

SCRATCH



K1BER
 **ONE**

Урок #5

Взаимодействие объектов

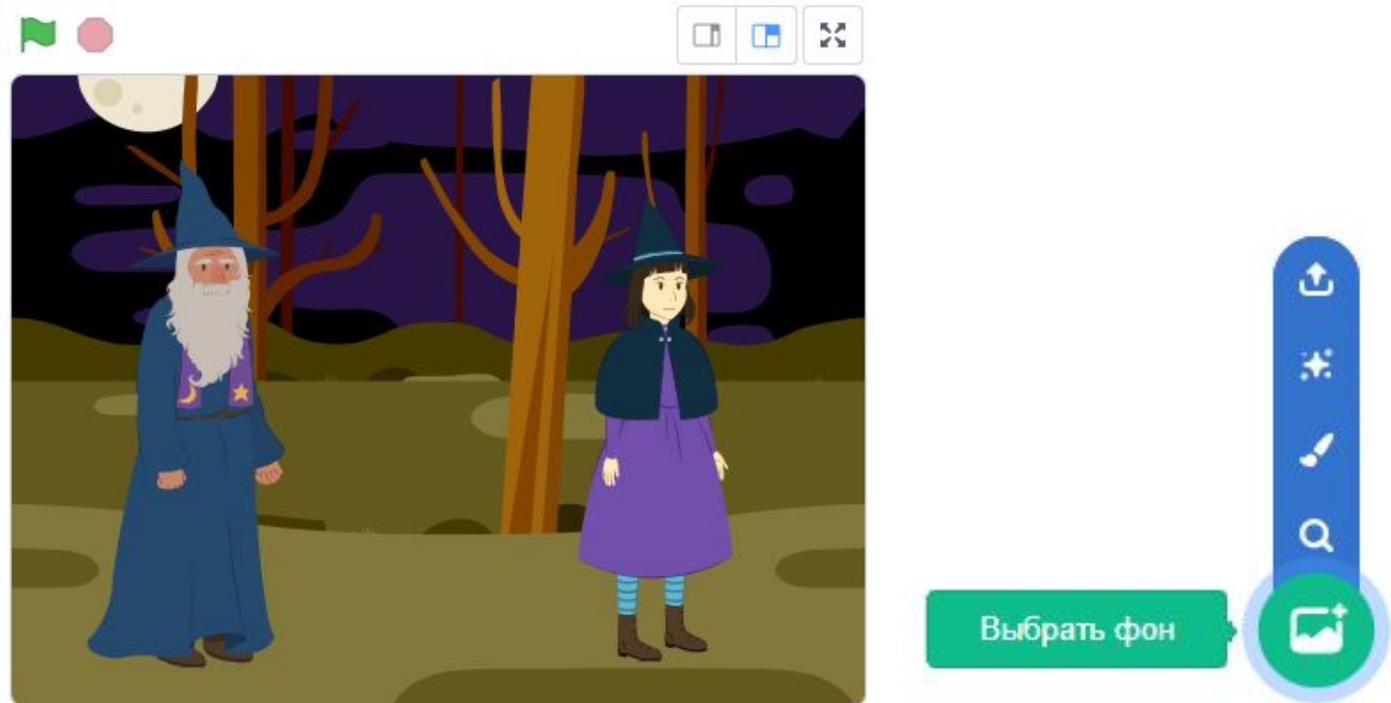


Что нужно сделать, чтобы два спрайта реагировали на одно событие?



Могут ли спрайты взаимодействовать на расстоянии?

Игра «Битва магов»



Установите фон «Магический лес» («Woods») из библиотеки фонов.



Удалите кота и добавьте волшебника («Wizard») и ведьму («Witch»).

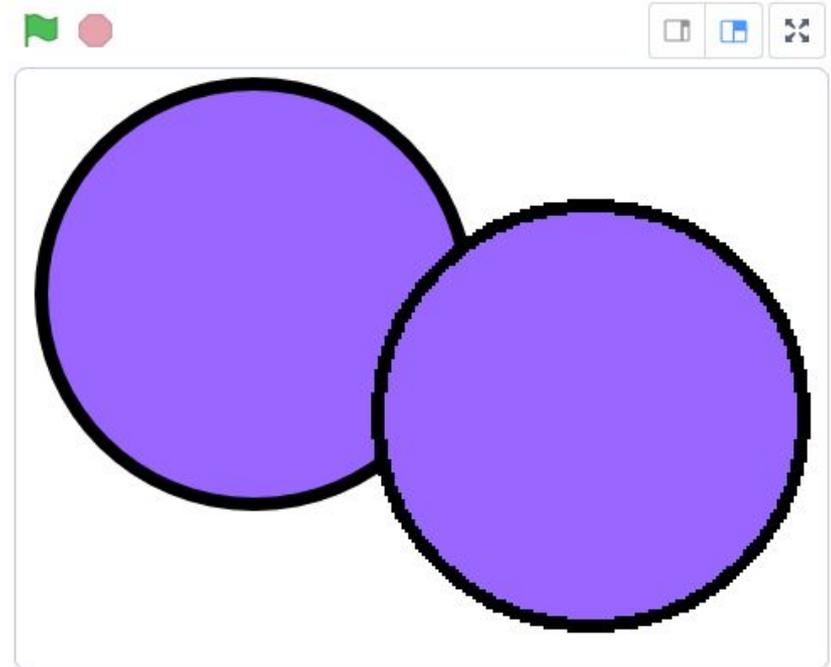
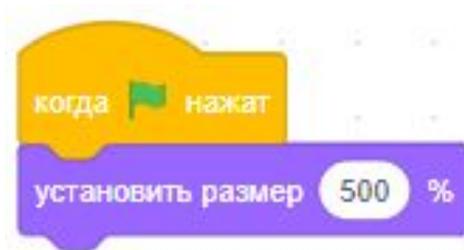
Растровая и векторная графика



Создадим векторную окружность, дублируем её и конвертируем в растр.

The screenshot shows a vector graphics editor interface. On the left, there is a toolbar with various tools including a pencil, eraser, selection tools, and a circle tool. The main canvas is a grid with a purple circle in the center. Below the canvas, a blue button with a camera icon and the text "Конвертировать в векторную графику" is highlighted with a red border. To the right, a context menu is open over a duplicate purple circle, showing options: "Спрайт 1", "Спрайт 2", "экспорт", and "удалить". At the bottom right, there is a vertical toolbar with icons for zoom, pan, and a "Нарисовать" (Draw) button.

Растровая и векторная графика



Две окружности: одна векторная, вторая растровая. В чем разница?

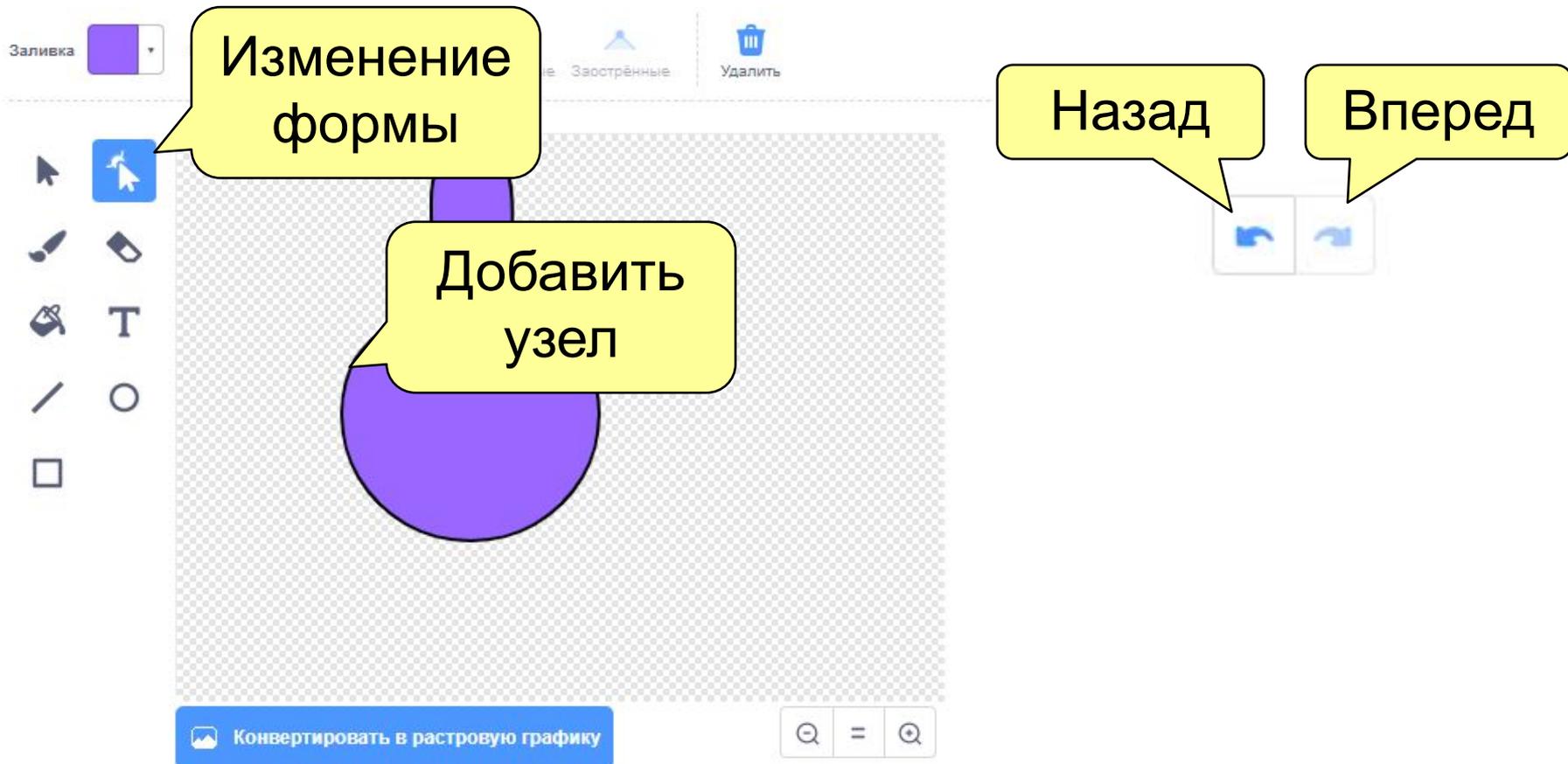


Что увидим, если увеличим окружности в 5 раз?

Создание спрайта «Колба»



Создайте новый спрайт. В векторном режиме нарисуйте колбу.



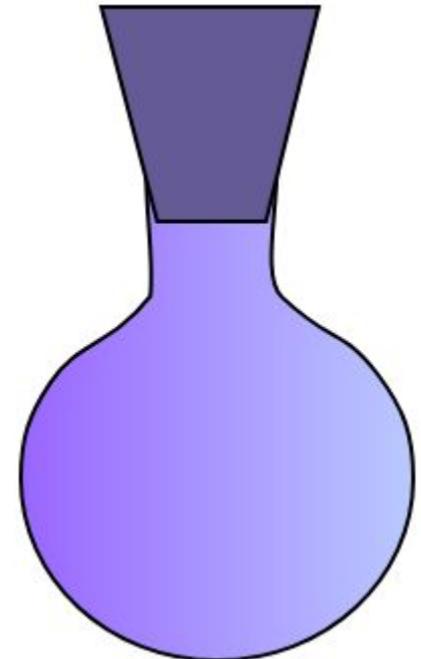
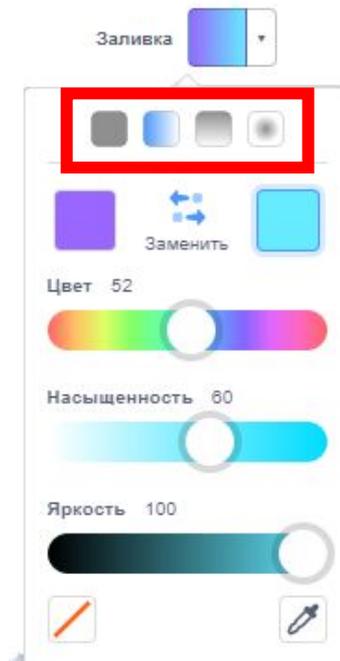
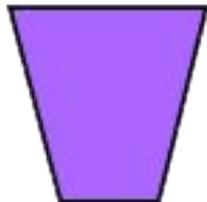
Создание спрайта «Колба»



Создайте прямоугольник измените его форму.



Воспользуйтесь градиентной заливкой.



Редактирование спрайта «Колба»



Добавьте колбу на сцену, измените размер, продублируйте 4 раза, измените цвет.



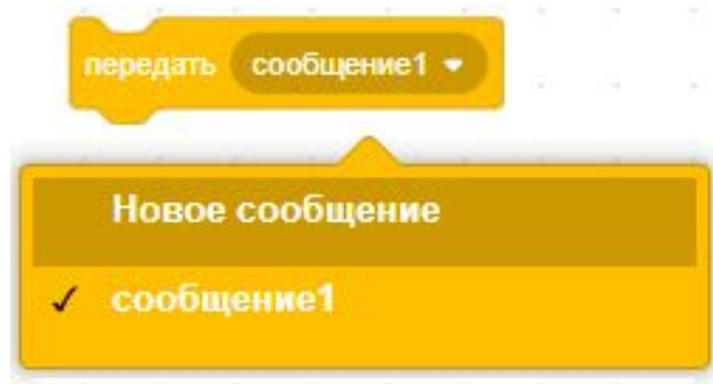
Обработка событий. «Колба»



Выберите колбу «Спрайт1». Добавьте блок «когда спрайт нажат».



Что должно произойти, когда мы нажмём на колбу?

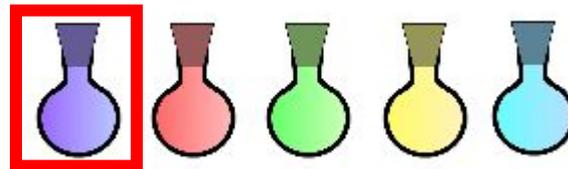
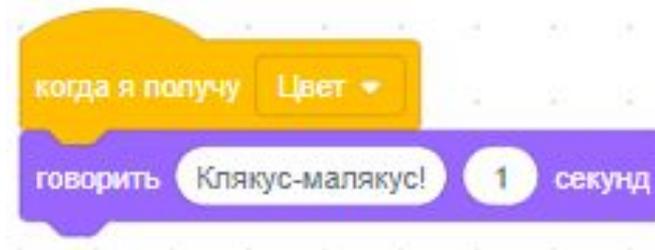


Обработка событий. «Волшебник»



Волшебник должен произнести заклинание.

Клякус-малякус!



Обработка событий. «Ведьма»



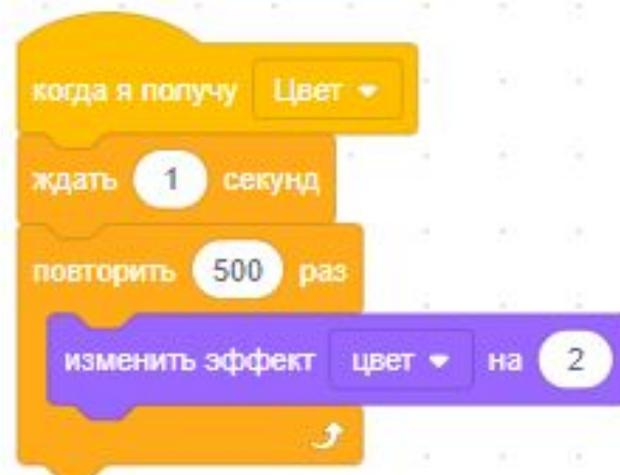
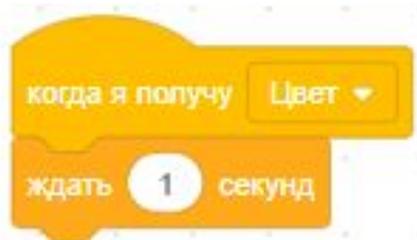
Заклятье подействует не сразу, а после того, как его произнесёт волшебник.



Как сделать, чтобы ведьма переливалась всеми цветами радуги?



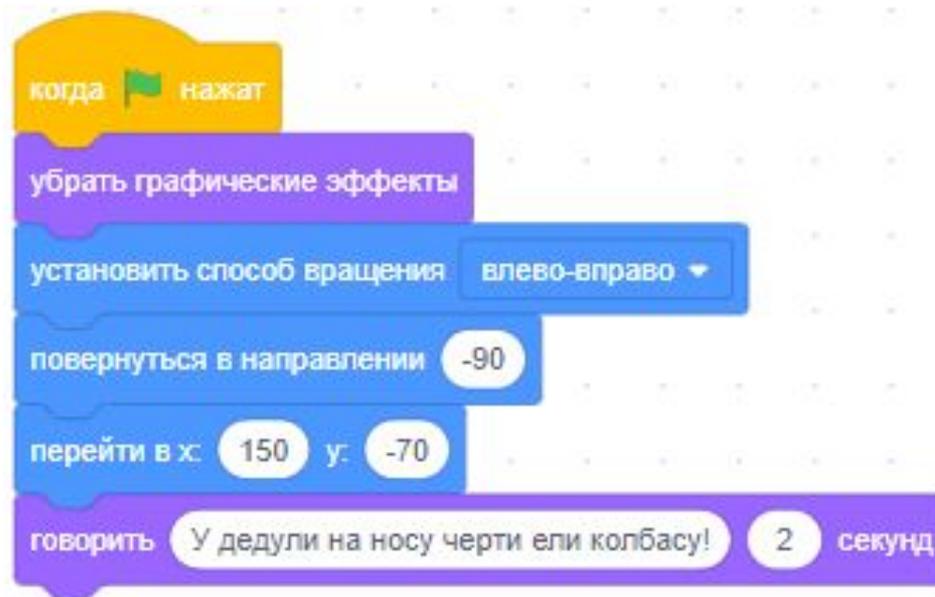
Сделайте плавное изменение цвета, шагами по 2.



Настройка спрайта «Ведьма»



Почему волшебник поссорился с ведьмой?
Задайте ведьме начальные настройки:



Как работает этот скрипт?

Настройка заклинаний



Волшебник

когда я получу Цвет ▾

говорить Клякус-малякус! 1 секунд

когда я получу Рыбий глаз ▾

говорить Пучеглазиус! 1 секунд

когда я получу Вихрь ▾

говорить Закрутись! 1 секунд

когда я получу Яркость ▾

говорить Гори, ведьма! 1 секунд

когда я получу Пиксели ▾

говорить Застынь! 1 секунд

Ведьма

когда я получу Цвет ▾

ждать 1 секунд

повторить 500 раз

изменить эффект цвет ▾ на 2

когда я получу Вихрь ▾

ждать 1 секунд

повторить 500 раз

изменить эффект завихрение ▾ на 2

когда я получу Рыбий глаз ▾

ждать 1 секунд

повторить 500 раз

изменить эффект рыбий глаз ▾ на 2

когда я получу Яркость ▾

ждать 1 секунд

повторить 500 раз

изменить эффект яркость ▾ на 2

когда я получу Пиксели ▾

ждать 1 секунд

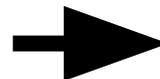
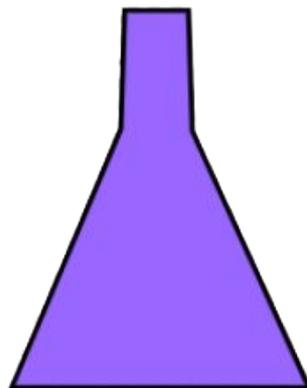
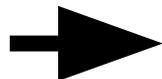
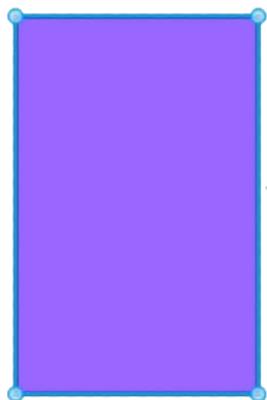
повторить 500 раз

изменить эффект укрупнение пикселей ▾ на 2

Самостоятельная работа



Нарисуйте колбу для ведьмы.



Создайте закливание для ведьмы.
Используйте эффект «мозаика».



Дублируйте колбу, задайте другой цвет.
Создайте закливание «прозрачность».