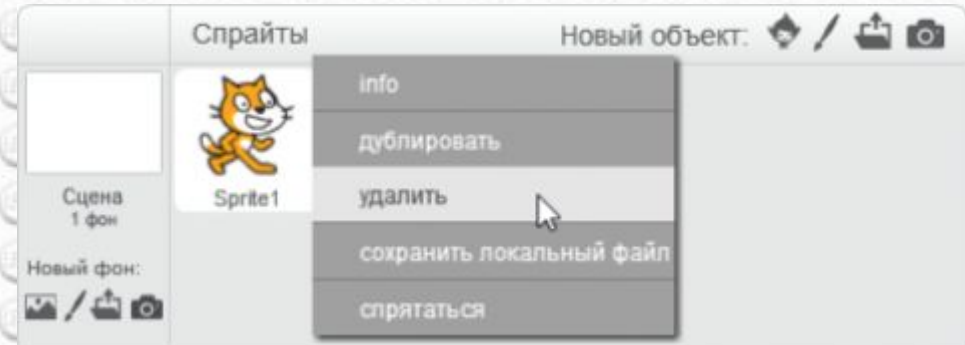
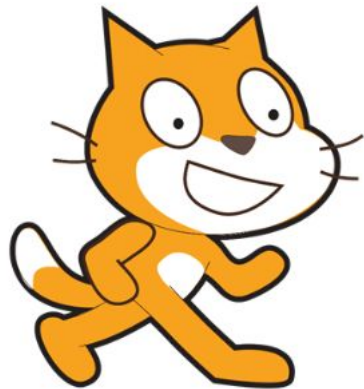


Повторение пройденного материала

Что такое скрипт?

Как изменить фон сцены?

Как поменять направление вращения мотора?



Кенгуру

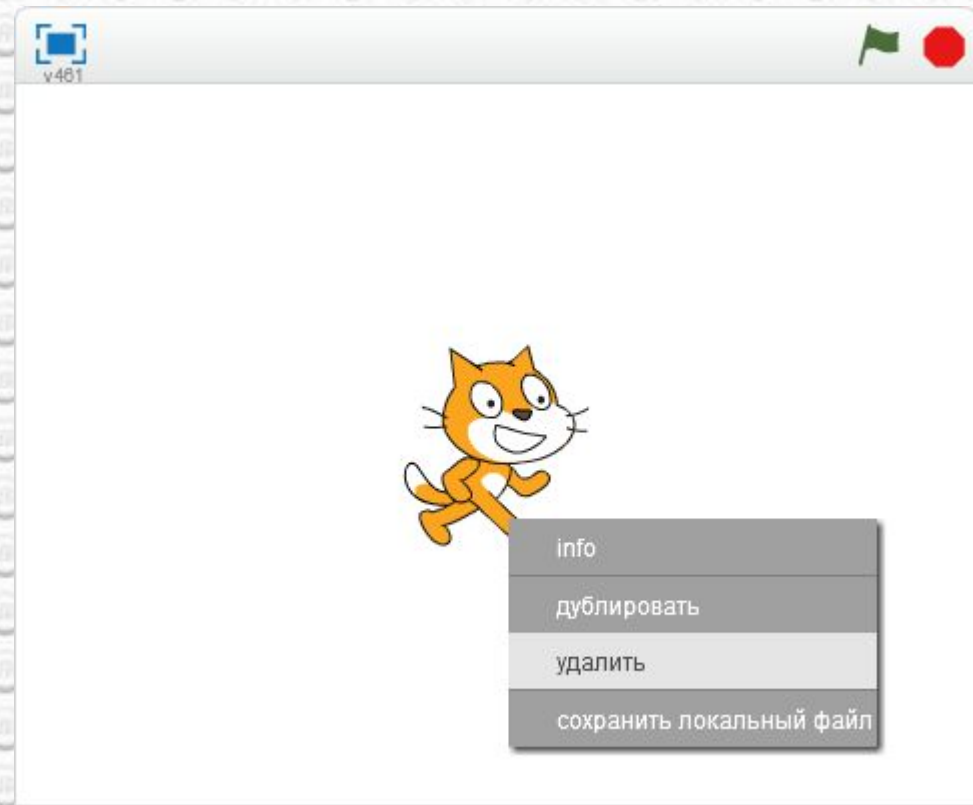


Задание 1. Создадим анимацию про кенгуру

В нашей первой анимации кенгуру будет бегать по полю и играть в футбол.

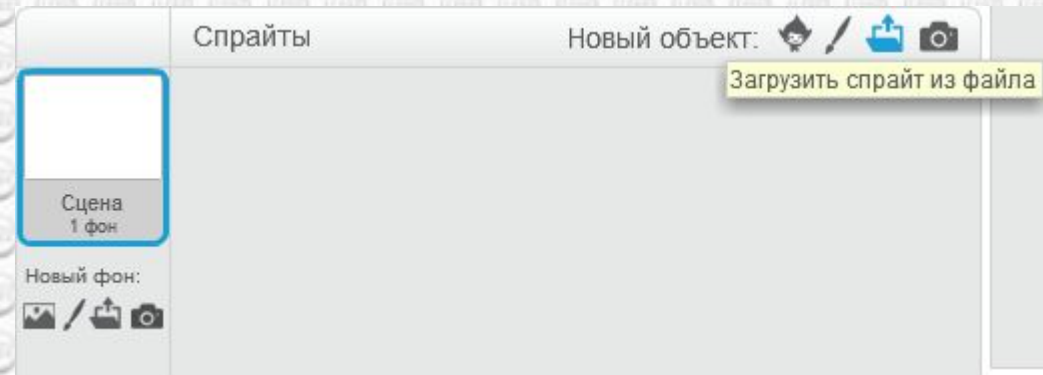
Для начала уберем спрайт кота.

Чтобы удалить спрайт кота нажмите на него правой кнопкой мыши, затем на кнопку [удалить].



Задание 1. Создадим анимацию про кенгуру

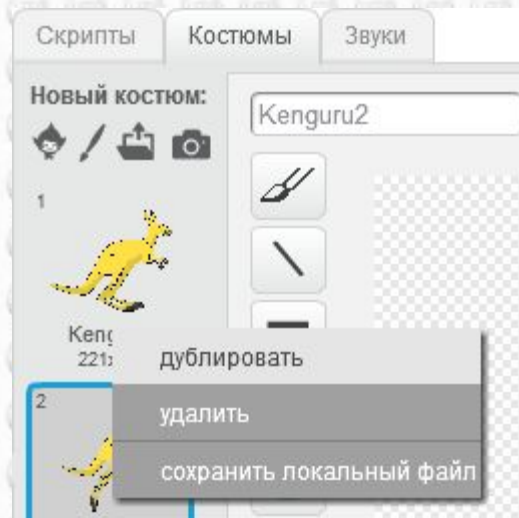
Добавим спрайт кенгуру.
Скачать его можно из папки с уроком.
Выбираем [**Загрузить из файла**]
и находим его у себя на компьютере



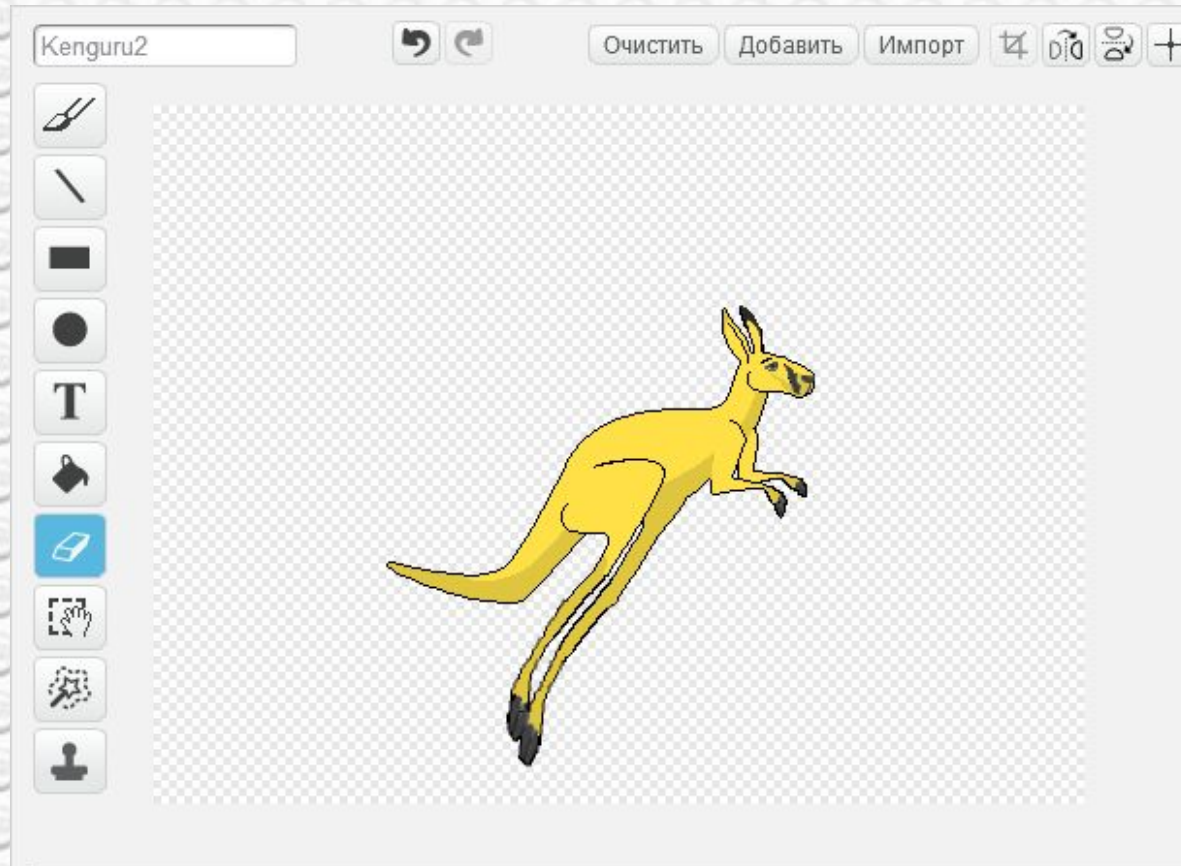
Назовём наш спрайт «**Кенгуру**». Для этого нужно щелкнуть мышью по кнопке [i] на иконке спрайта и в поле с именем набрать новое имя

Задание 1. Создадим анимацию про кенгуру

Перейдем на вкладку **[Костюмы]**. Так как у нас только один костюм зайца, скопируем его чтобы потом отредактировать. Редактирование можно выполнить при помощи инструментов: **кисть, линия, заполнить цветом, ластик, выбрать, выбрать и копировать**.



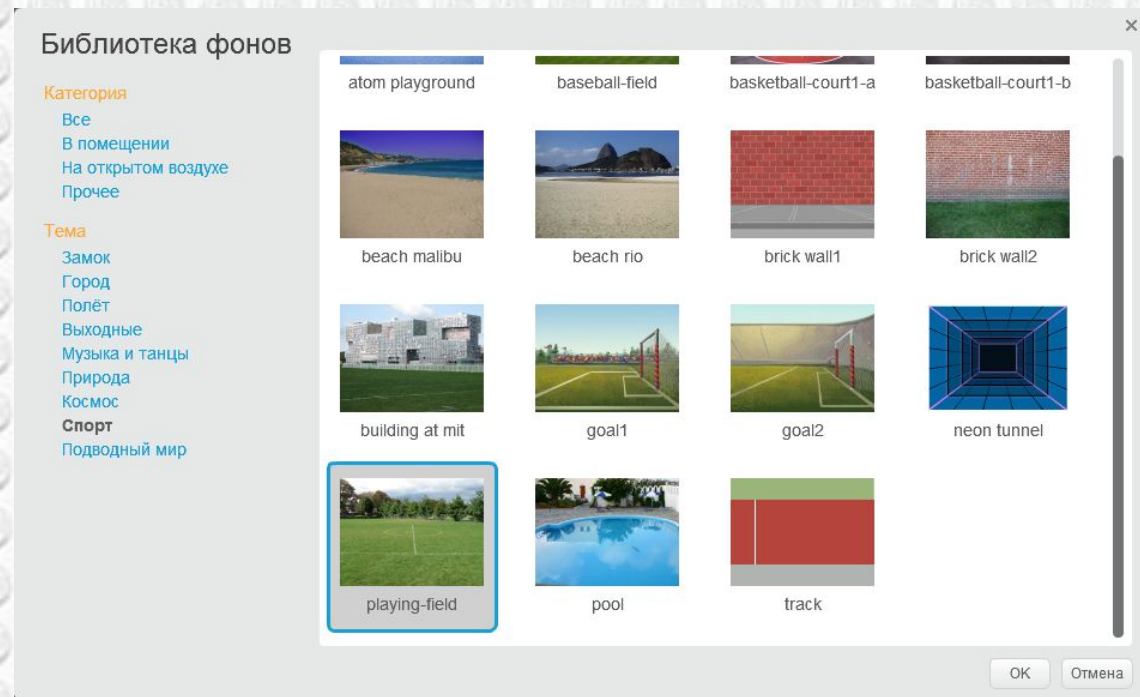
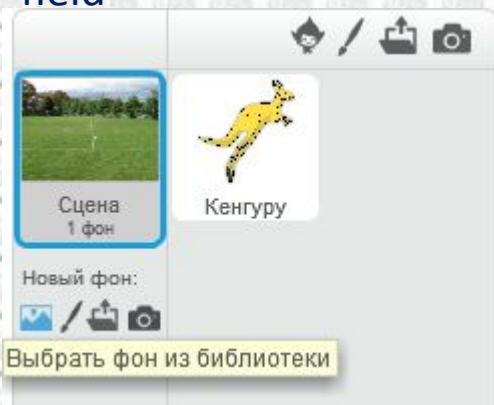
Задание 1. Создадим анимацию про кенгуру



В результате, лапы кенгуру должны оказаться в другом положении

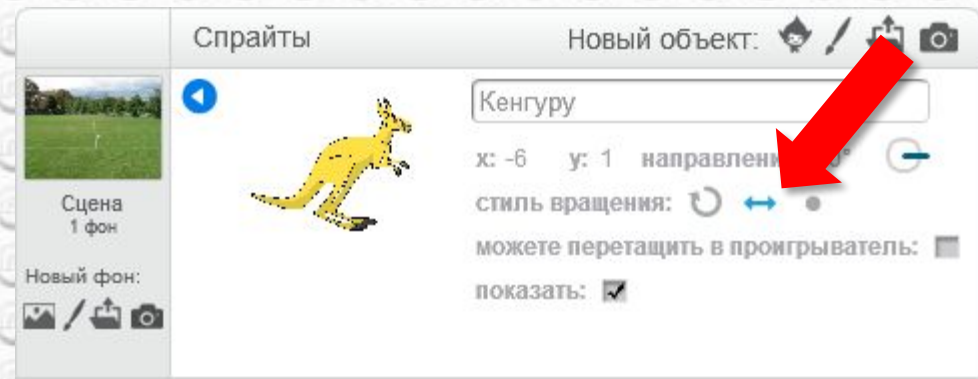
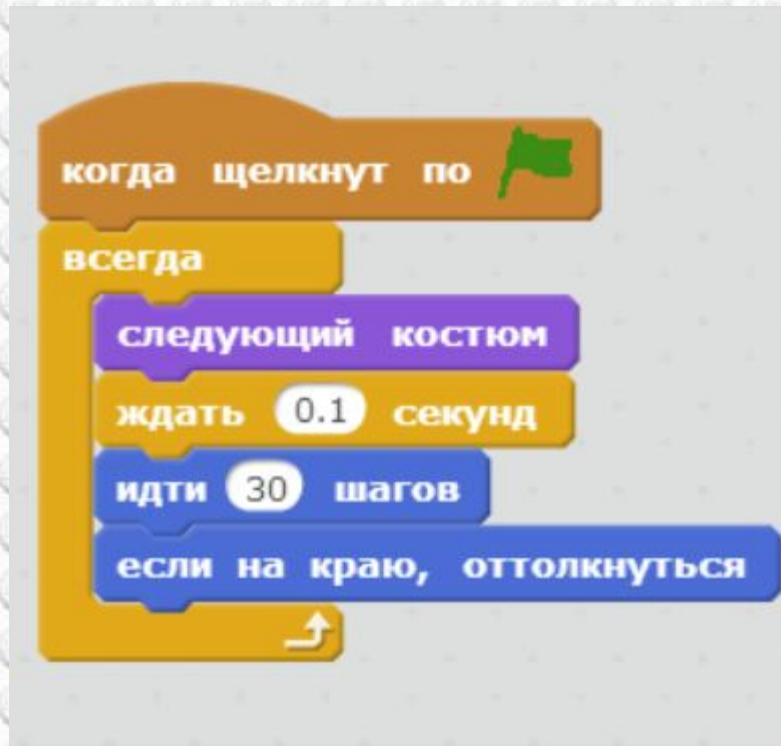
Редактирование сцены

Наш кенгуру будет бегать по полю. Поэтому изменим фон сцены. Для этого нажмите на кнопку **[Выбрать фон из библиотеки]**. В появившемся окне выберите подходящий фон. Например, playing field



Программирование кенгуру

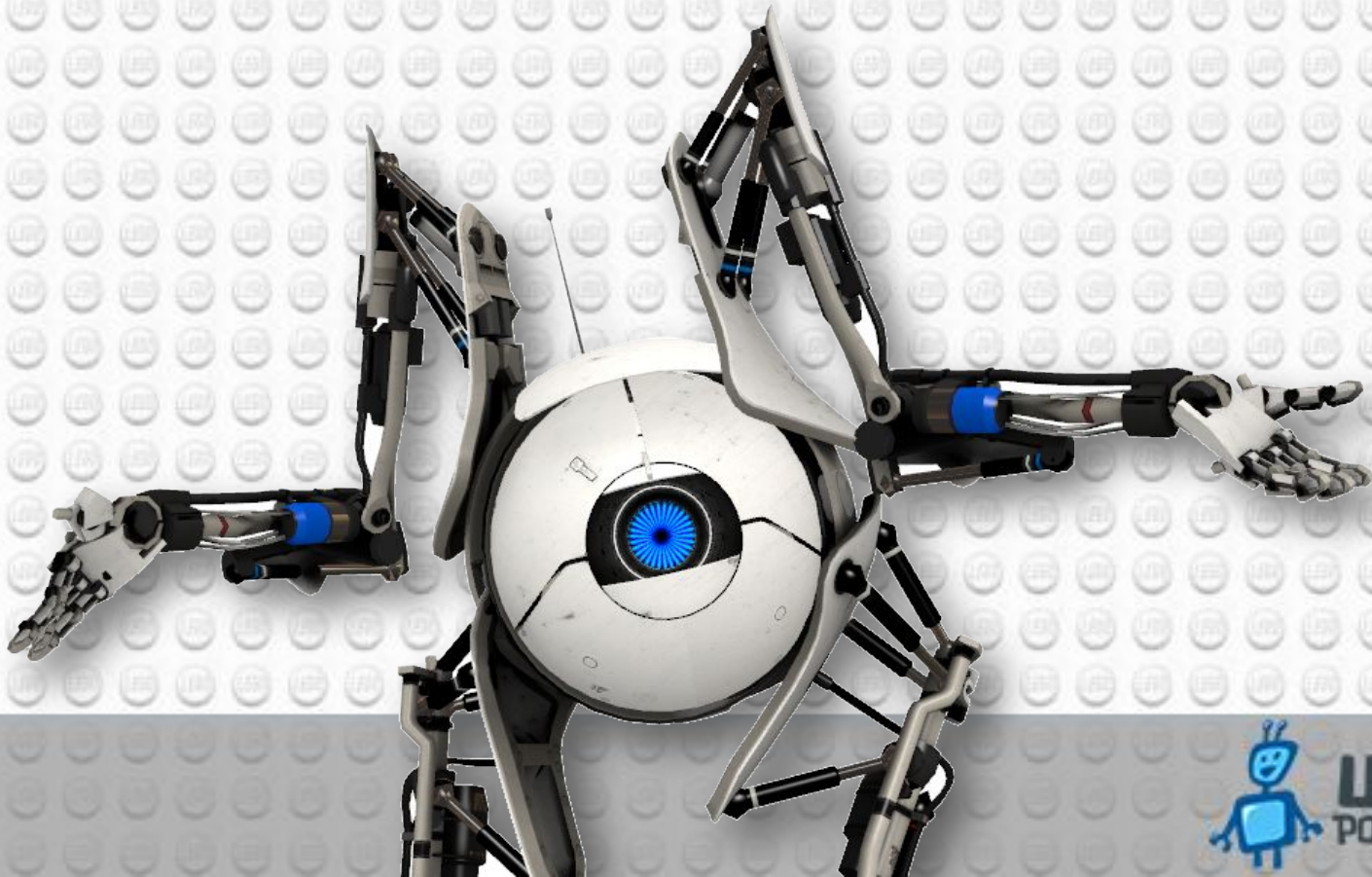
Теперь создадим скрипт для движения кенгуру по сцене.
Не забывай менять стиль вращения в свойствах спрайта



Собираем кенгуру!



Физминутка



Пишем программу

```
когда клавиша пробел нажата
повторить 5
  задать мощность motor значение 35
  set motor direction to туда
  включить motor на 0.5 секунд
  задать мощность motor значение 35
  set motor direction to сюда
  включить motor на 0.5 секунд
```

Сдача наборов
Спасибо за занятие!

