

СОЗДАНИЕ ИГР В SCRATCH. ЧАСТЬ 1



Автор: Бурматова О.И., педагог
дополнительного образования МБУ ДО «СЮТ»
04.2020, г.Озерск

ЦЕЛЬ:

- 1) заинтересовать детей процессом программирования,
- 2) продолжить изучение алгоритмических основ на примере разработки игр.



ПОВТОРЕНИЕ

- <https://scratch.mit.edu> – дальнейшее изучение можно продолжить в on-line среде
- Любой проект в Scratch формируется из блоков, разбитых на категории. Способ построения блоков определяет вид алгоритма, который будет использован для создания игры.
- Смена костюма, создание спрайтов, сцен - повторим на примере следующей практической работы



ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА «СМЕНА КОСТЮМА»

ПО ТЕМЕ «ЛИНЕЙНЫЙ АЛГОРИТМ»

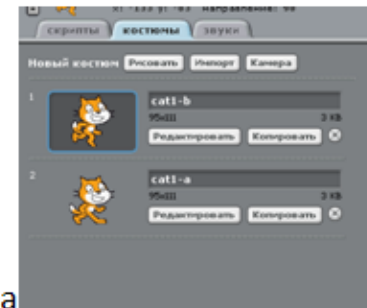
ЦЕЛЬ: РАЗРАБОТАТЬ АНИМАЦИЮ ДЛЯ СПРАЙТА «КОТ». ПОВТОРИТЬ ПОСТРОЕНИЕ ЛИНЕЙНЫХ АЛГОРИТМОВ.

1. Открыть приложение Scratch.
2. Создать костюмы для спрайта «Кот».

Выбрать вкладку «Костюмы» , затем вкладку «Импорт» , и



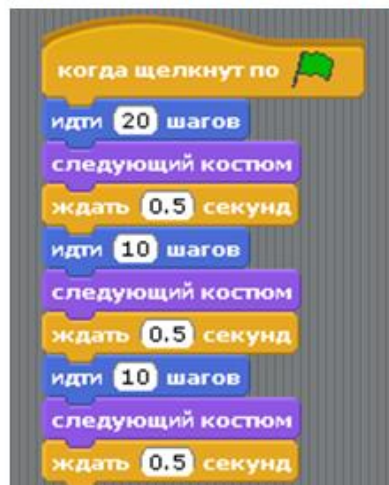
Должны получить два костюма






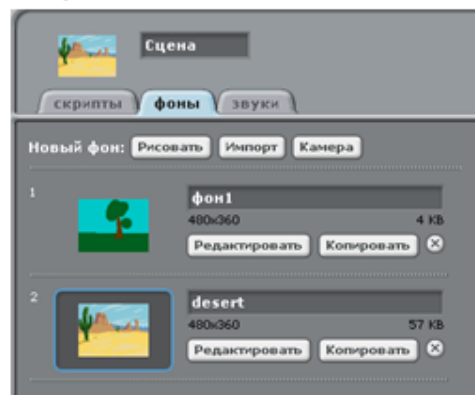
3. Во вкладке «Скрипты» разработать алгоритм движения, используя блоки из разделов


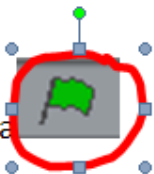


И создаем алгоритм по образцу:



4. Выбрать фон сцены. Выделить сцену . Выбрать вкладку «Фоны» , затем вкладку «Импорт» , и


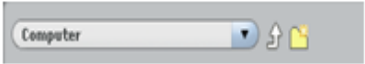


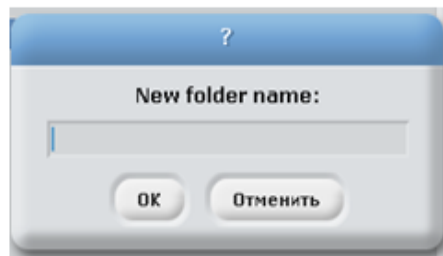
5. Выполнить просмотр анимации  и нажав на кнопку закуска 



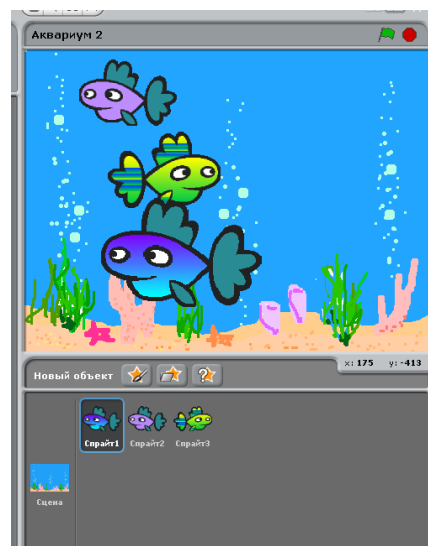
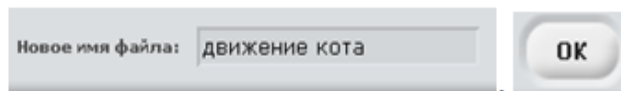
- Если первое задание выполнено успешно, выполните задание 2 и 3(можно применить циклы)

2) Создайте анимацию «Подводный мир»

3) Сохраните проект  - сохранить как – компьютер – диск E – создайте свою папку 



, затем



ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

- https://miro.medium.com/max/1200/0*Tm5YhkSDJAbXX6FL
- https://fsd.multiurok.ru/html/2018/11/11/s_5be7e1a849dbf/994161_1.png

