

# Advanced Scratch



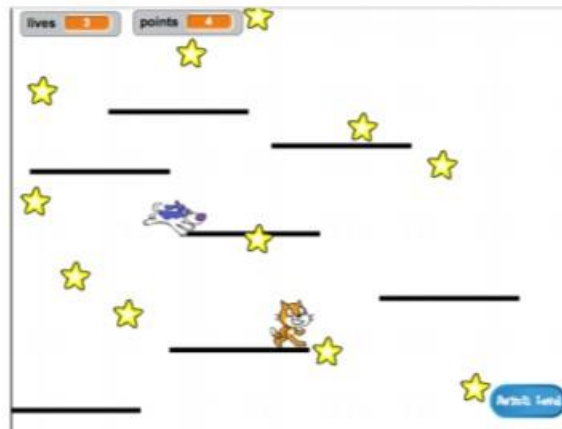
НАСТРОИМ-КА ВСЁ

SETTING THINGS UP

Card 1 of 8

I'm Learning: Scratch

**1** Это карточки продвинутого уровня. В них ты будешь делать игры платформеры, в которые ты позже сможешь добавить своих собственных персонажей, уровни и суперспособности.



Не стесняйся изменять мои “рисунки”

Так как ты изучаешь Scratch, а не физическую подсистему(движок) (программный код, который заставляет вещи вести себя так, как в реальном мире, например: не проваливаться сквозь пол), ты будешь начинать с проекта в котором я уже создал основы движения, прыжков и распознавания встроенных площадок.

Тебе стоит бегло на него взглянуть, включая детали на обратной стороне карточки, раз уж в дальнейшем ты будешь делать в них изменения. Но тебе не обязательно понимать абсолютно все, что в нем происходит.

**2** Первым делом, тебе нужно скопировать код из <http://dojo.soy/advanced-scratch>.

Ты можешь загрузить этот код, нажав “See Inside”(смотреть внутри) , затем меню **File**, а после – “Download to your computer”. После этого ты сможешь открыть его в Scratch на своем компьютере.

Можешь пользоваться им сразу в Scratch в своей программе обозревателе, просто нажав “See Inside”, а затем “Remix”

# Advanced Scratch



НАСТРОИМ-КА ВСЁ

SETTING THINGS UP

Card 1 of 8

I'm Learning: Scratch

3 Физическая подсистема игры состоит из разнообразных фрагментов, и какие-то работают прямо сейчас, а какие-то нет. Можешь выяснить это, запустив игру и попробовав сыграть.

Ты можешь потерять жизни, но ничего не происходит, когда они кончаются. Еще, в игре всего один уровень и один тип предметов, которые можно собирать, да и еще нет врагов. Ты все это сейчас исправишь, и добавишь кое-что еще!

Для начала, взгляни на то, как код составлен. В нем используется много **more blocks**, которые отлично подходят для того, чтобы разбить код на фрагменты, чтобы потом с ним было проще управляться. Это как блок, состоящий из многих других блоков, к каждому из которых можно задать простую



инструкцию.

Основной бесконечный цикл игры вызывает блок “основная физика” чтобы делать целую кучу вещей. Если держать их вот так отдельно – будет легко читать основной цикл и понимать, что именно и в какой момент происходит, не переживая о том, как это происходит

4 Теперь, взгляни на “reset game” и “reset character” и обрати внимание:

Они выполняют вполне обычные вещи – задают переменные, заставляя персонаж поворачиваться как надо

“reset game” **вызывает** “reset character” - ты можешь использовать **more block** внутри другого **more block**!

“reset game” используется в двух местах, но чтобы изменить его, тебе нужно поправить код **more block**

в

с