

Scratch Basics



КОНТРОЛЬ РЫБКИ REMOTE CONTROL FISH

Card 6 of 7
I'm Learning: Scratch

1 ОК, пора отпустить рыбку плавать самой по себе. Для того чтобы это получилось, тебе нужен новый вид блоков: control/контроль. Они тебе позволят задавать количество определенных действий, в определенных условиях.

Выбери sprite рыбки, притащи из event/события блоков **"when green flag clicked"** - «когда клик по зеленому флагу», и **"forever"** (навсегда, бесконечно) из блоков контроля/control, и еще **"move 10 steps"** (переместить на 10 шагов) из блоков motion/движения на **sprite panel/панель объектов**, вот так:



Так, рыбка будет повторять что-то с командой **"forever"** блока бесконечно. Как только будет достигнут конец, она вернется в верх к началу блока и снова начнет повторять. Теперь кликни на зеленый флаг и посмотри, что произойдет!

2 Итак, эта рыбка бьется о края **stage/сцены**, и двигается слишком быстро, чтобы твоя акула смогла ее поймать. Первое, рыбку надо замедлить. Это, на самом деле, очень просто, нужно, чтобы она подождала, прежде чем продвинулась на следующие 10 шагов.

В блоках **control/контроля** бери этот:

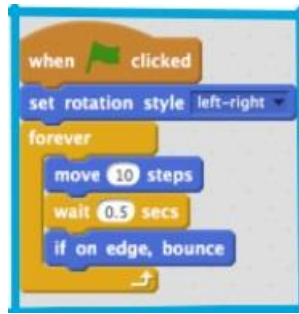


Можешь установить сколько **seconds/секунд** ты хочешь, чтобы рыбка подождала. Сейчас попробуй установить полсекунды (0.5). Теперь ты можешь разные значения задержки, чтобы подобрать подходящие для игры. Помни, что можешь поменять значения количества шагов тоже!



задавать
ты

3 Хорошо, рыбка двигается, но нужно, чтобы она отскакивала от краев. Да, снова, в блоки motions/движения за нужным блоком! Это блок **"if touching edge bounce"**/ «при соприкосновении с краем отскакивать». Этот блок следит касается ли sprite(за рыбка) края, и если да, то развернет ее налево, вправо, вверх или вниз, как задано. Конечно, это приведет к тому, что рыбка перевернется брюхом вверх, поэтому тебе надо будет установить значения поворотов **"set rotation style"** снова.



Scratch Basics



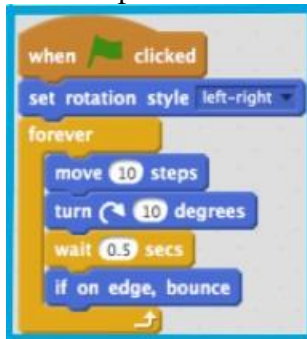
КОНТРОЛЬ РЫБКИ REMOTE CONTROL FISH

Card 6 of 7

I'm Learning: Scratch

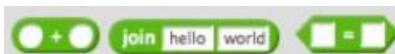
4 Итак, рыбка плавает вперед и назад, но только по прямой. Это будет слишком просто и неинтересно для игрока с акулой. Тебе нужно сделать так, чтобы рыбка двигалась хаотически.

С 2й Суши-карточкой, ты уже научился, как поворачивать sprite, вот, начинаем отсюда: притащи блок "turn" (поворот) в коды рыбки и кликни зеленый флаг.



5 Так уже лучше, но до сих пор движения слишком шаблонные. Нужно добавить случайных. Удачно, в Scratch есть и такое для тебя! Тебе нужен новый вид блоков, называющихся **Operator/Операторский** блок.

Операторы собирают одно или более значений **values** (цифры **numbers**, текст **text**, верно **true** или **false** неверно) во едино — в одно значение. Ты можешь задать вид значений и получить обратно в виде фигурных прямоугольных блоков: закругленные концы для чисел и текста, заостренные для значений true(правильно) или false (неверно).



Тебе нужен **"pick random"** (случайный выбор) из Operator операторского блока. Нужно вставить его во внутрь **"turn degrees"** градусы поворота из **motions/движения** блока. Для этого нужно кликнуть и перетащить "pick random" в поле, где устанавливаются градусы разворота. Ты можешь изменить числовой минимум (**minimum**) и максимум (**maximum**), но и значения по умолчанию (**default values**) — от 1 до 10 вполне подходят для твоей игры, можно оставить их без изменений.

Update (улучшить, обновить, апдейтить) код рыбки и посмотри, что получилось, кликнув на зеленый флажок:

