

Показать и скрыть

Чтобы контролировать, когда спрайты видны.

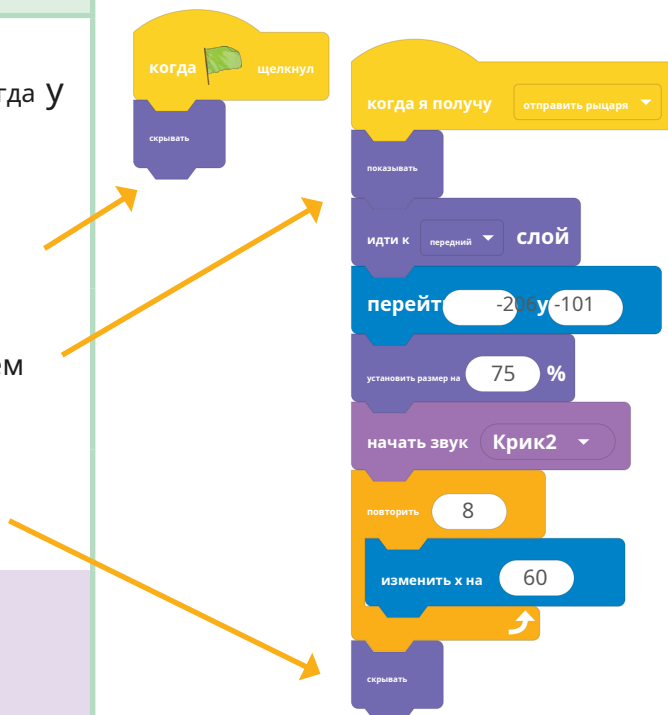


Начиная: Откройте проект «Замок с привидениями» в Scratch и сохраните файл как новую версию под названием «показать и скрыть спрайты». Давайте продолжим разработку вашего кода.

Часть 1:

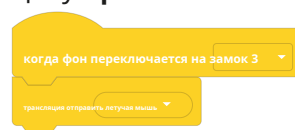
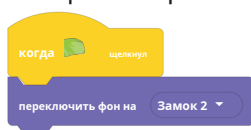
- **показывать/скрывать** Блоки позволяют улучшить анимацию, делая спрайты видимыми только тогда, когда у вы этого хотите.
- В начале анимации выберите скрытие спрайтов.
- Затем в начале каждого алгоритма вставьте **показывать** блок, чтобы появился спрайт. Затем он появится на экране готовым к анимации.
- Наконец, не забудьте снова скрыть его в конце алгоритма, когда закончите.

Можете ли вы сделать так, чтобы все ваши спрайты появлялись только тогда, когда это необходимо, и исчезали, когда их анимация заканчивалась?

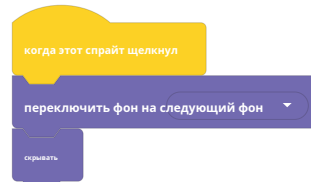


Часть 2:

- Попробуйте добавить в начале новый фон, с которого начнется ваша анимационная история. Убедитесь, что алгоритм фона переключается на эту сцену **при нажатии на зеленый флаг**.



- Добавьте новый спрайт, например стрелку, в качестве кнопки. Вставьте **когда этот спрайт щелкнут** заблокировать, а затем дать ему указание **переключить фон на следующий фон** и **скрыть**.



- Добавить блоки для **Эбби** и **Ди** чтобы заставить их сказать что-то, что представляет историю, например: «Эй, смотри — замок!» и «Пойдем внутрь!».

Главный совет: Подумайте, как сделать **Эбби** и **Ди** подождите, прежде чем говорить, чтобы каждый речевой пузырь появлялся последовательно, а не одновременно.

Показать и скрыть

Чтобы контролировать, когда спрайты видны.

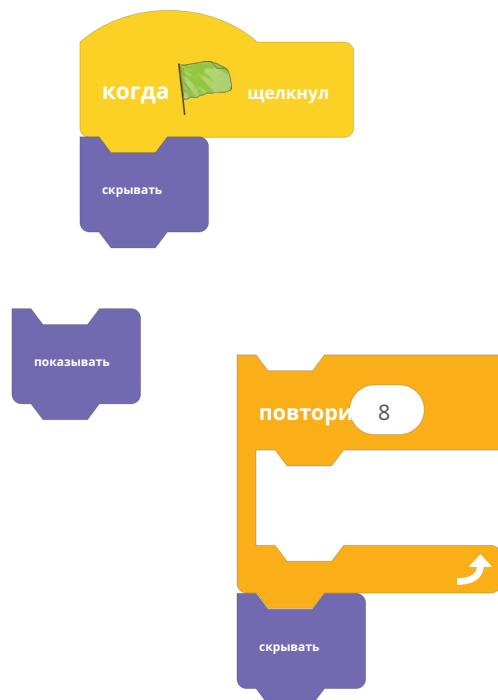


Начиная: Откройте проект «Замок с привидениями» в Scratch и сохраните файл как новую версию под названием «показать и скрыть спрайты». Давайте продолжим разработку вашего кода.

Часть 1:

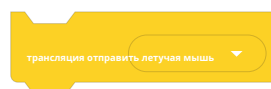
- **показывать/скрывать** Блоки позволяют улучшить анимацию, делая спрайты видимыми только тогда, когда **У** вы этого хотите.
- В начале анимации выберите скрытие спрайтов.
- Затем в начале каждого алгоритма вставьте **показывать** блок, чтобы появился спрайт. Затем он появится на экране готовым к анимации.
- Наконец, не забудьте снова скрыть его в конце алгоритма, когда закончите.

Можете ли вы сделать так, чтобы все ваши спрайты появлялись только тогда, когда это необходимо, и исчезали, когда их анимация заканчивалась?

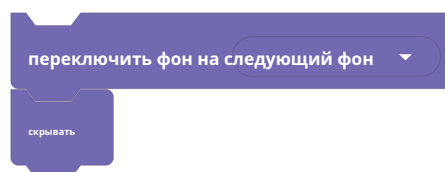


Часть 2:

- Попробуйте добавить в начале новый фон, с которого начнется ваша анимационная история. Убедитесь, что алгоритм фона переключается на эту сцену **при нажатии на зеленый флаг**.



- Добавьте новый спрайт, например стрелку, в качестве кнопки. Вставьте **когда этот спрайт щелкнут** блокировать, а затем поручить ему **переключить фон на следующий фон** и **скрыть**.



- Добавить блоки для **Эбби** и **Ди** чтобы заставить их сказать что-то, что представляет историю, например: «Эй, смотри — замок!» и «Пойдем внутрь!».

Главный совет: Подумайте, как сделать **Эбби** и **Ди** подождите, прежде чем говорить, чтобы каждый речевой пузырь появлялся последовательно, а не одновременно.

Показать и скрыть

Чтобы контролировать, когда спрайты видны.

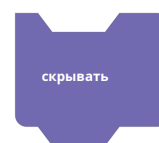


Начиная: Откройте проект «Замок с привидениями» в Scratch и сохраните файл как новую версию под названием «показать и скрыть спрайты». Давайте продолжим разработку вашего кода.

Часть 1:

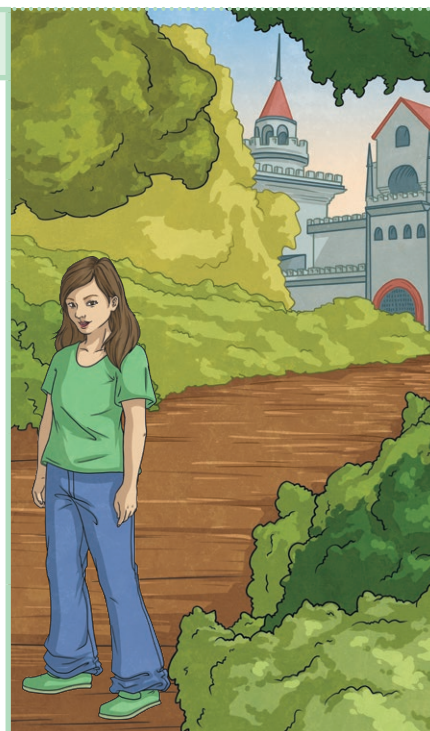
- **показывать/скрывать** Блоки позволяют улучшить анимацию, делая спрайты видимыми только тогда, когда вы хотите.
- В начале анимации выберите **скрыть** спрайты.
- Вставьте **показывать** блок, чтобы появились спрайты. Они будут затем появляются на экране готовые к анимации.
- Наконец, не забудьте снова **скрыть** его в конце алгоритма, когда закончите.

Можете ли вы сделать так, чтобы все ваши спрайты появлялись только тогда, когда заканчивалась их анимация, и исчезали? **необходимо**



Часть 2:

- Попробуйте добавить новый фон в начале вашей анимированной истории. **начинается**
- Добавьте новый спрайт, например стрелку, чтобы он действовал как кнопка переключения на следующий фон при щелчке по нему. **тот, что**
- Подумайте о коде, необходимом для переключения назад, чтобы спрайт со стрелкой отображался только тогда, когда это необходимо. **дроп и к**
Мгновение до
- Повторно скройте его, когда он не требуется.
- Тестируйте и отлаживайте свой код во время работы, проверяя, появляются ли анимации в нужном месте и видны ли они только тогда, когда вы этого хотите. **час**
спрайты
- Добавьте блоки для **Эбби и Ди** заставить их сказать s, **что-то**
которые представляют историю, например «Эй, смотри – и **замок!**»
«Давайте зайдем внутрь!».



Главный совет: Подумайте, как сделать **Эбби и Ди** подождите, прежде чем говорить, чтобы каждый речевой пузырь появлялся последовательно, а не одновременно.

Помнить: Часто существует более одного способа решить проблему кодирования в Scratch, так что пробуйте. Ваша анимация не должна выглядеть идентично чьей-либо еще.

Принимайте собственные решения по улучшению и развитию своего кода.