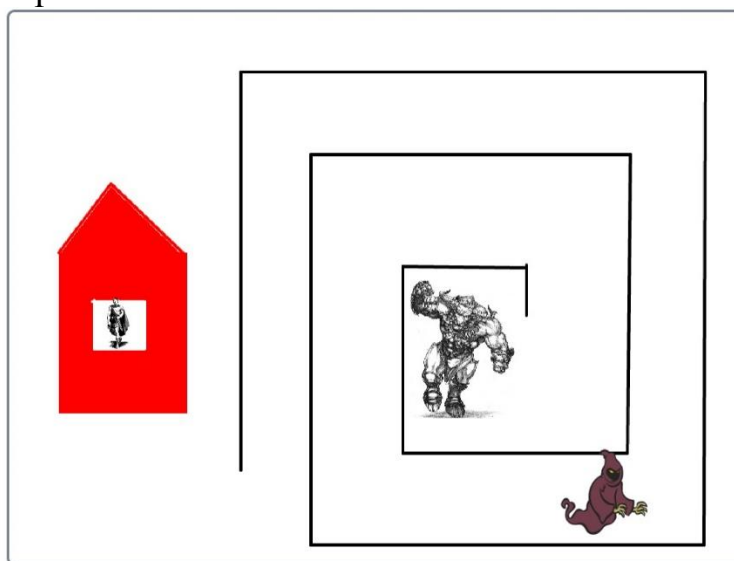


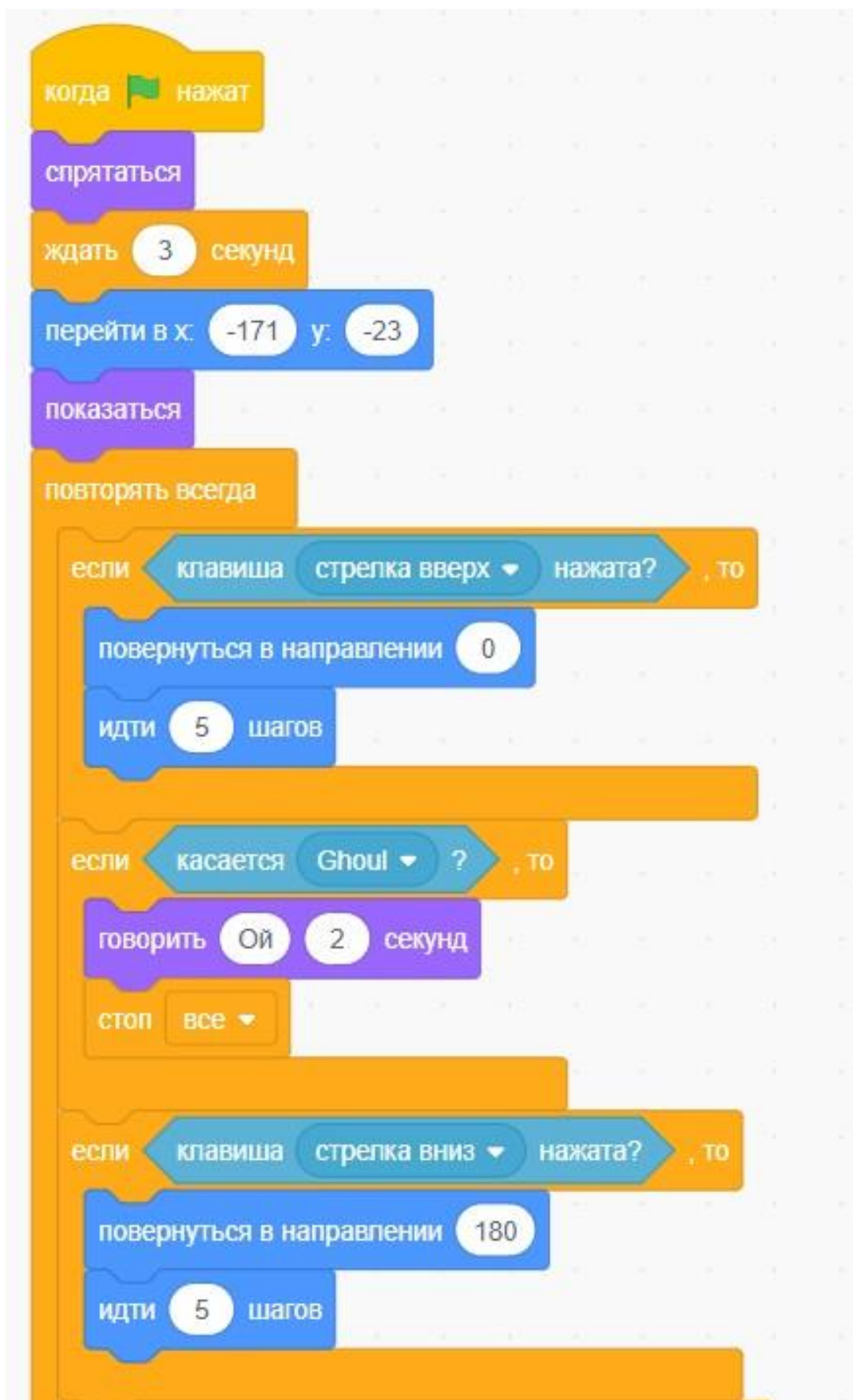
## Лабиринты (2 часа)

*Разработка игры «Лабиринт Минотавра».*

Герой под управлением игрока пытается добраться до минотавра, который находится в центре лабиринта. Если герой касается стенок, то он возвращается в исходную позицию. Спрайты: герой, минотавр и привидение. На фоне: дом из которого выходит герой и лабиринт (создается самостоятельно). Возможна разработка нескольких лабиринтов. Участники объединения должны определить клавиши управления героем. Пример проекта размещен здесь: <https://scratch.mit.edu/projects/311598145/>  
Пример фона с героями:



*Пример кода для героя:*





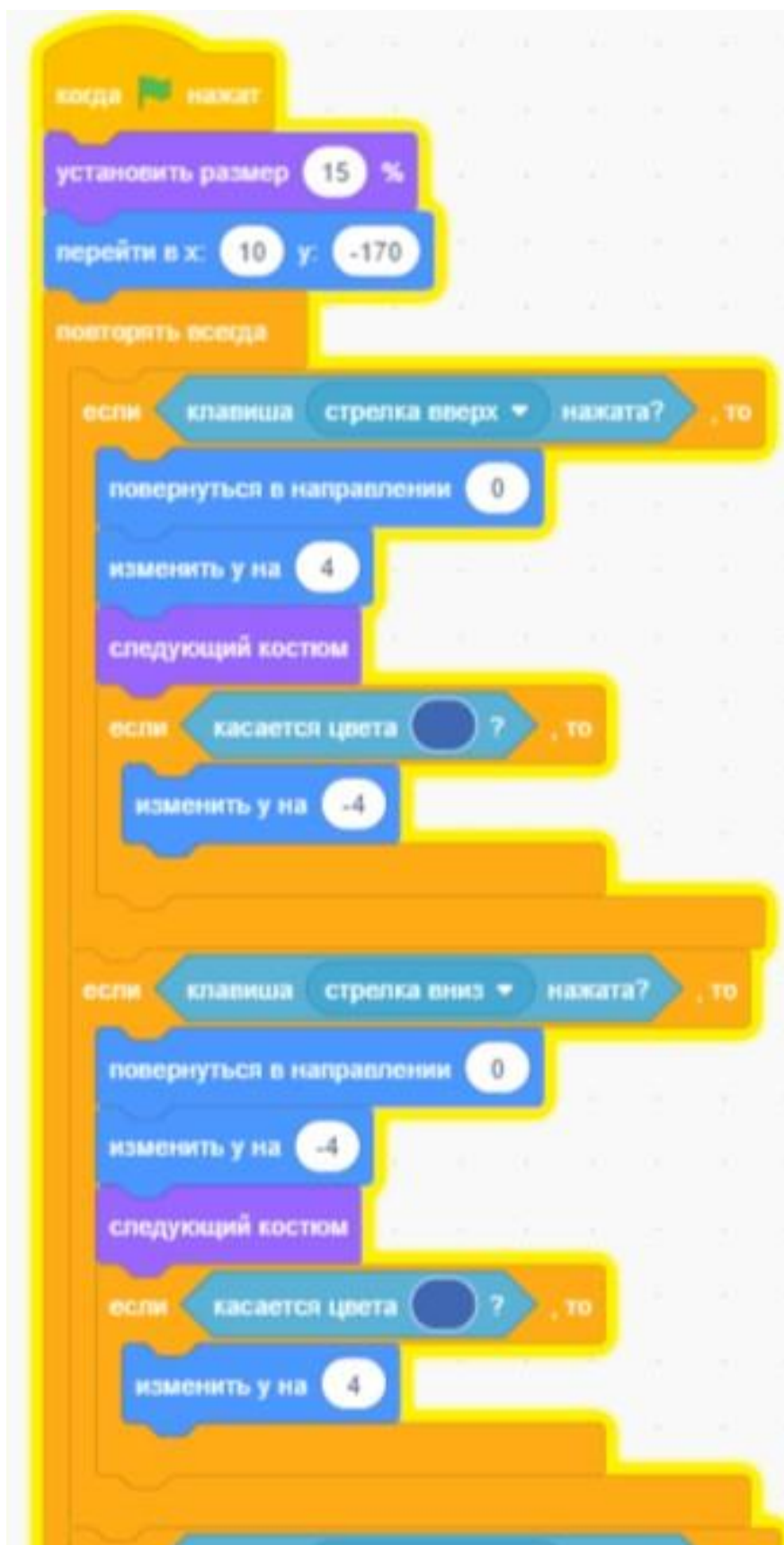
*Разработка игры «Яблоко раздора».*

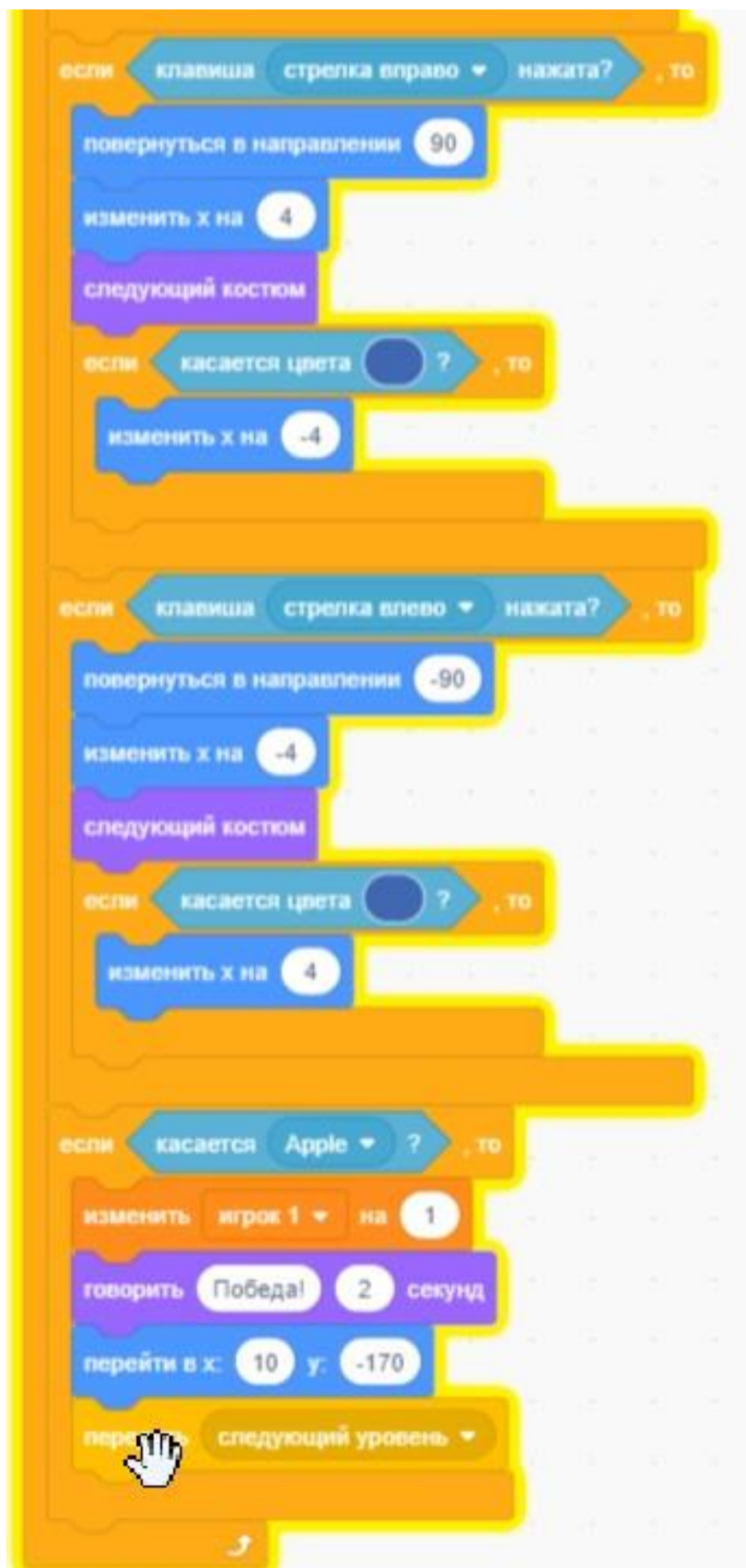
Два героя под управлением игроков пытаются добраться до яблока в центре лабиринта. Спрайты: два героя и яблоко. Фон: лабиринт (создается самостоятельно). Возможна разработка нескольких лабиринтов. Участники объединения должны определить клавиши управления героями и предложить действия яблока, когда один из игроков его достигнет.

Пример фона:



Пример программы для игрока:





Реализация сценарного плана проекта. Публикация проекта.

*Игра «Выход из лабиринта».*

Правило «одной руки» для прохождения лабиринта: двигаясь по лабиринту, надо все время касаться правой или левой рукой его стены. Использование правила «одной руки» для программирования героя, ищущего выход из лабиринта. Обсуждение и реализация сценарного плана проекта. Публикация проекта. Пример проекта, реализующего правило левой руки размещен здесь: <https://scratch.mit.edu/projects/318975417/> (Автор: Сушков В.Б.).

*Игра «Похитители сокровищ».*

Мини-проект, в котором обучающимся предлагается создать лабиринт с дополнительными препятствиями. Возможно использование фрагментов ранее созданных игр.