

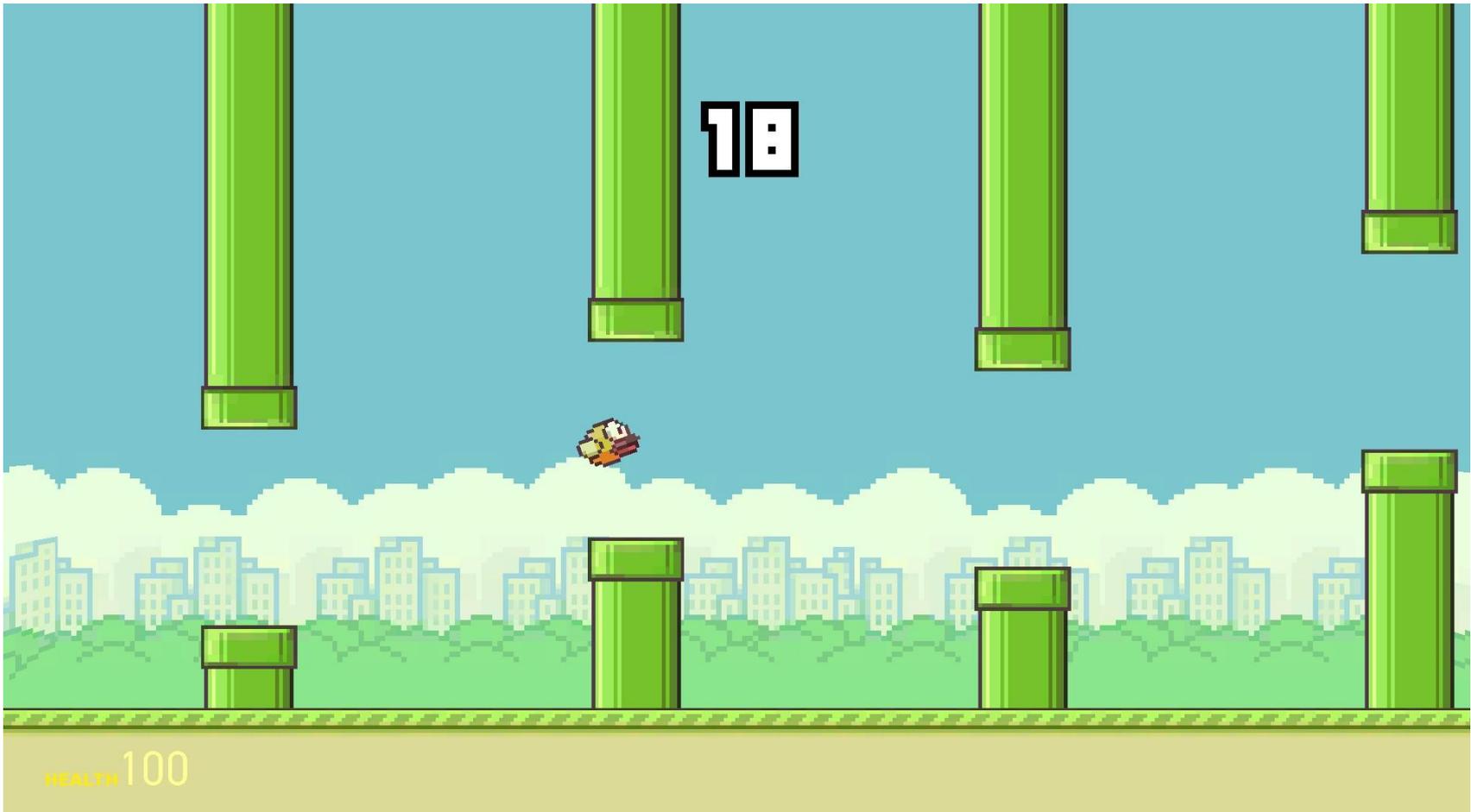
SCRATCH



Мобильная игра



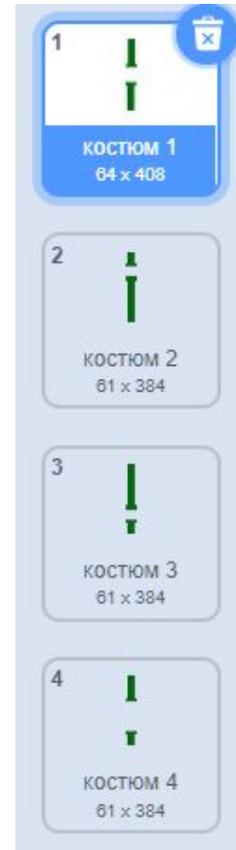
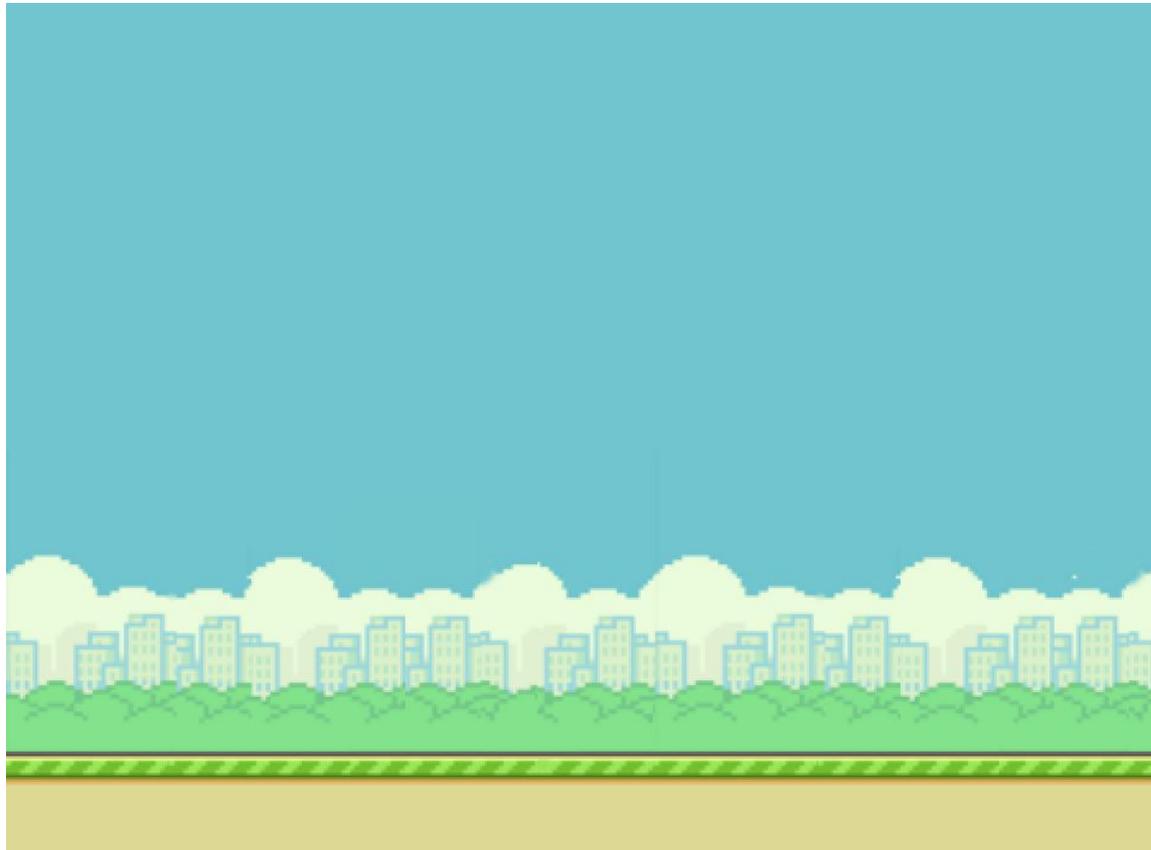
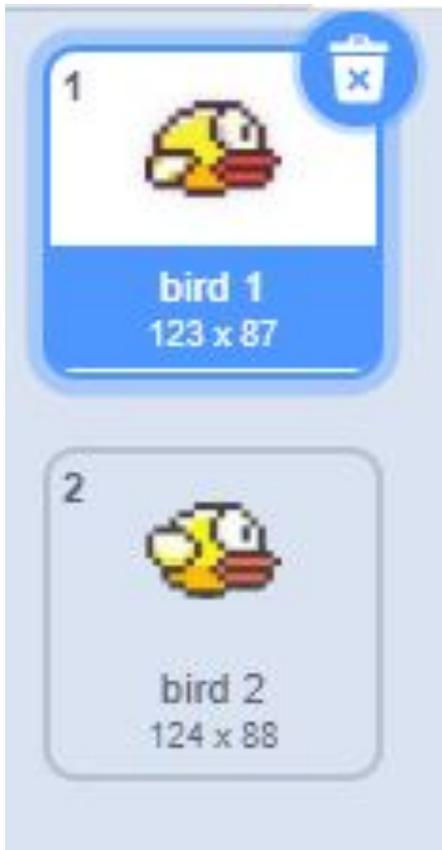
Одна из самых вирусных мобильных игр десятилетия – Flappy Bird.



Элементы проекта



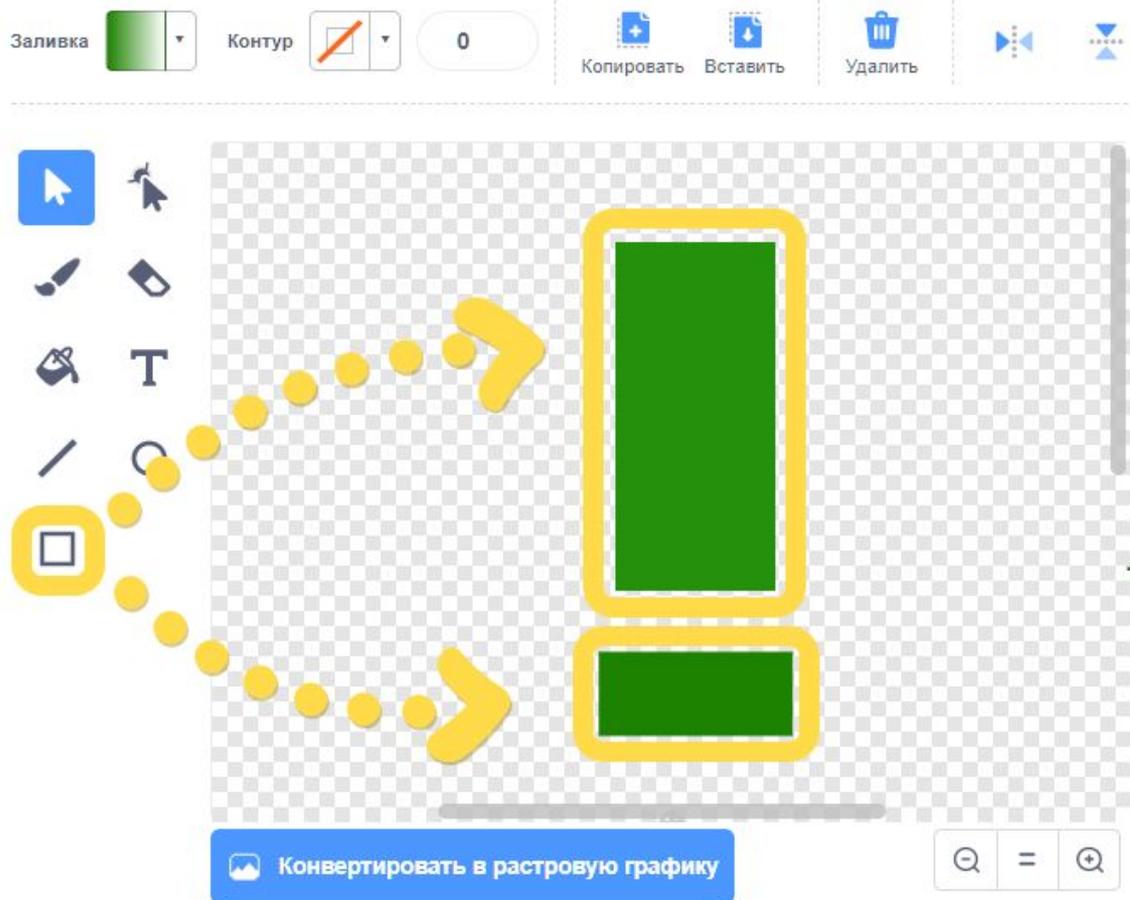
Создайте проект, загрузите спрайты и фон



Спрайт «препятствие»



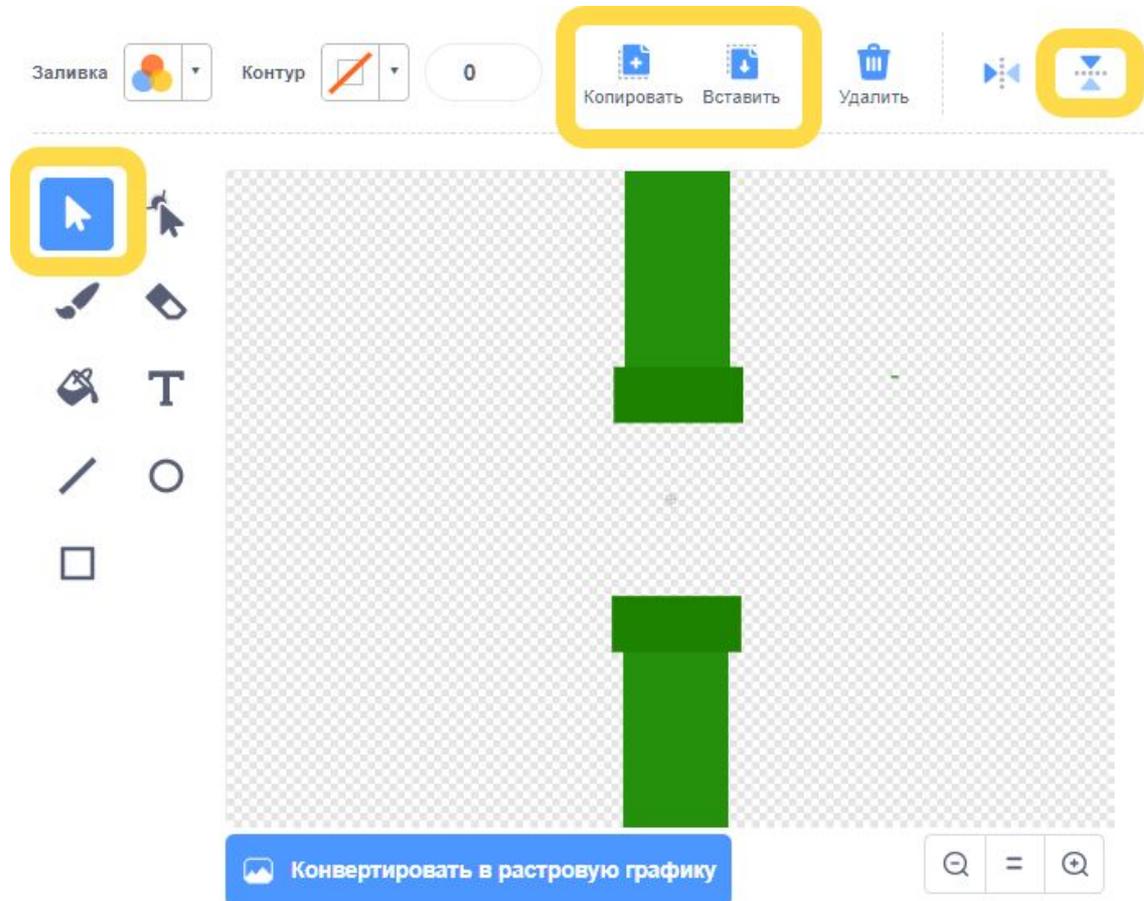
Нарисуем препятствие самостоятельно с помощью формы прямоугольник



Спрайт «препятствие»



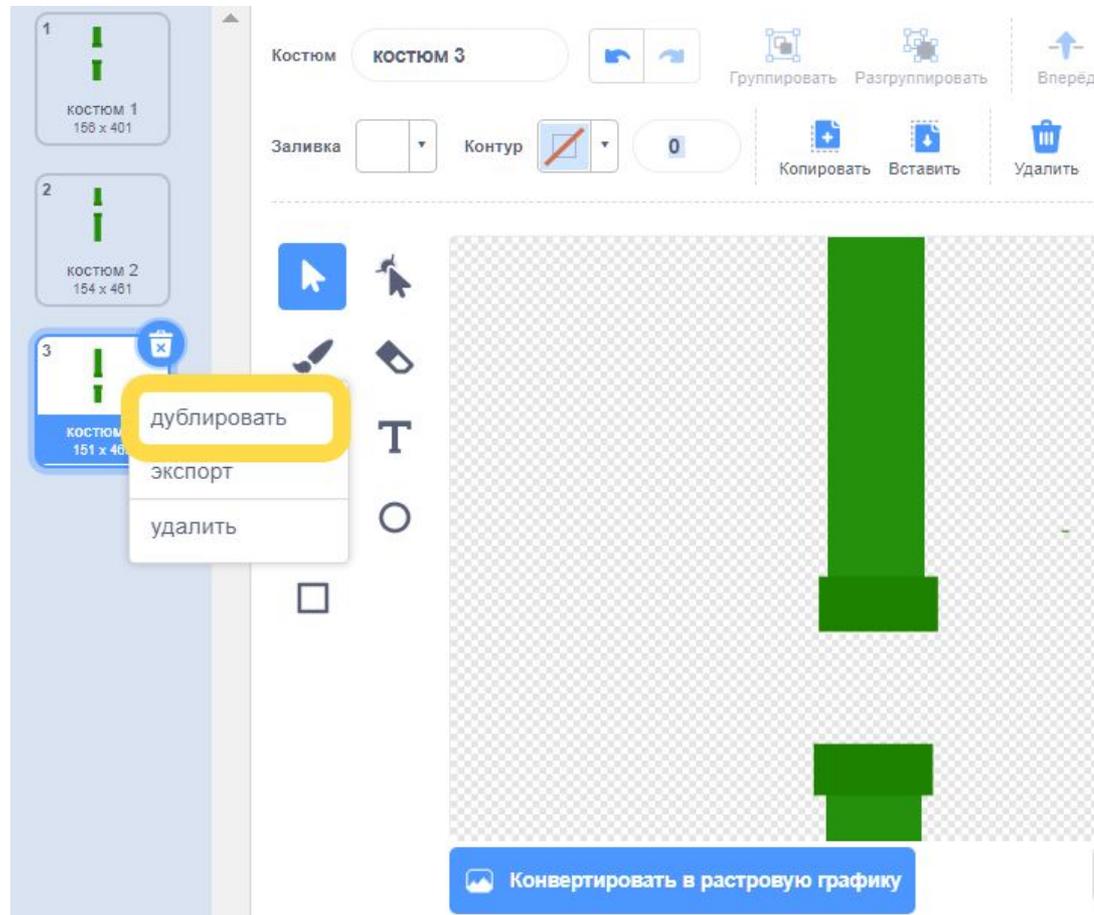
Дублируем объект и делаем его зеркальным



Спрайт «препятствие»



Несколько раз дублируем костюм, меняя расположение труб



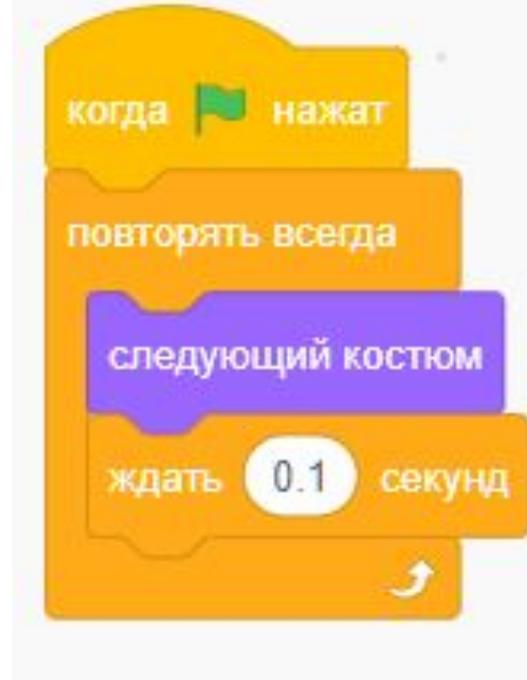
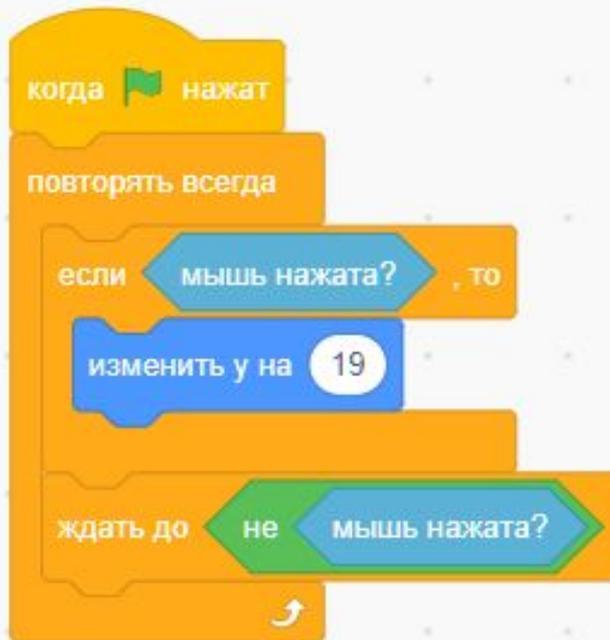
Механика главного героя



Как научить птицу летать?



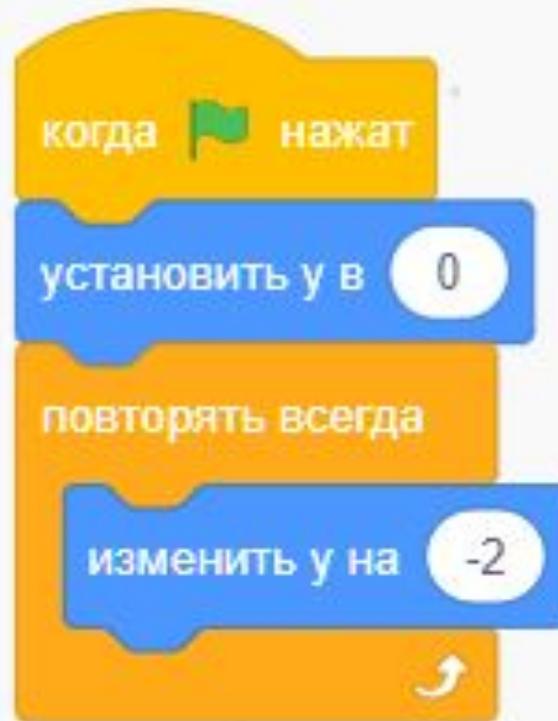
Птица летит при нажатии левой кнопки мыши и автоматически меняет костюмы



Механика мира



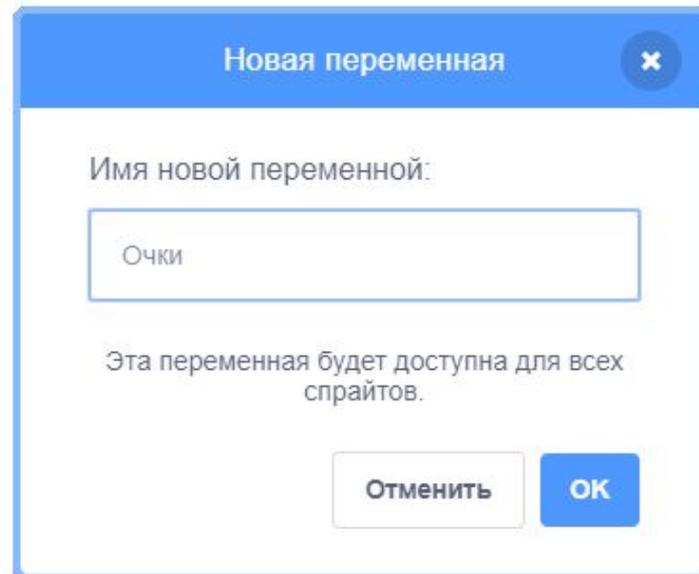
Добавим эффект гравитации



Переменная для перемещения



Создайте переменную **только для спрайта препятствия** и назовите её «**туХ**»



Новая переменная

Имя новой переменной:

Очки

Эта переменная будет доступна для всех спрайтов.

Отменить ОК



с ее помощью мы будем плавно управлять движением препятствия по горизонтали

Настройка анимации



Трубы двигаются справа налево, значит переменная-координата X меняется в сторону «минуса» от одного края сцены до другого.



Столкновение спрайтов



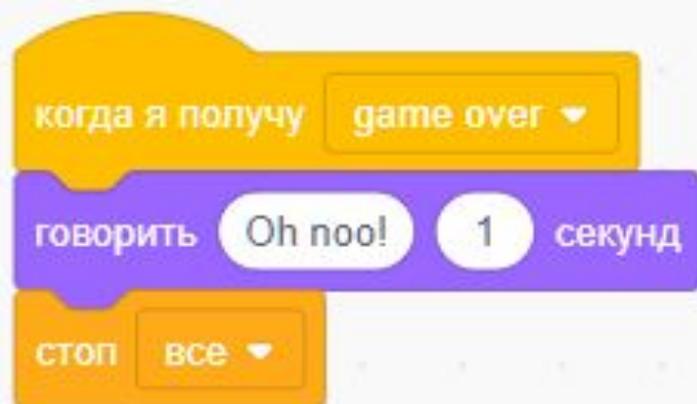
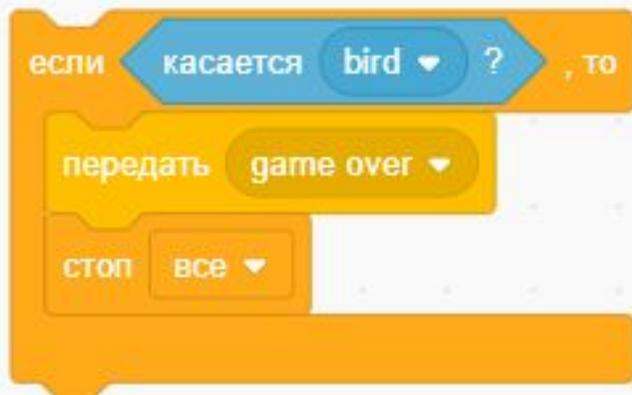
Создайте сообщение «конец игры» и добавьте в скрипт к спрайтам.



Когда птица коснётся препятствия, все объекты получают сообщение «конец игры».



Добавьте еще один скрипт птице:



Сообщение «конец игры»



Перейдите на закладку «фоны», создайте дубликат фона. Напишите «game over».

Код Фоны

1
19
480 x 380

2
2
480 x 380

Костюм 2

Заливка ■ Marker

дублировать

экспорт

удалить

Инструмент «ТЕКСТ»

Т

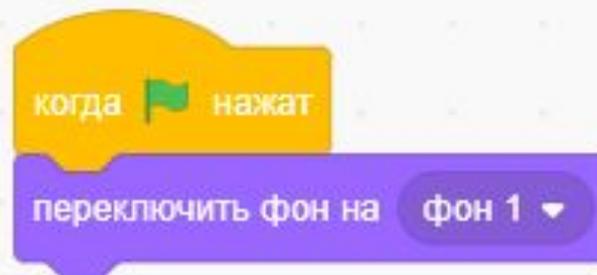
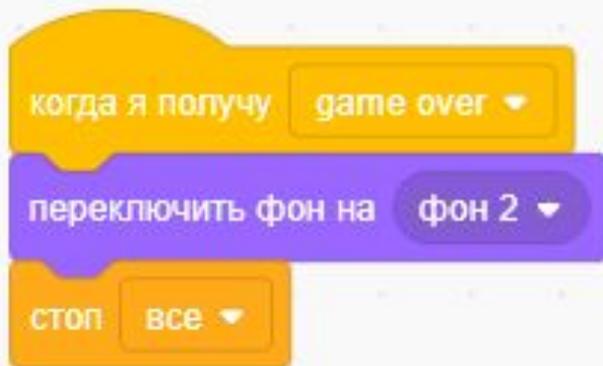
game over

Конвертировать в векторную графику

Скрипт для фона



Напишите скрипт для изменения фона.



Подсчет очков



По каким правилам будем считать очки?



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

Новая переменная ×

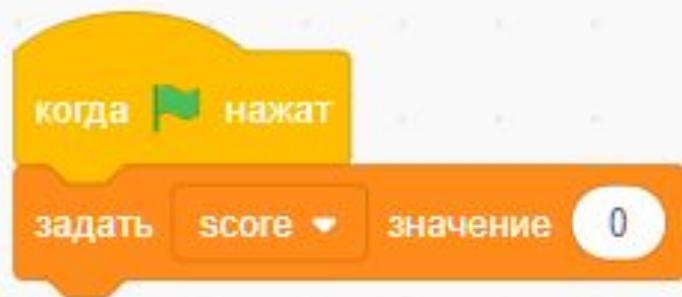
Имя новой переменной:

Эта переменная будет доступна для всех спрайтов.

Подсчет очков



На старте очки обнуляются, если препятствие позади +1 балл.





Итоговый скрипт птицы

```
когда флажок нажат
  задать score значение 0
```

```
когда флажок нажат
  повторять всегда
    следующий костюм
  ждать 0.1 секунд
```

```
когда я получу game over
  говорить Oh noo! 1 секунд
  стоп все
```

```
когда флажок нажат
  повторять всегда
    если мышь нажата? то
      изменить у на 19
    ждать до не мышь нажата?
```

```
когда флажок нажат
  установить у в 0
  повторять всегда
    изменить у на -2
```



Итоговый скрипт препятствия

```
когда флажок нажат
  спрятаться
  повторять всегда
    создать клон самого себя
    ждать 4 секунд

когда я начинаю как клон
  установить у в 0
  изменить костюм на выдать случайное от 1 до 4
  задать тух значение 240
  показаться
  повторять пока не тух < -200
    установить х в тух
    изменить тух на -2
    если касается bird ? то
      передать game over
      стоп все
  изменить score на 1
  удалить клон
```

Дополнительно



Дополните проект стартовым меню в виде отдельного спрайта.

Search

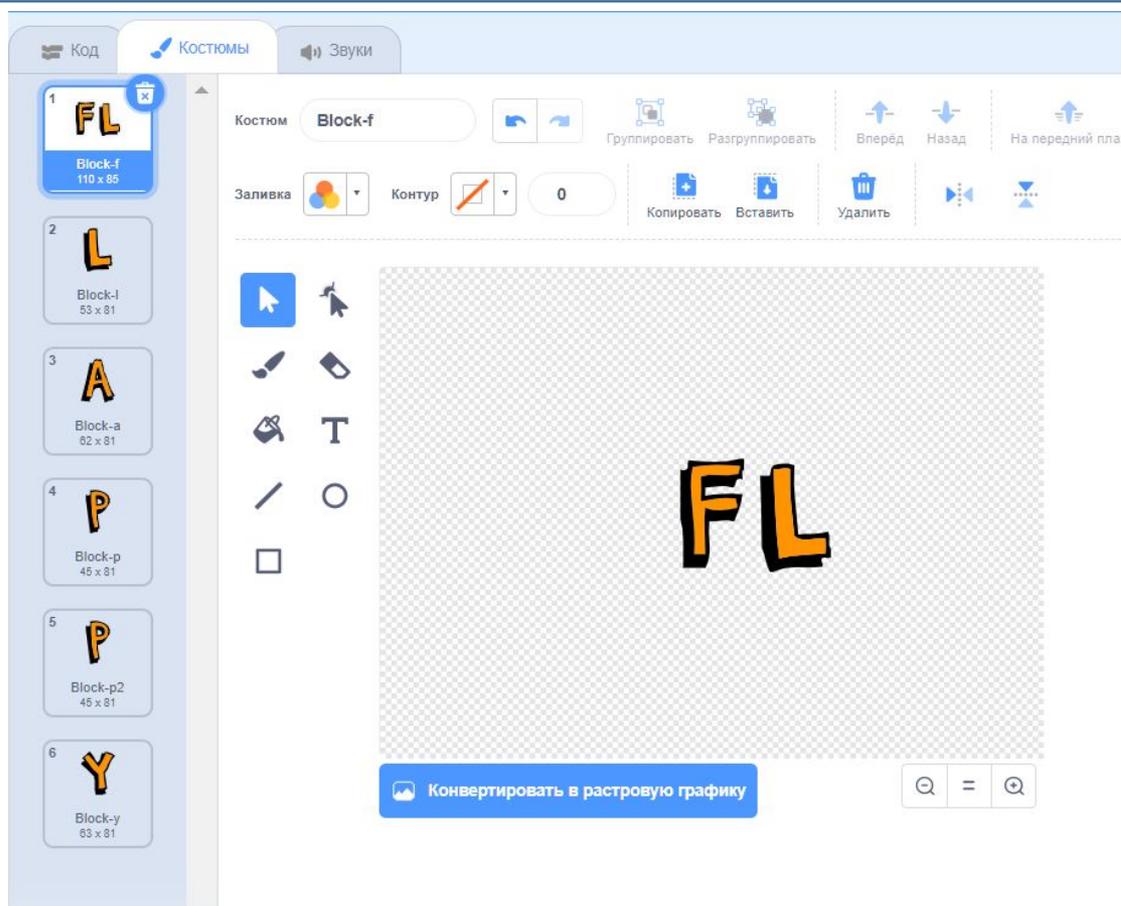
All Animals People Fantasy Dance Music Sports Food Fashion Letters

A Block-A	B Block-B	C Block-C	D Block-D	E Block-E	F Block-F	G Block-G	H Block-H	I Block-I
J Block-J	K Block-K	L Block-L	M Block-M	N Block-N	O Block-O	P Block-P	Q Block-Q	R Block-R
S Block-S	T Block-T	U Block-U	V Block-V	W Block-W	X Block-X	Y Block-Y	Z Block-Z	A Glow-A
B	C	D	E	F	G	H	I	J

Дополнительно



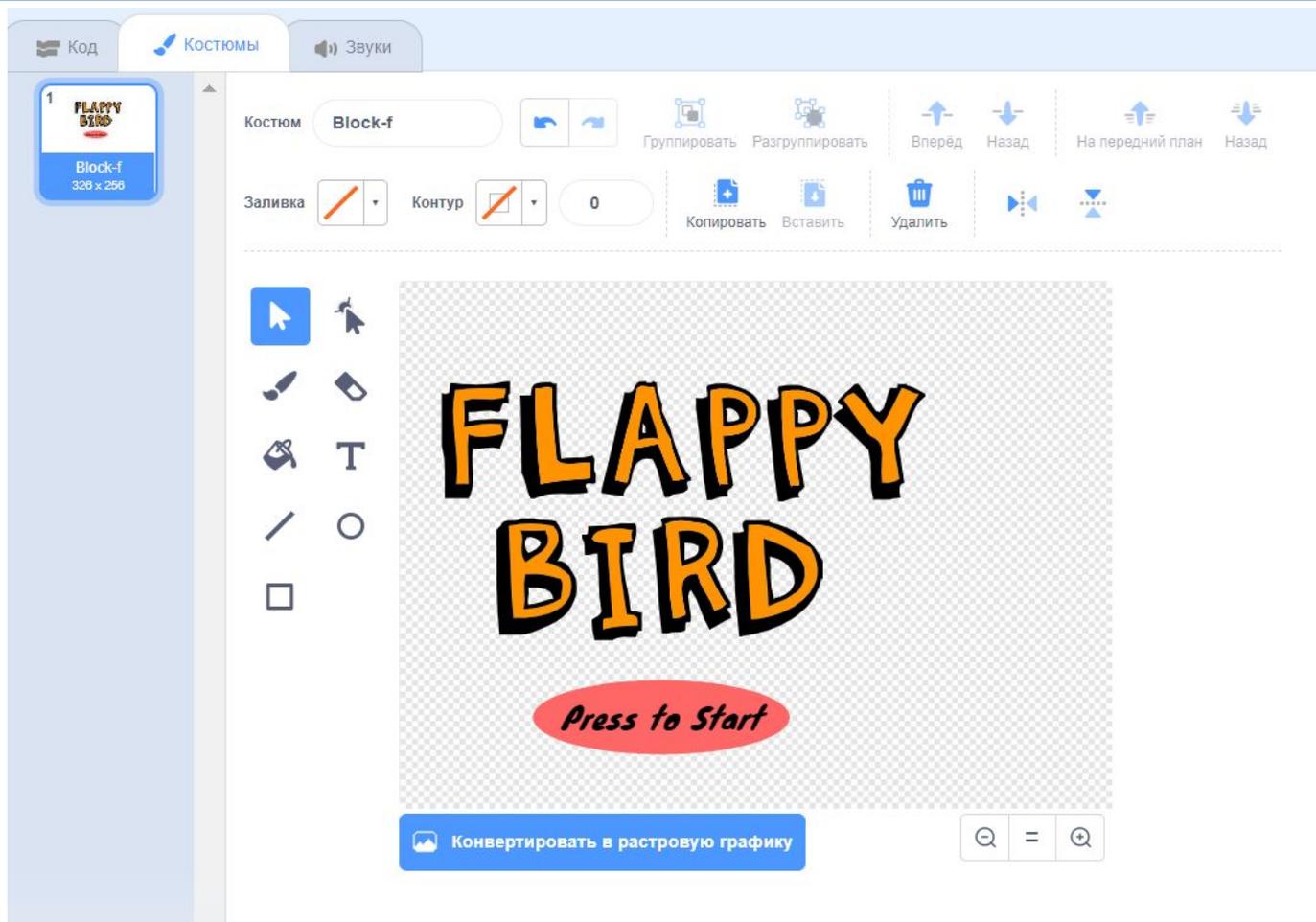
Выбираем в качестве костюмов буквы, а затем объединяем их



Дополнительно



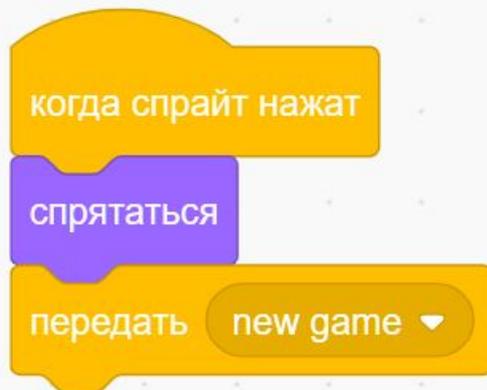
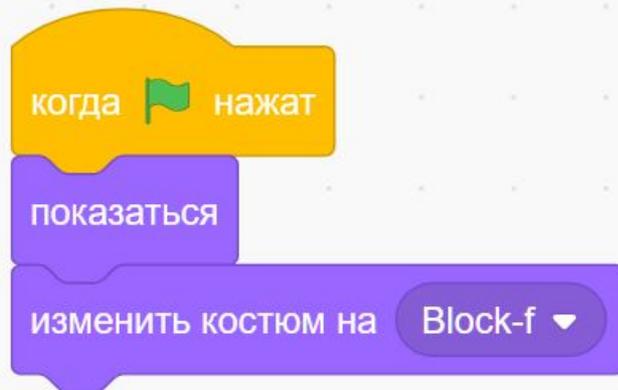
Собираем название и прописываем скрипт



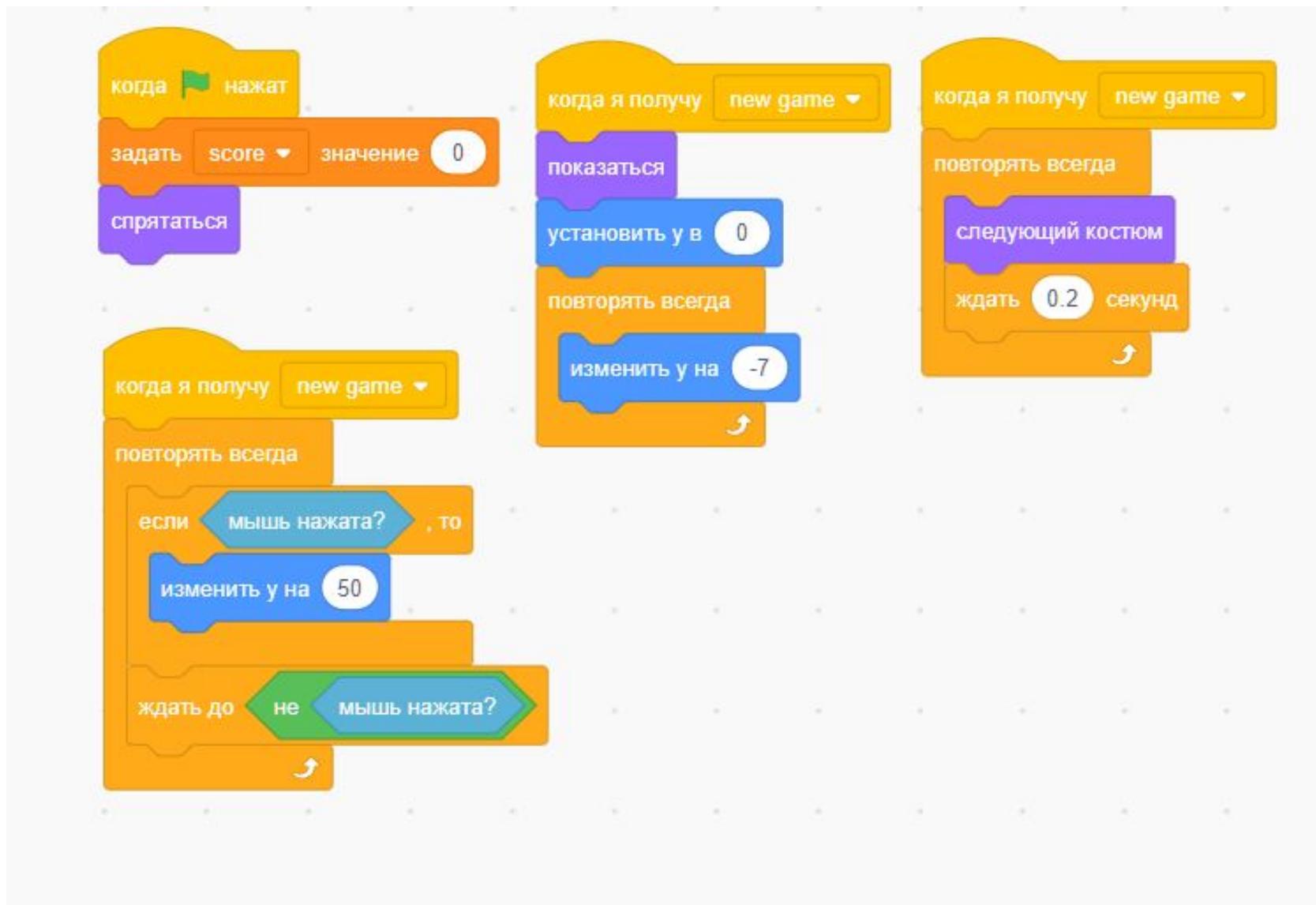
Дополнительно



При нажатии на надпись в начале игры через сообщение появляются все объекты, а сама надпись исчезает



Дополнительно



The image displays three sets of Scratch code blocks on a grid background, designed for a game character's behavior.

Top Left Code:

- When green flag clicked (когда флажок нажат)
- Set score to 0 (здать score значение 0)
- Hide (спрятаться)

Top Middle Code:

- When I receive new game (когда я получу new game)
- Show (показаться)
- Set x to 0 (установить у в 0)
- Repeat forever (повторять всегда)
- Change x by -7 (изменить у на -7)

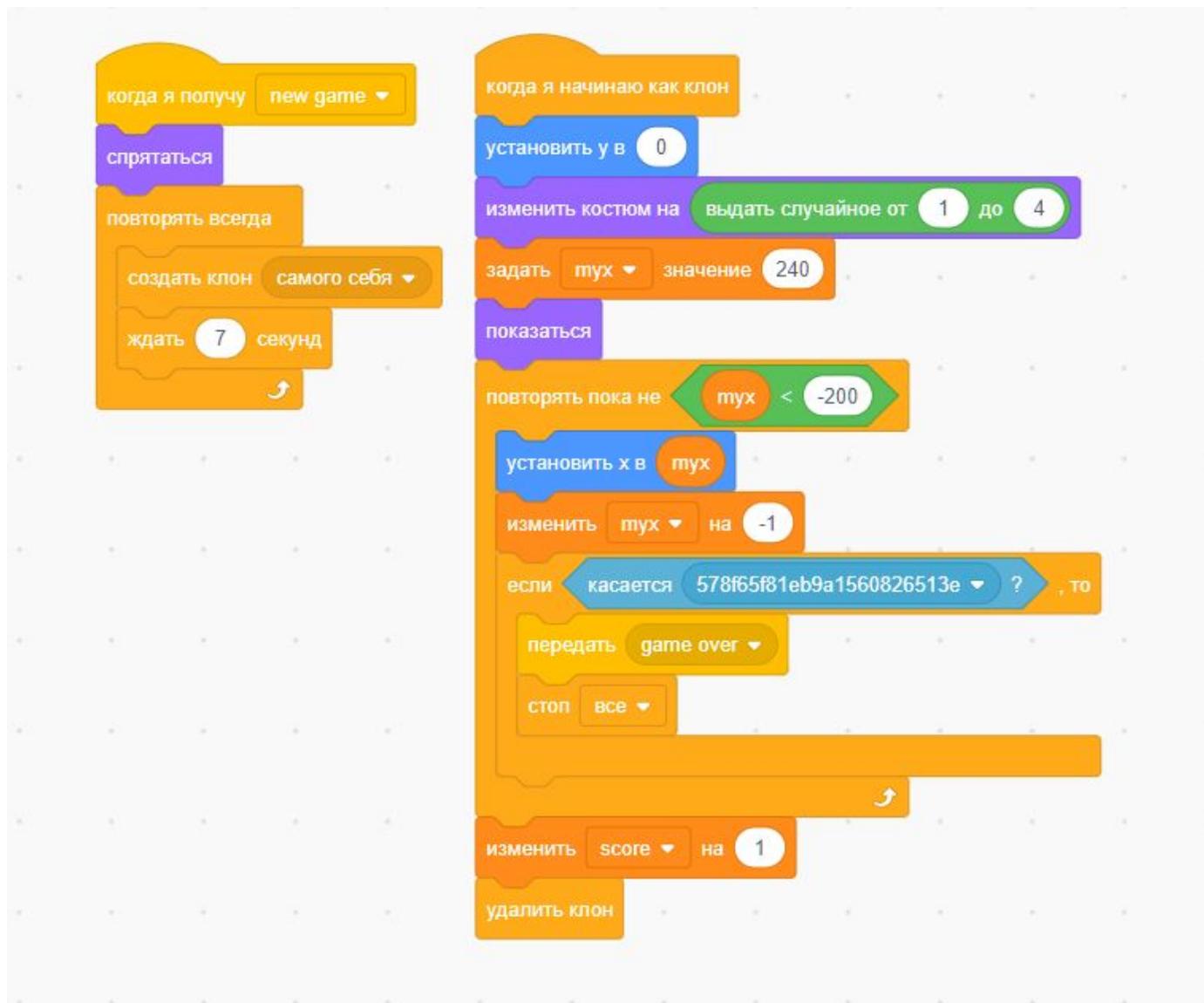
Top Right Code:

- When I receive new game (когда я получу new game)
- Repeat forever (повторять всегда)
- Next costume (следующий костюм)
- Wait 0.2 seconds (ждать 0.2 секунд)

Bottom Left Code:

- When I receive new game (когда я получу new game)
- Repeat forever (повторять всегда)
- If mouse clicked? (если мышь нажата?) then (то)
- Change x by 50 (изменить у на 50)
- Wait until mouse clicked? (ждать до не мышь нажата?)

Дополнительно



The image displays two columns of Scratch code blocks on a grid background. The left column contains a sequence of blocks: a yellow 'when I receive' block with 'new game' selected, a purple 'hide' block, an orange 'repeat forever' loop containing an orange 'create clone' block with 'myself' selected and a purple 'wait 7 seconds' block. The right column contains a more complex sequence: a yellow 'when I start as a clone' block, a blue 'set y to 0' block, a purple 'change costume to' block with 'pick random from 1 to 4' selected, an orange 'set my x to 240' block, a purple 'show' block, an orange 'repeat until' loop with the condition 'my x < -200'. Inside this loop are a blue 'set x to my x' block, an orange 'change my x by -1' block, and an orange 'if' block with the condition 'touches 578f65f81eb9a1560826513e?'. The 'if' block contains a yellow 'send game over' block and an orange 'stop all' block. After the loop, there is an orange 'change score by 1' block and a final orange 'delete clone' block.