

SCRATCH



Классическая игра



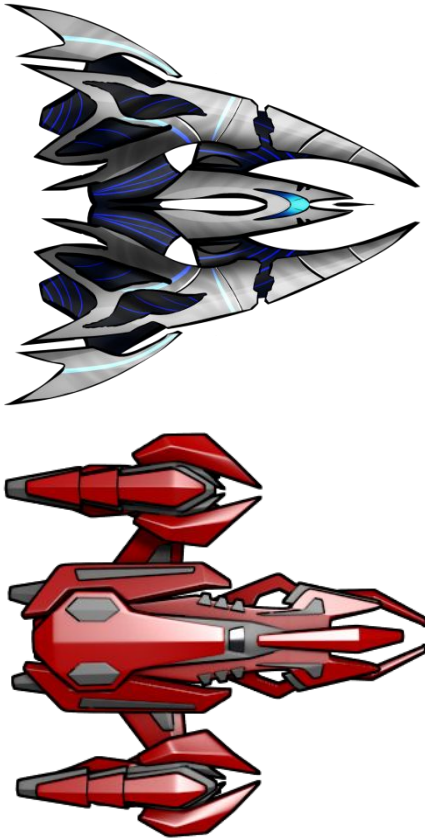
Есть множество игр про битвы космических кораблей, сегодня мы сделаем свою.



Элементы проекта



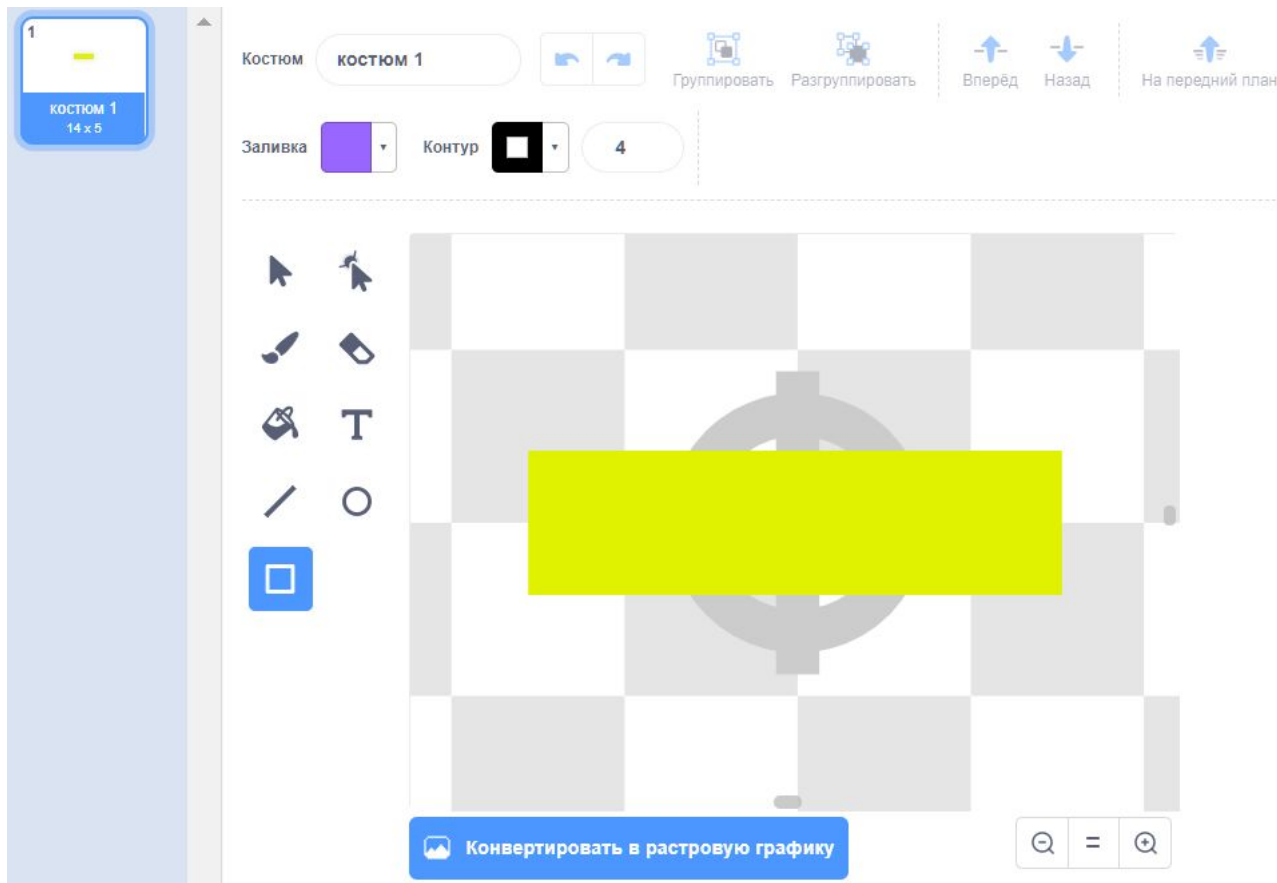
Создайте проект, загрузите спрайты и фон



Спрайт снаряд



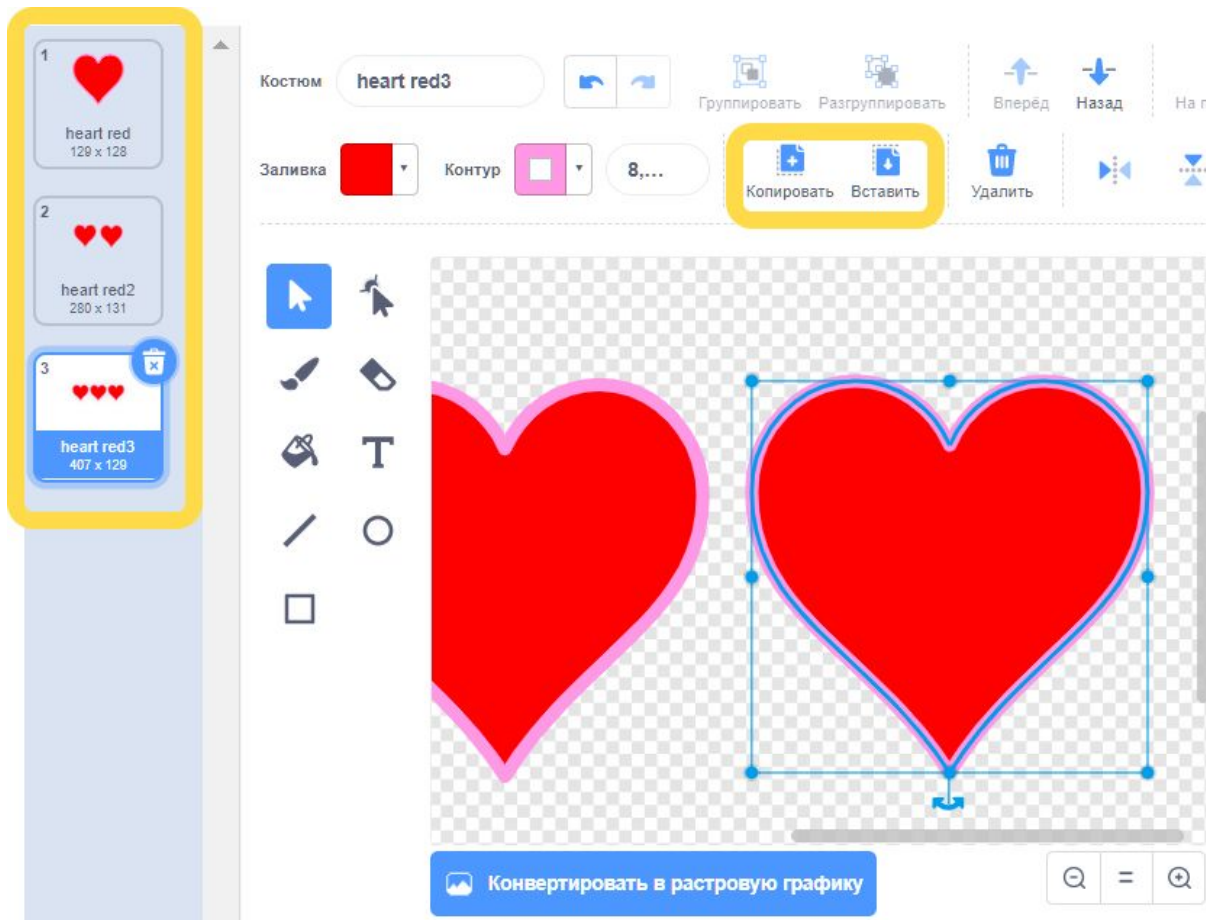
Нарисуем снаряд самостоятельно с помощью инструмента прямоугольник



Спрайт «жизни»



Создаем спрайт «жизни» и делаем для него несколько костюмов



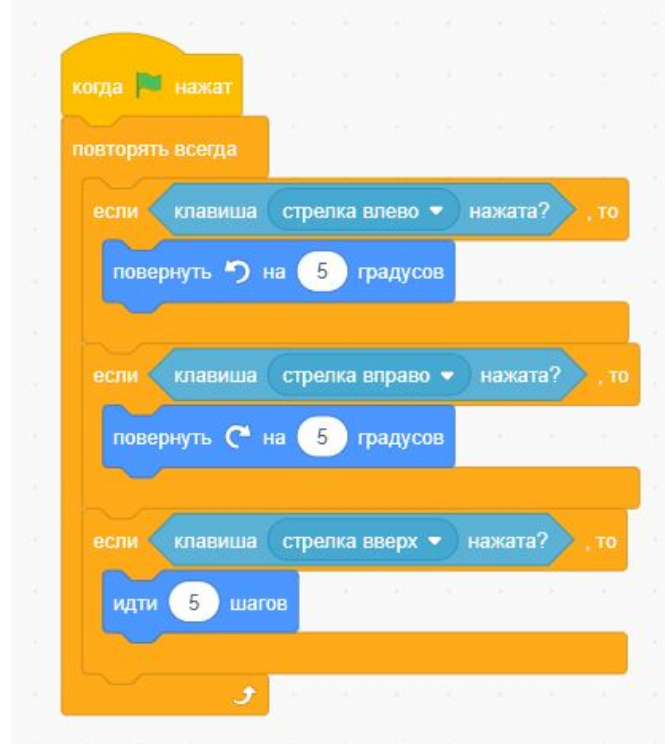
Механика главного героя



Как можно управлять кораблем при виде сверху?



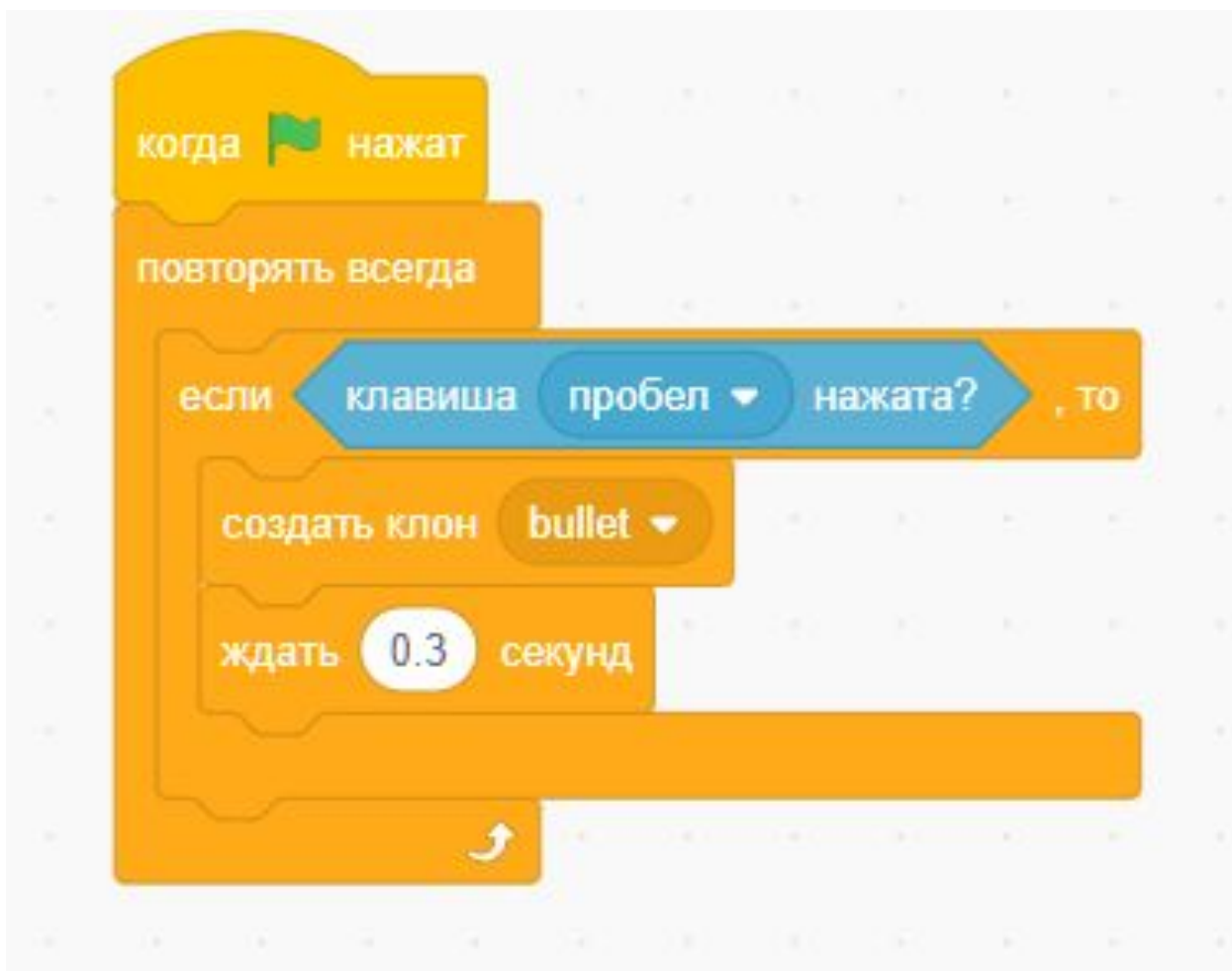
Настраиваем движение главному герою



Механика мира



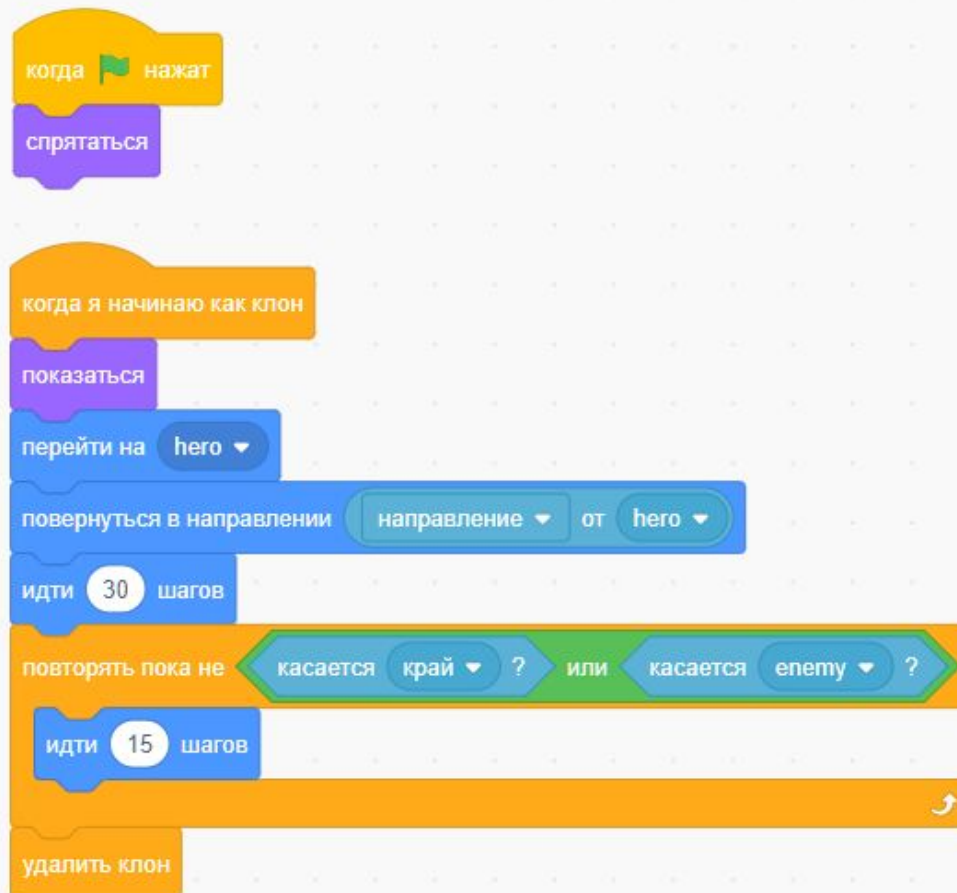
Пропишем эффект стрельбы для героя



Механика мира



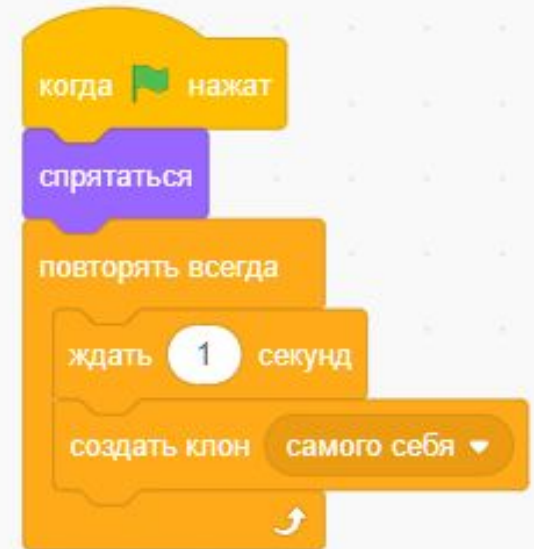
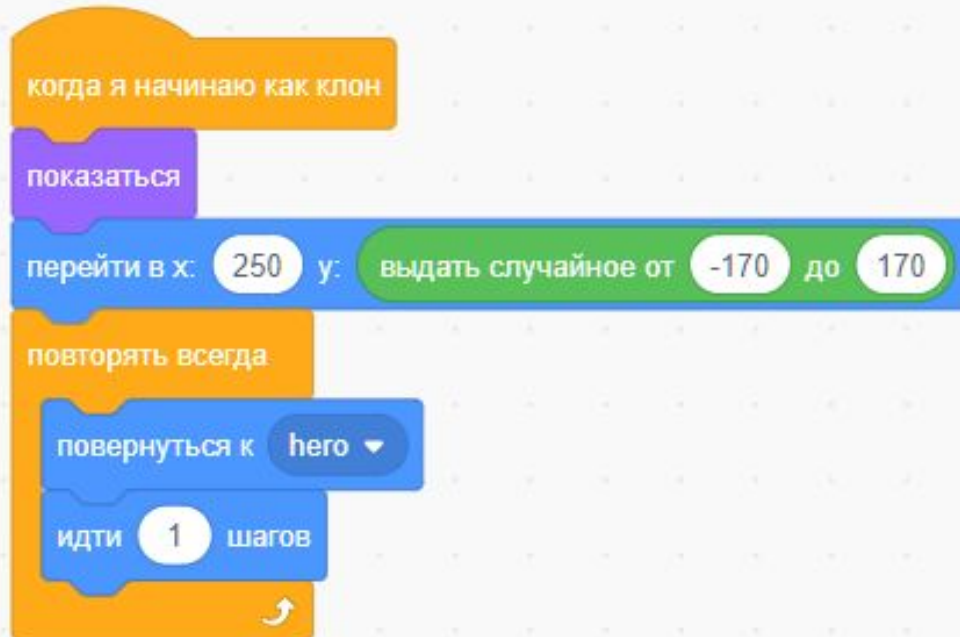
и для самого спрайта снаряда



Механика врагов



Враги появляются с правого края сцены и двигаются к герою, клонируя себя.



Механика врагов



При попадании враги начинают мерцать

```
когда я начинаю как клон
показаться
перейти в x: 250 y: выдать случайное от -170 до 170
повторять всегда
  повернуться к hero
  идти 1 шагов
  если касается bullet ? то
    ждать 0.01 секунд
    установить эффект яркость 60
    ждать 0.05 секунд
    установить эффект яркость 0
```

Механика врагов



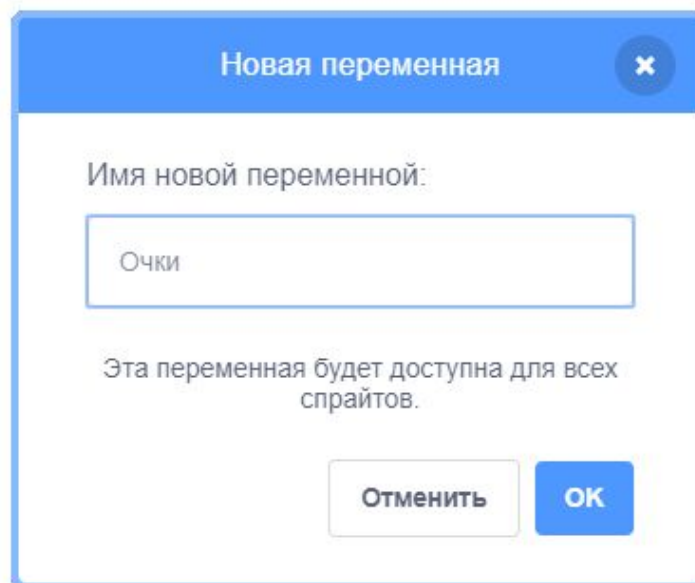
Создаем для врагов переменную «жизни» и дополняем скрипт

The image displays two Scratch scripts for enemy mechanics. The left script, titled 'когда я начинаю как клон', sets the enemy's health to 3, shows itself, and moves to x: 250, y: random from -170 to 170. It then enters a 'повторять всегда' loop where it turns to face 'hero', moves 1 step, and checks if it is touched by a 'bullet'. If touched, it waits 0.01 seconds, decreases health by 1, sets a 60% brightness effect, waits 0.05 seconds, and sets the brightness to 0%. If health is less than 1, it deletes the clone. The right script, titled 'когда нажат', makes the enemy hide and enters a 'повторять всегда' loop where it waits 1 second and creates a clone of itself.

Переменная «жизни»



Создайте переменную **только для спрайта врага** и назовите её «жизнь врага»



Новая переменная

Имя новой переменной:

Очки

Эта переменная будет доступна для всех спрайтов.

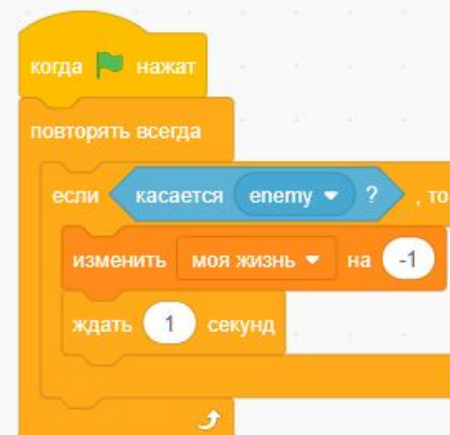
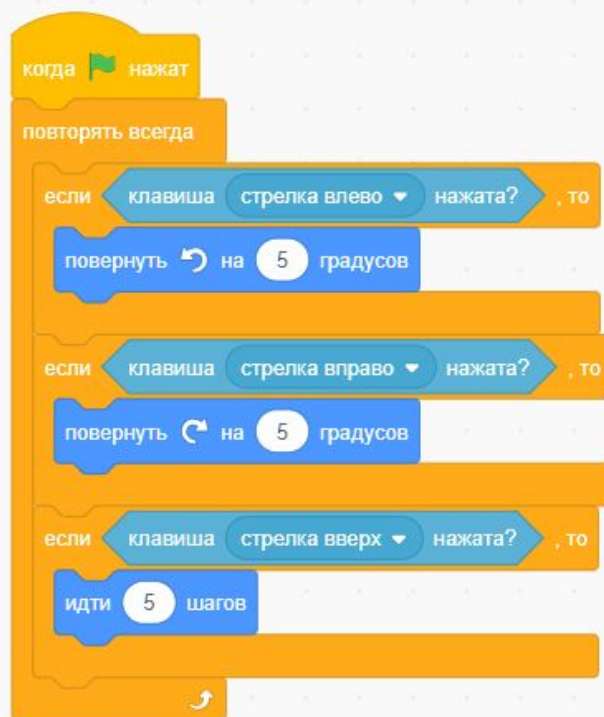
Отменить OK



с ее помощью мы будем менять возможное количество попаданий



Итоговый скрипт героя





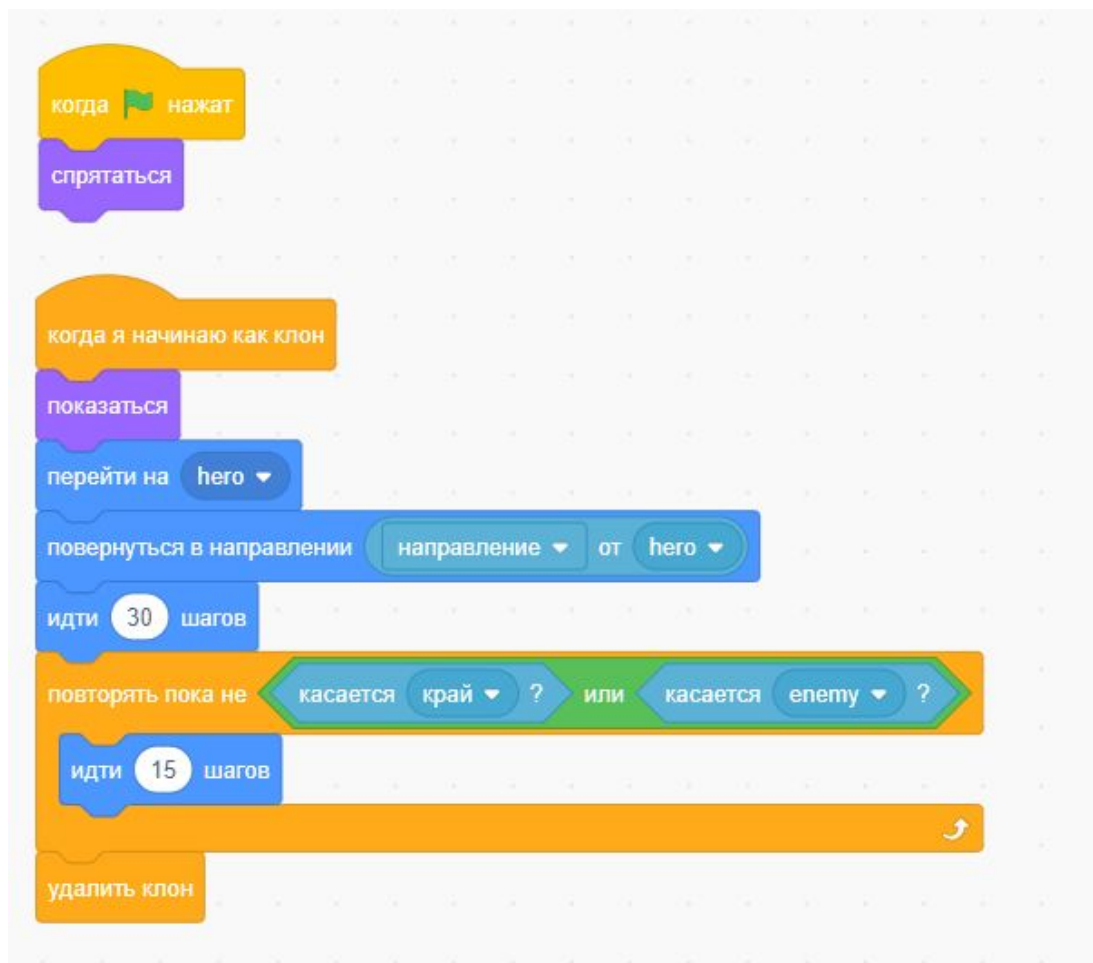
Итоговый скрипт врагов

The image displays two Scratch scripts for enemy behavior. The left script is a 'when cloned' event handler that sets the enemy's health to 3, shows itself, and moves to a random position. It then enters a 'repeat forever' loop where it turns to face the hero, moves 1 step, and checks if it is touching the hero. If so, it waits 0.01 seconds, decreases health by 1, and sets a flash effect to 60. It then waits 0.05 seconds and resets the flash effect to 0. If health is less than 1, it deletes itself. The right script is a 'when green flag clicked' event handler that makes the enemy hide and then enters a 'repeat forever' loop where it waits 1 second and clones itself.

```
когда я начинаю как клон
  задать жизни врага значение 3
  показаться
  перейти в x: 250 y: выдать случайное от -170 до 170
  повторять всегда
    повернуться к hero
    идти 1 шагов
    если касается bullet ? то
      ждать 0.01 секунд
      изменить жизни врага на -1
      установить эффект яркость 60
      ждать 0.05 секунд
      установить эффект яркость 0
      если жизни врага < 1 то
        удалить клон
  повторять всегда
    когда нажат
      спрятаться
      повторять всегда
        ждать 1 секунд
        создать клон самого себя
```

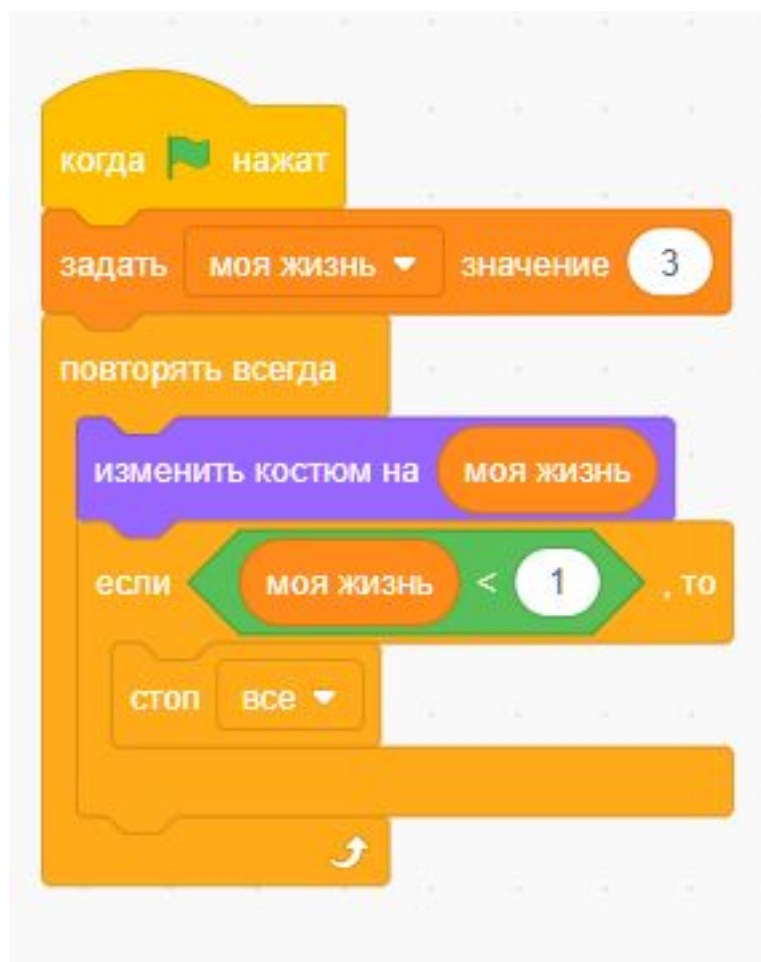


Итоговый скрипт снаряда





Итоговый скрипт жизней



Дополнительно можно



настроить разные виды стрельбы, смену оружия



дорисовать дополнительный вариант фона с надписью “game over”, настроить момент его появления.



придумать дополнительных врагов, босса, появляющихся в определенное время или при выполнении конкретных условий



сделать систему набора очков, добавив еще одну переменную и определив момент добавления баллов, а также их количество

Дополнительно



По каким правилам будем считать очки?



Создайте переменную и назовите её «очки» или «score».

Новая переменная ×

Имя новой переменной:

Эта переменная будет доступна для всех спрайтов.

Дополнительно



Напишите скрипт для изменения фона.

