

Advanced Scratch



CoderDojo

ДВИГАЕМ ПЛАТФОРМЫ

MOVING PLATFORMS

Card 7 of 8

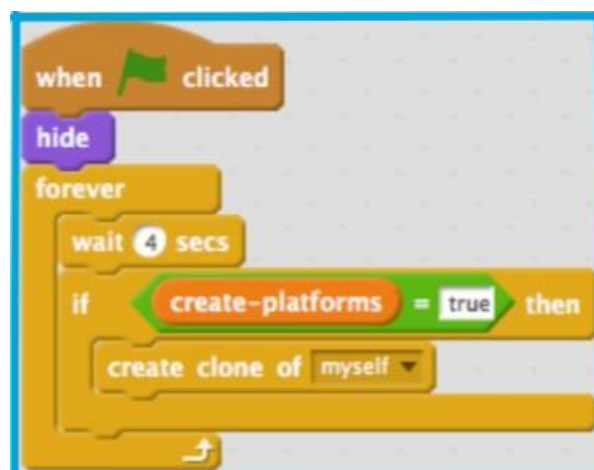
I'm Learning: Scratch

1 Причина, по которой я попросил тебя использовать мою версию уровня 2, - это gap (пробел, промежуток) в середине, который ты должно быть тобой уже замечен. Давай-ка устроим платформу, которая будет двигаться в этом промежутке, а персонаж сможет запрыгивать на нее и передвигаться на ней.



2 Для начала, тебе понадобится спрайт для платформы. Ты можешь создать ее, добавив любой спрайт, и назвав его «Moving-Platform» и, еще используя инструменты индивидуализации костюма ("the costume customisation tools" в "costumes" вкладке, чтобы она выглядела также как и прочие платформы (используй векторный режим).

3 Пора браться за код! Начнем с основ: чтобы сделать бесконечный набор платформ, движущихся вверх на экране, нам нужно будет **to clone** (клонировать) платформу с каким-то интервалом. Я выбрал 4 секунды. Тебе также нужно убедиться, что есть переключатель вкл / выкл для создания платформы, чтобы они не отображались на 1м уровне. Я использую variable (переменную), которая называется «create-platforms».



Advanced Scratch



CoderDojo

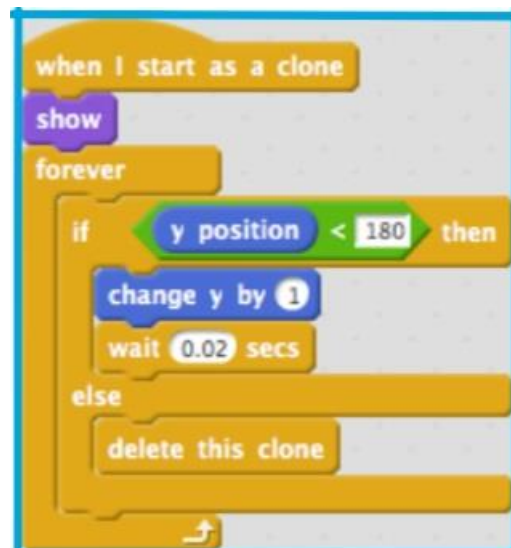
ДВИГАЕМ ПЛАТФОРМЫ

MOVING PLATFORMS

Card 7 of 8

I'm Learning: Scratch

4 Код клона прост: переместись вверх экрана, достаточно медленно, чтобы игрок, чтобы запрыгивать и спрыгивать. Затем платформа должна исчезать.



5 Далее... нужно заставить платформу исчезать / снова появиться, основываясь на темах «Изменения уровня» и «Игра проиграна».



6 Теперь, если попробуешь сыграть в игру, персонаж проваливается через платформу! Есть идея почему?

Это потому, что код физических характеристик не знает о платформе. На самом деле это не так сложно исправить: Просмотри код спрайта «Player Character» и замените каждый **touching “Platforms”** на **OR operator**, а там проверь либо **touching “Platforms”** OR **touching “Moving Platform”**.

