

Pirma dalis

Scratch langas

Perskaityk visą tekstą šiuose balionuose – juose rasi naudingų patarimų

Čia yra "scena", kurioje vyks tavo žaidimo veiksmas

Čia yra "spraitas" arba tavo žaidimo veikėjas. Spraitai naudoja "kaukes"

Spustelk žalią vėliavėlę kodo vykdymui

Čia gali pridėti arba nupiešti naują veikėją

Nutempk tau reikalingus kodo blokus į šį plotą. Kai paleisi kodą vykdymui, veikėjai tiksliai vykdys tavo instrukcijas

Liepk veikėjui judėti tarp scenos sienų

```
Kai paspausta [vėliavėlė]
veikėjo dydis = 100 %
visada :
  eik 10 (taškus)
  jeigu priėjai kraštą, atšok
```

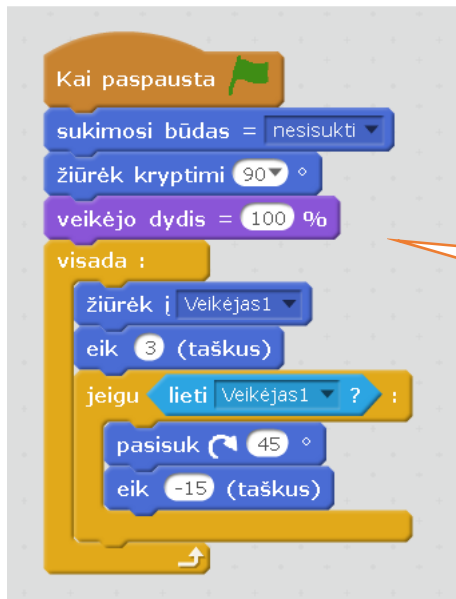
Rask ir su pelyte nutempk reikalingus blokus į veikėjo Sprite1 kodo langą. Tada spustelk žalią vėliavėlę kodo vykdymui

Nupiešk naują spraitą

Nauja kaukė:

1 kaukė 1 136x85

Pakeisk veikėjo Sprite1 (katino) kodą taip, kad jis bėgtų aplink elipsę



Tam, kad pašalintum seną kodą, spustelk dešinį pelės mygtuką virš nereikalingo kodo ir pasirink "šalinti"

Kai tempši naują kodą, peržiūrėk visas galimas reiškes blokuose – viską galima panaudoti!

Spustelk žalią vėliavėlę kodo vykdymui

Išsaugok projektą

Pasirink meniu punktą Failas -> Parsiųsti.
Pasirink aplanką ir įvesk failo pavadinimą.

Pasimėgauk kelias minutes šiuo kūrinio, pabandyk ką nors pakeisti, o tada imkis sekančios užduoties (sukursi žaidimą, kur katinas gauda draugiško ateivio mėtomą kamuolį!)

Taskai 1

Kuras 46

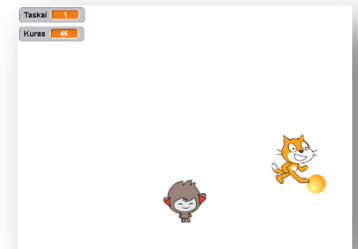
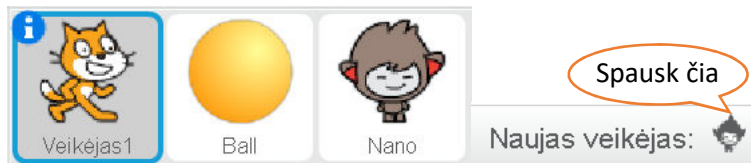


Antra dalis

Pradėk naują projektą, kuriame katinas gaudo draugiško ateivio mėtomą kamuolį

Naudok
Failas -> Naujas

Iš katalogo pridėk du naujus veikėjus



Pasiruošk skaičiuoti taškus



Sukurk du "kintamuosius", kurie saugos taškus ir kuro likutį

Į veikėjo Nano kodo langą nutempk šiuos blokus. Nano mokės išsiųsti komandą „Mesk kamuolį“!



Šis blokas nustato žaidimo pradžią į teisingą būseną. Programuotojai tai vadina "inicializacija"

Šis kodas laukia kol paspausi tarpo mygtuką, o tada visiems veikėjams siunčia nurodytą komandą

Į Kamuolio (Ball) kodo langą nutempk šiuos blokus, kad jis reaguotų į siunčiamą komandą



Atrodys, kad kamuolį meta Nano

Kamuolio kryptis kaskart bus netikėta – atsitiktinis skaičius



Šis kodas tikrina ar Veikėjas1, katinas, pagavo kamuolį. Kiekvienas pagavimas padidina taškų kiekį

Kitu atveju kuro kiekis sumažėja. Jei kamuolys atsitrenkia į žaidimo lauko kraštą, jis atšoka

Kai kuro kiekis sumažėja iki 0, žaidimas baigiasi

Į katiną (Veikėjas1) kodo langą nutempk šiuos blokus, kad jis gaudytų kamuolį sekdamas pelės kursorių



Šis kodas paruošia katiną žaidimo pradžioje (inicializacija)

Katinas seka pelės kursorių

Sužaisk žaidimą ir pažiūrėk kiek kartų pagausi kamuolį kol baigsis kuras

Spustelk žalią vėliavėlę, tada tarpo mygtuką ir gaudyk kamuolį su pelyte

Išsaugok žaidimą

Jau žinai kaip tai padaryti :)

Pakeisk žaidimą

Pabandyk išmesti kuriuos nors kodo blokus ir pažiūrėk kaip tai įtakoja žaidimą

Pakeisk žaidimą, kad būtų įdomiau žaisti. Pavyzdžiui, padidink kamuolio greitį, arba sugalvok kitų sunkumų.