

Последовательность истории

Чтобы упорядочить события, создать повествование истории.



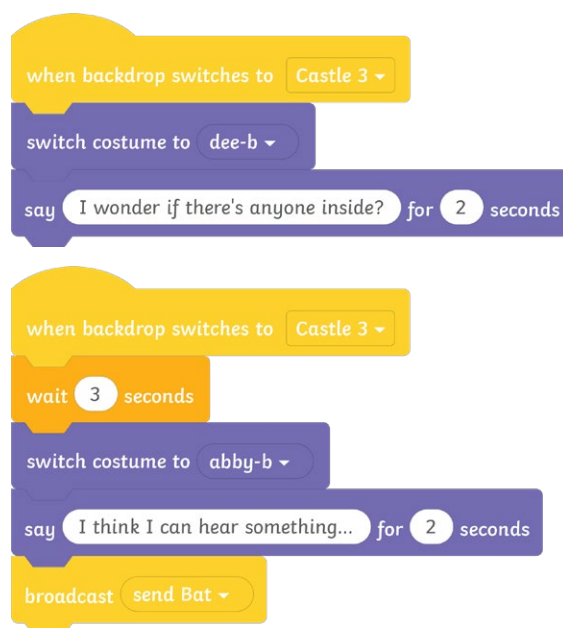
Используйте этот лист в качестве руководства для превращения вашей сцены в сюжетную последовательность, добавления фона и речи.

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

Добавление речи

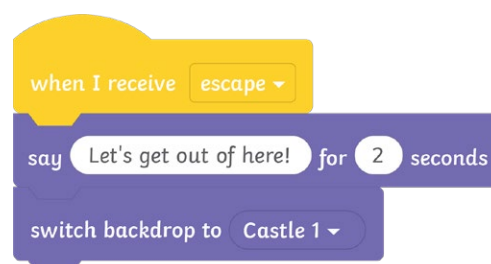
Это может быть закодировано с помощью **сказать** блок для создания речевого пузыря для спрайта **Ди**. Он мог что-то сказать перед анимацией внутри замка. Подумайте о том, что вызовет речевой пузырь, например, когда фон изменится на внутреннюю сцену.

- Сделайте то же самое для **Эбби** и не забудьте использовать **ждать** блок, чтобы упорядочить разговор в вашей анимации.
- Когда **Эбби** заканчивает говорить, это может быть триггером для следующей анимации с использованием **транслировать** блокировать.



Добавление нового фона

- Нажать на **Выберите фон** значок и выберите **Выберите фон** для доступа к фоновой библиотеке.
- Подумайте, как переключиться на этот следующий фон. У вас может быть кнопка со стрелкой, на которую можно нажать.
- В качестве альтернативы вы можете использовать **транслировать** и **получать** блоки с новым сообщением, например, «побег». Это может произойти после анимации **Рыцарь** и затем может быть триггером для переключения фона после того, как один из спрайтов снова заговорил.



Можешь ли ты использовать свой **Буклет по планированию анимационной истории** добавить больше алгоритмов и расширить свою историю, добавив больше фонов и диалогов между спрайтами?

Последовательность истории

Чтобы упорядочить события, создать повествование истории.



Используйте этот лист в качестве руководства для превращения вашей сцены в сюжетную последовательность, добавления фона и речи.

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

Добавление речи

Это может быть закодировано с помощью **сказать** блок для создания речевого пузыря для спрайта **Ди**.

Подумайте о том, что вызовет речевой пузырь, например, когда фон изменится на внутреннюю сцену.

Сделайте то же самое для **Эбби** но не забудьте использовать **ждать** блокировать.

Добавление нового фона

- Нажать на **Выберите фон** значок и выберите **Выберите фон** для доступа к фоновой библиотеке.
- Подумайте, как переключиться на этот следующий фон. У вас может быть кнопка со стрелкой, на которую можно нажать.
- В качестве альтернативы вы можете использовать **транслировать** и **получать** блоки с новым сообщением, например, «побег». Это может произойти после анимации **Рыцарь** и затем может быть триггером для переключения фона после того, как один из спрайтов снова заговорил.

Вы можете использовать эти блоки, чтобы помочь вам при создании ваших алгоритмов:

when backdrop switches to Castle 3 ▾

switch costume to dee-b ▾

broadcast send Skeleton ▾

say I wonder if there's anyone inside? for 2 seconds

wait 3 seconds

switch backdrop to Castle 1 ▾

when I receive escape ▾

Можешь ли ты использовать свой **Буклет по планированию анимационной истории** добавить больше алгоритмов и расширить свою историю, добавив больше фонов и диалогов между спрайтами?

Последовательность истории

Чтобы упорядочить события, создать повествование истории.



Используйте этот лист в качестве руководства для превращения вашей сцены в сюжетную последовательность, добавления фона и речи.

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

Использование речи

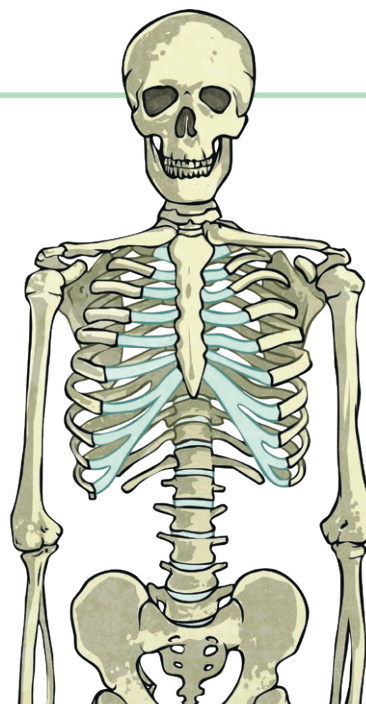
Делать **Дии** и **Эбби** общаться друг с другом. Можете ли вы добавить речевые пузыри к своим спрайтам?

- Добавляйте речевые пузыри для **Дии** и **Эбби** перед анимацией внутри замка.
- Можете ли вы вызвать речевой пузырь, изменив фон?
- Можно ли упорядочить тайминги так, чтобы, когда один спрайт говорит, другой ждал?



Использование новых фонов

- Можете ли вы выбрать фон из библиотеки фонов, а затем переключить этот фон, нажав на стрелку?
- Можно ли изменить фон с помощью **транслировать** и **получать** блоки с новым сообщением?
- Можете ли вы изменить фон после анимации **Рыцаря** потом после **Дии** или **Эбби** говорил?



Можешь ли ты использовать свой **Буклет по планированию анимационной истории** добавить больше алгоритмов и расширить свою историю, добавив больше фонов и диалогов между спрайтами?