

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА — СВОИМИ РУКАМИ (4 ЧАСА)

1. События

Событие – сигнал, по которому запускаются определенные скрипты. Стандартные (системные) события: нажатие на зеленый флажок, клавишу.

2. Команды, рассматриваемые в ходе изучения темы:

Группа	Команда (оператор)
СОБЫТИЯ	«Когда клавиша нажата»

Управление спрайтом с помощью клавиш (ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО)

Видеоурок: Scratch для начинающих. Урок 3.
(<https://www.youtube.com/watch?v=YjkKBuIU5Mo>)

3. Игра «Догонит ли кошка мышку?».

Сценарный план:

1. Кто? Что? В игре участвуют два персонажа: кошка (Cat 2) и мышка (Mouse1).
2. Где? Подходящий фон, например, лес (Forest).
3. Как? Мышка управляется игроком с помощью клавиш стрелок, кошка все время движется по направлению к мышке.



Рисунок 1. Пример сцены для игры "Догонит ли кошка мышку?"

Задание для учащихся: подумайте, как можно изменить третий пункт сценарного плана? Как это можно реализовать?

Примеры:

- поменять управление кошки и мышки (мышка убегает, кошка управляется игроком и пытается догнать мышку);
- управление мышкой с помощью других клавиш, например, WASD;
- управление мышкой с помощью компьютерной мыши;
- задать управление клавишами для обоих персонажей (на двоих игроков).

4. Дополнение игры «Догонит ли кошка мышку?».

Предложите ученикам оформить заставку для игры. Пусть при запуске по зеленому флажку, прежде чем начать игру, игрок увидит надпись с целью игры и информацией о

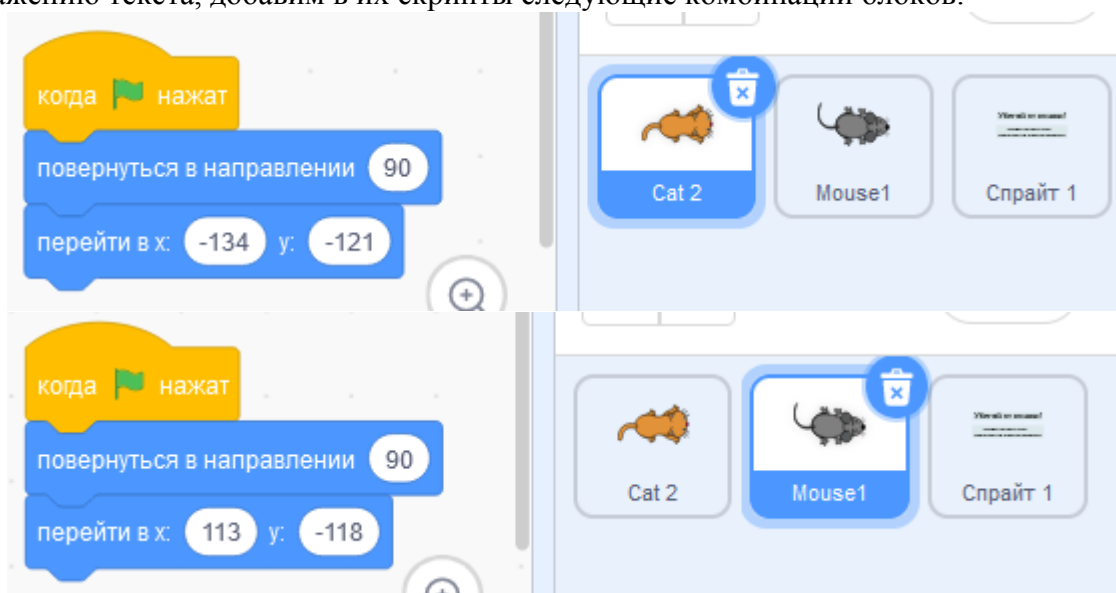
том, как начать играть. Сделаем так, чтобы для начала игры нужно было нажать на любую клавишу.

Это можно сделать с помощью добавления нового спрайта с начальным текстом к игре. Каждый может создать и расположить на сцене спрайт с текстом по своему усмотрению, стоит лишь обратить внимание учеников на читабельность и понятность текста на сцене, чтобы цветное, масштабное и прочее оформление соответствовало сцене игры.



Рисунок 2. Пример оформления спрайта с текстом

Чтобы в начале игры при просмотре заставки спрайты кошки и мышки не мешали отображению текста, добавим в их скрипты следующие комбинации блоков:



Обратите внимание на то, что числа в команде «перейти в» должны соответствовать желаемому начальному расположению спрайтов на сцене.

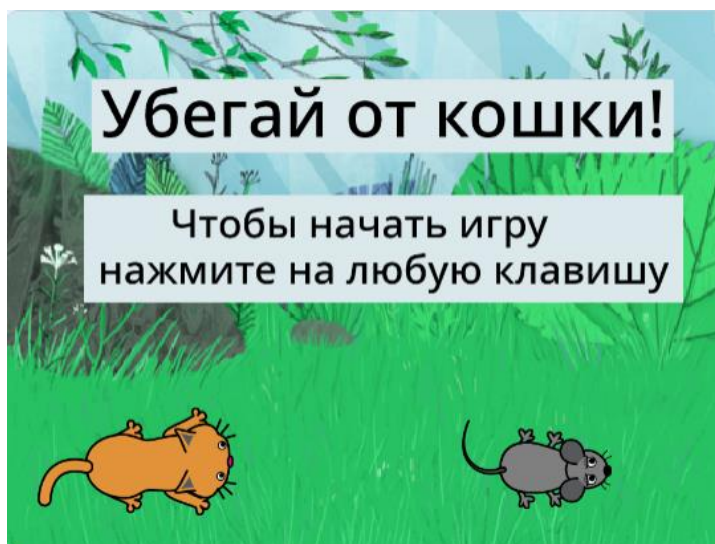
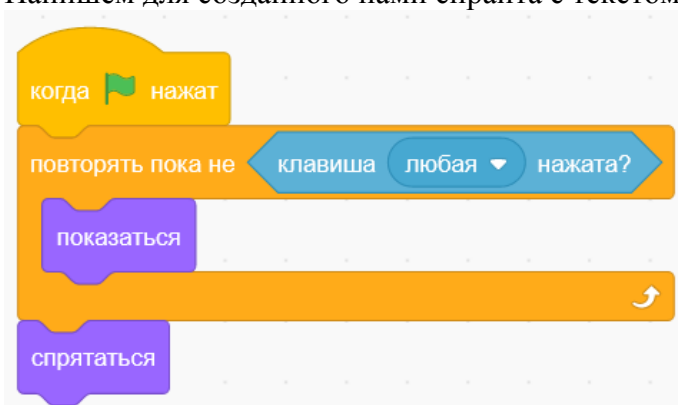
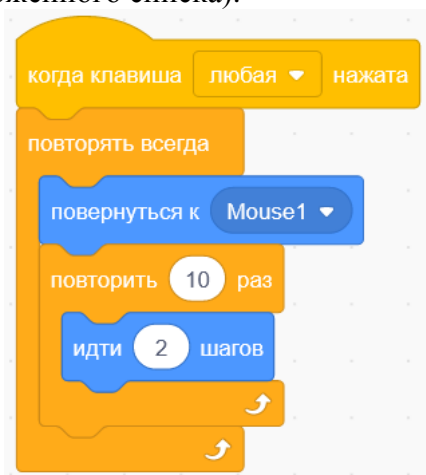


Рисунок 3. Пример заставки игры

Напишем для созданного нами спрайта с текстом следующий скрипт:



Теперь для того, чтобы кошка не начинала бежать за мышкой до тех пор, пока игрок не запустит игру нажатием любой клавиши, немного изменим скрипт кошки, заменив первый командный блок на команду «когда клавиша *любая* нажата» (обратите внимание учеников, что запускать скрипты можно нажатием любой клавиши из большого предложенного списка):



Готово!

5. Проект «Догонялки»

Разработка сценарного плана игры, аналогичной рассмотренной ранее игре «Догонит ли кошка мышку?» с другими персонажами. Создание игры по разработанному сценарному плану. Сохранение созданной игры в личной папке.

При реализации проекта используют один или несколько из рассмотренных выше способов.