

Рассылка сообщения

Структурировать и контролировать сроки проведения мероприятий.



Начиная:

Открой свое привидение
Зафиксируйте проект в
Scratch и сохраните файл как
новую версию, чтобы
продолжить разработку кода.

Спрайты, используемые в вашем проекте:

Рыцарь	Летучая мышь	Скелет	Эбби	Ди
				

1

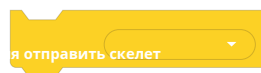
Убедитесь, что вы завершили анимацию для трех спрайтов: **Рыцарь**, **Летучая мышь** и **Скелет**.

2

Можете ли вы использовать **транслировать** блок и **когда я получу** block, чтобы контролировать время ваших анимаций? Вместо того, чтобы все анимации происходили одновременно, эти блоки позволят вам структурировать, когда вы хотите, чтобы каждый блок кода выполнялся.

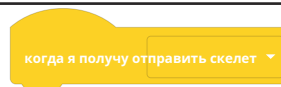
3

В конце алгоритма **Летучая мышь** спрайт, вставляем блок:

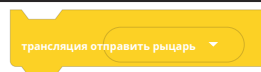


4

В начале **Скелет** алгоритм, вставьте блок:



В конце **Скелет** алгоритм, вставьте блок:



5

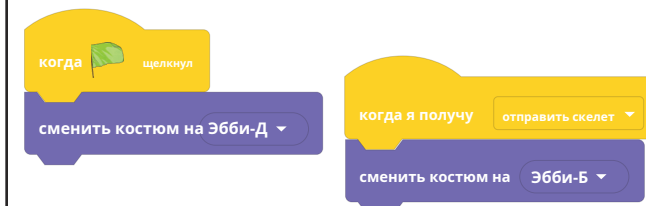
Наконец, в начале алгоритма **Рыцарь**, вставьте блок:



Испытание:

Когда вы познакомитесь с использованием **транслировать** и **когда я получу** блоки, попробуйте использовать их, чтобы изменить костюм **Эбби** и **Ди** чтобы заставить их реагировать на другие спрайты. Попробуйте структурировать тайминги, чтобы они соответствовали другим анимациям.

Используйте эти блоки, чтобы помочь вам:



Рассылка сообщения






Структурировать и контролировать сроки проведения мероприятий.



Начиная:

Открой свое привидение
Зафиксируйте проект в
Scratch и сохраните файл как
новую версию, чтобы
продолжить разработку кода.

Спрайты, используемые в вашем проекте:

Рыцарь	Летучая мышь	Скелет	Эбби	Ди
				

Испытание:

Когда вы познакомитесь с использованием
транслировать и **когда я получу** блоки, попробуйте
использовать их, чтобы изменить костюм **Эбби** и **Ди**
чтобы заставить их реагировать на другие спрайты.
Попробуйте структурировать тайминги, чтобы они
соответствовали другим анимациям.

Использовать **Выглядит** блоки, которые помогут вам
сменить костюм:

сменить костюм на Эбби-а ▾

1

Убедитесь, что вы завершили анимацию для трех спрайтов: **Рыцарь**, **Летучая мышь** и **Скелет**.

2

Можете ли вы использовать **транслировать** блок и **когда я получу** block, чтобы контролировать время ваших анимаций? Вместо того, чтобы все анимации происходили одновременно, эти блоки позволят вам структурировать, когда вы хотите, чтобы каждый блок кода выполнялся.

3

Добавьте соответствующий блок в конец **Летучая мышь** спрайт.

трансляция отправить скелет ▾

4

В начале **Скелет** алгоритм, вставьте блок:

Добавьте соответствующий блок в конец **Скелет** спрайт.

когда я получу отправить скелет ▾

5

Изменить **События** блокировка в начале **Рыцарь** спрайт для контроля времени.

Главный совет

Если персонаж должен с самого начала
смотреть в противоположную сторону, его
можно выбрать в **Панель спрайтов**
отражается по горизонтали.

Рассылка сообщения






Структурировать и контролировать сроки проведения мероприятий.



Начиная:

Открой свое привидение
Зафиксируйте проект в
Scratch и сохраните файл как
новую версию, чтобы
продолжить разработку кода.

Спрайты, используемые в вашем проекте:

Рыцарь	Летучая мышь	Скелет	Эбби	Ди
				

1

Убедитесь, что вы завершили анимацию для трех спрайтов: **Рыцарь**, **Летучая мышь** и **Скелет**.

2

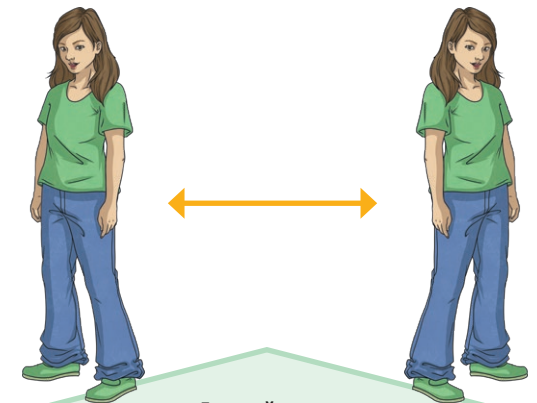
Используйте эти блоки для управления синхронизацией ваших анимаций.



Вместо того, чтобы все анимации происходили одновременно, эти блоки позволят вам структурировать, когда вы хотите, чтобы каждый блок кода выполнялся.

Испытание:

Когда вы познакомитесь с использованием **транслировать** и **когда я получаю** блоки, попробуйте использовать их, чтобы изменить костюм **Эбби** и **Ди** чтобы заставить их реагировать на другие спрайты. Попробуйте структурировать тайминги, чтобы они соответствовали другим анимациям.



Главный совет

Если персонаж должен с самого начала смотреть в противоположную сторону, его можно выбрать в **Панель спрайтов** и отражается по горизонтали.