

# Advanced Scratch

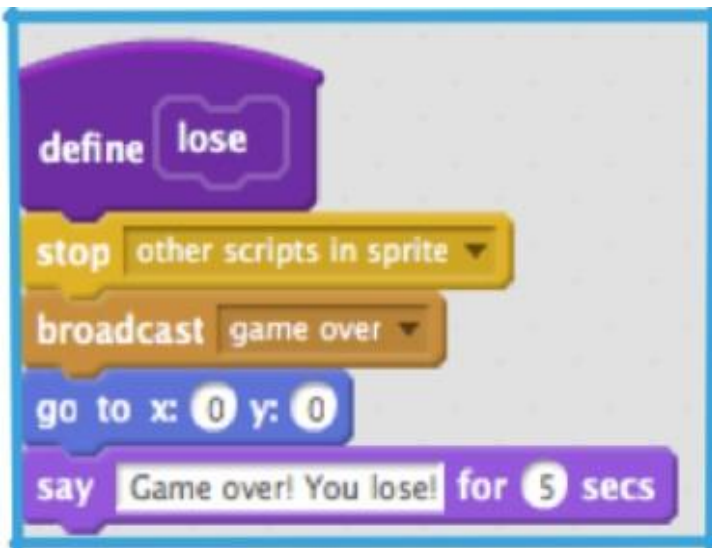


ИГРА ПРОИГРАНА

LOSING THE GAME  
Card 2 of 8  
I'm Learning: Scratch

**1** Возможно, ты уже заметил, что **lose** (потерять, проиграть) в **more block** спрайта “**Player Character**” (Персонаж игрока) пуст. Мы собираемся заполнить это, и настроить все части, необходимые для правильного экрана «Game Over».

Сначала, заполни **lose** block:



Остановить физические и другие игровые скрипты “**Player Character**”

Рассказать всем другим спрайтам, что игра закончилась, передавая сообщение, чтобы они могли измениться на основе этого сообщения, соответствовать ситуации.

Переместить “**Player Character**” персонажи игроков в центр экрана и сообщить, что игра окончена.

**2** Теперь тебе нужно убедиться, что все спрайты знают, что делать, когда игра закончена, и как reset (сбросить настройки), когда игрок начинает новую игру. Не забывай, что любые новые спрайты, которых ты добавишь, могут нуждаться в коде для этого тоже!

Начни с простых, со спрайтов “**Platforms**” («Платформы») и “**Edges**” («Края») - эти спрайты вдвоем требуют кода для появления, когда игра начинается и, чтобы исчезнуть в конце игры.



# Advanced Scratch



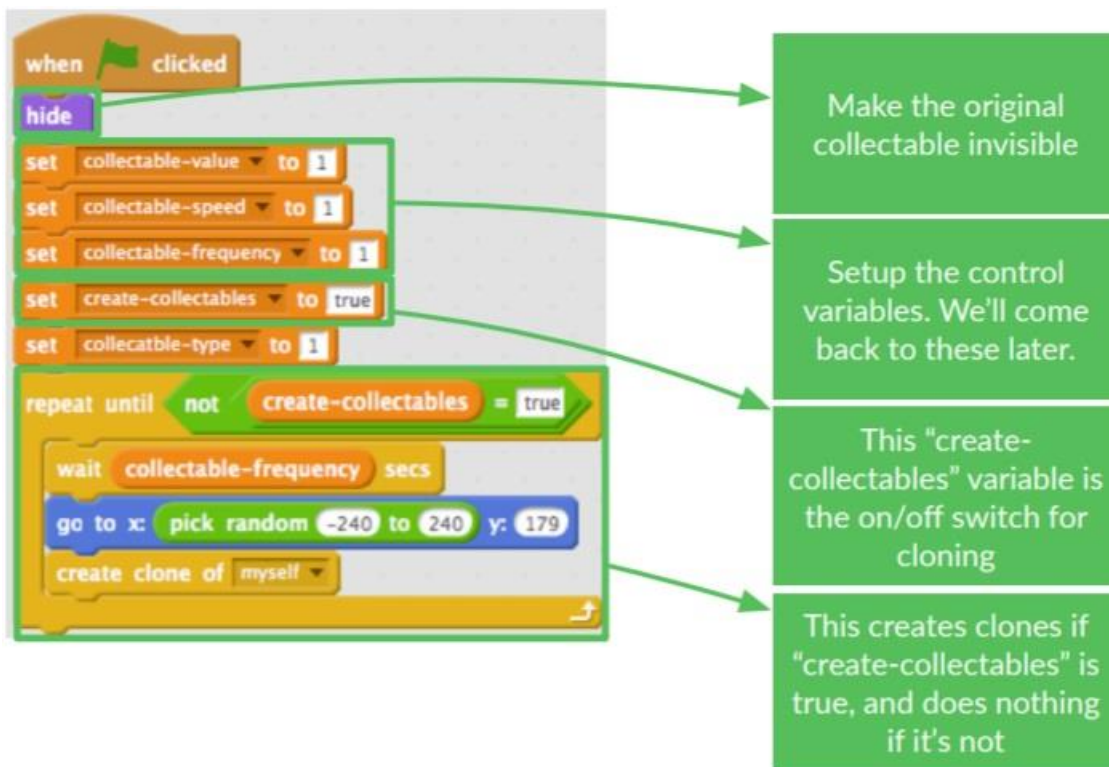
ИГРА ПРОИГРАНА

LOSING THE GAME

Card 2 of 8

I'm Learning: Scratch

3 Теперь, кое-что немного хитрее! Если ты согласишься посмотреть на код «Collectable» (Коллекционирующееся, собирающееся, т. е. items) sprite, ты увидишь, что он работает, **cloning** (клонировать) самого себя. То есть, он делает копии самого себя, следуя за специальными, **когда я начинаю как clone** (когда я начинаю как клон) инструкциями клонирования. Больше мы поговорим о том, что делают клоны особенными, когда доберемся до карточки о создании новых и других collectables, но на данный момент тебе нужно знать, что клоны могут делать почти все, что может иметь нормальный спрайт, включая получение **broadcast**(широковещательных) сообщений.



Давай-ка рассмотрим, как работает «Collectable» спрайт:

Сделать оригинал предмета для коллекционирования невидимым

Установки управления переменными. Мы вернемся к ним позже.

Переменная «create-collectables» (создать коллекционное) является переключателем включить / выключить для клонирования.

Этот создает клоны, если «create-collectables» является истинным, и ничего не делает, если это не так

4 Итак, что тебе нужно сделать чтобы настроить блок, подобный тем, которые были у нас в спрайтах «Edges» и «Platforms», но в **collectables** спрайте? Единственное различие в том, что ты устанавливаешь переменную **create-collectables** на **false**, чтобы новые клоны не создавались.

Заметь, что ты можешь использовать **variables** для передачи

