

Программирование в SCRATCH



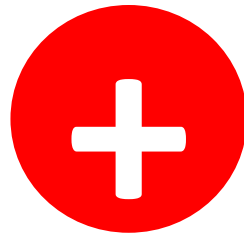
На прошлом уроке:

- 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

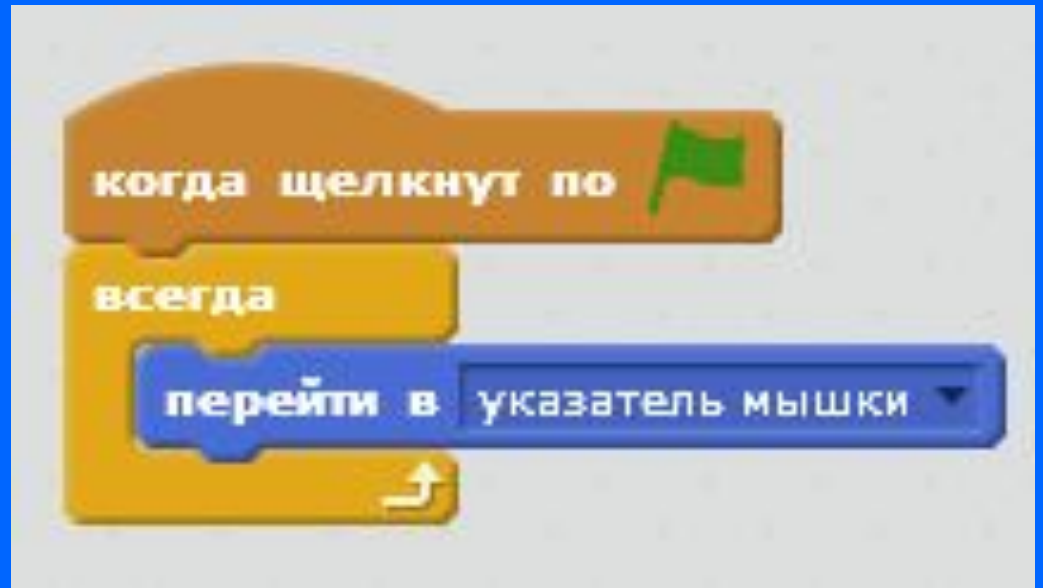


Игра «Кот следит за мячом»

Что делают?

Мяч - с указателем мыши

Как
взаимодейств
уют?

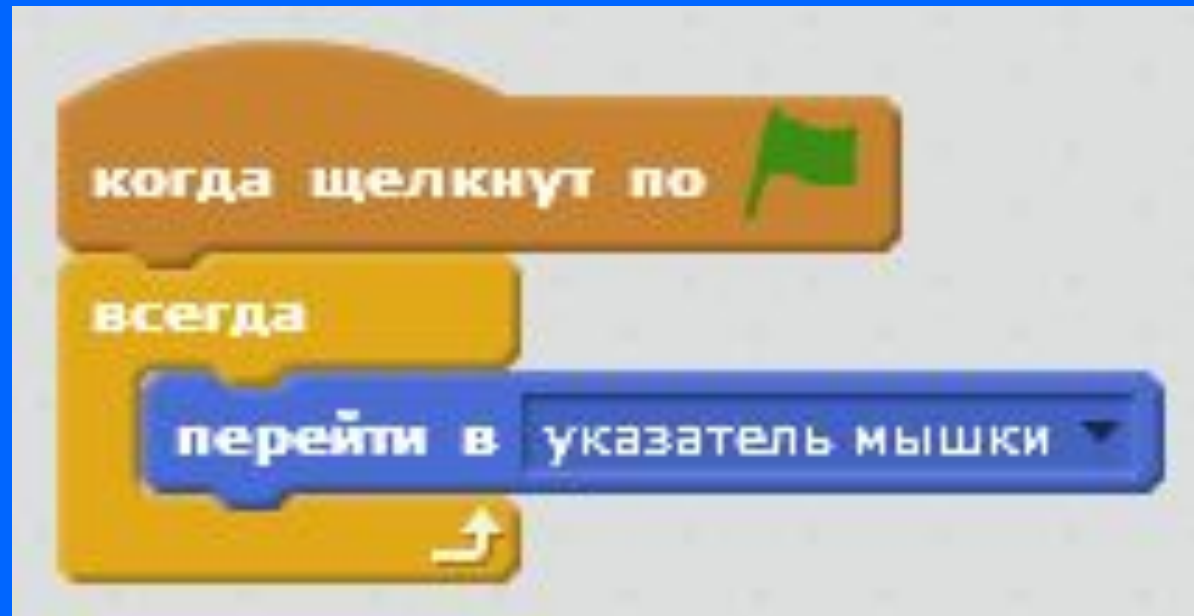


Игра «Кот следит за мячом»

Что делают?

Как
взаимодейств
уют?

Кот - с указателем мыши
Или с мячом

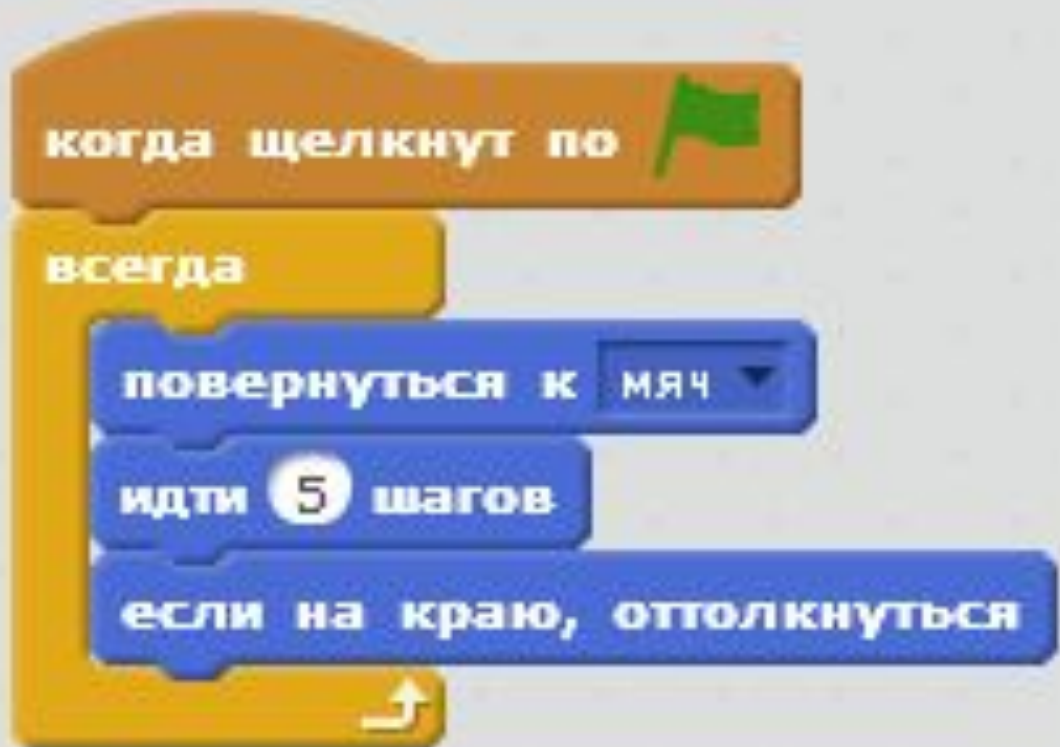


Игра «Кот следит за мячом»

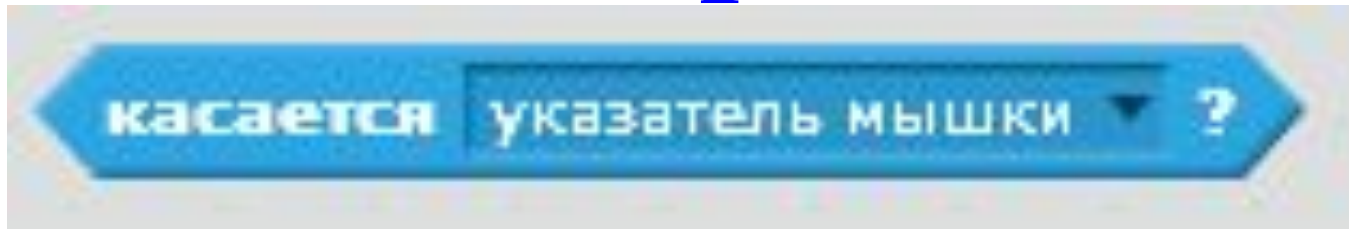
Что делают?

Как
взаимодейств
уют?

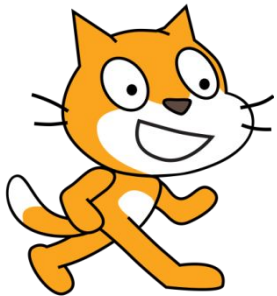
Кот - с указателем мыши
Или с мячом



Сенсоры

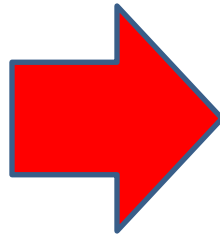


Внешность

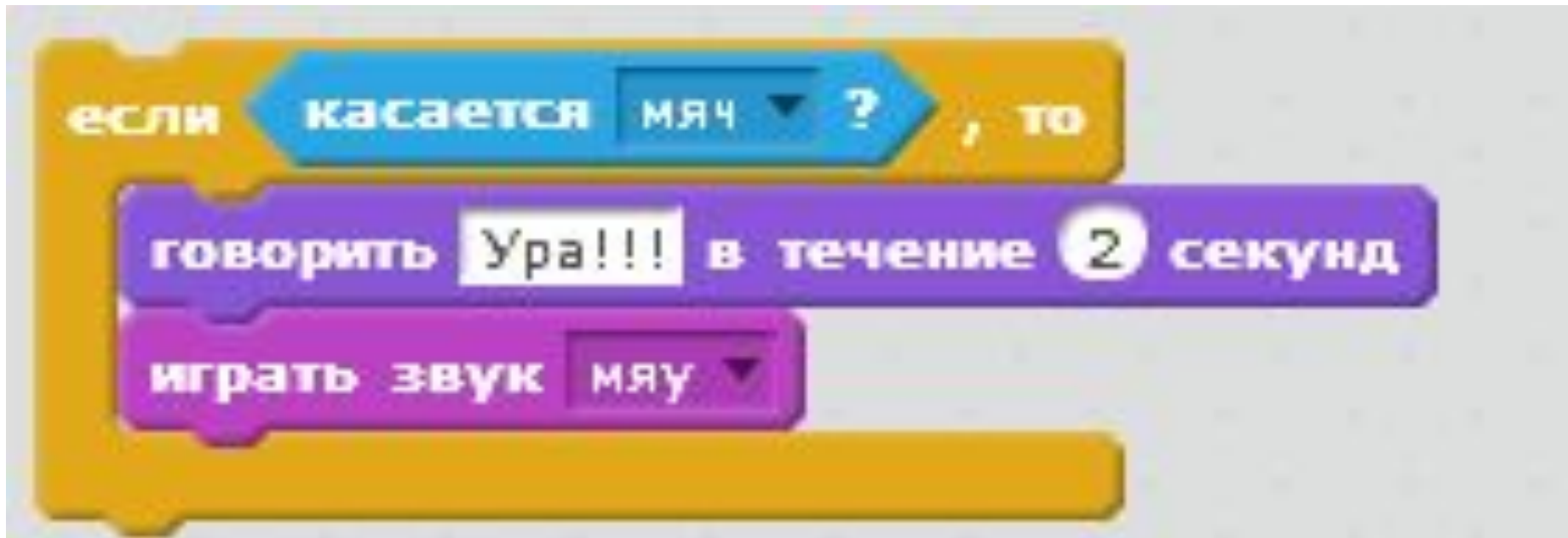


Условие

Если ...



То ...



Игра «Кот следит за мячом»



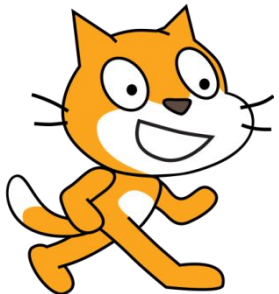
Scratch code blocks for the game "Кот следит за мячом" (Cat follows the ball). The code is as follows:

- 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