

Advanced Scratch



БОНУСЫ

POWERUPS
Card 3 of 8
I'm Learning: Scratch

1 На предыдущей карточке ты видел collectable, который я создал. Это звезда, которая просто добавляет одно очко, когда ты ее схватишь. Это довольно скучно. С этой карточкой ты сможешь создать new collectable, но сделаем это более легким способом, чтобы тебе было проще придумать твои собственные powers and bonuses (энергию и бонусы) и сделать игру действительно своей!

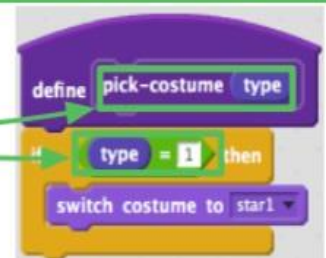
2 Добавьте новый костюм в «Collectable» спрайт для твоего нового бонуса. Мне нравится молния, но выбирай то, что тебе нравится.

3 Обрати внимание, что я уже включил некоторые части, чтобы сделать это попроще для тебя с collectable-type variable (переменной) и pick costume more block . Однако тебе все равно нужно будет улучшить их.

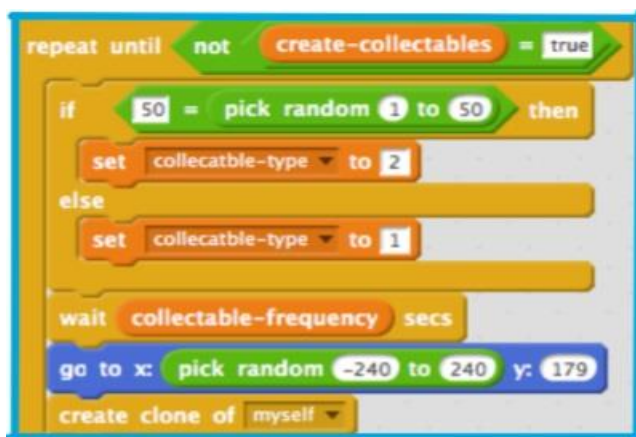
«Collectable-type» передается «Pick-costume», когда он вызывается, где он становится «type» (типом) и может быть использован внутри more block



"collectable-type" is passed to "pick-costume" when it's called, where it becomes "type" and can be used inside the more block



3 Вначале, тебе нужно установить тип collectable. Это всего лишь цифра, используемая для того, чтобы рассказать программе, какой костюм, правила и т.д. использовать для collectable. Ты можешь захотеть выбрать ее наугад, чтобы все было интересно. Этот пример дает шанс 1/50:



Pro Tip!

There can be a different value set as the "collectable-type" for each clone. Think of it like creating a new copy of the variable on the main "collectable" sprite with the value that was in "collectable-type" the instant that clone was created. One of the things that makes clones special is that they cannot change the values of any variables they start with. They are effectively constant values.

Pro Tip! Подсказка профессионала!

Может быть другое значение, заданное как «collectable-type» для каждого клона. Подумай об этом, как о создании новой копии переменной на основе «collectable» спрайта со значением, которое было в «collectable type» - момент, когда клон был создан. Одна из вещей, что делает клоны особенными, так это то, что они не могут изменять значения каких-либо variables, с которыми они начинаются. Они-то являются **постоянными** значениями.

Advanced Scratch

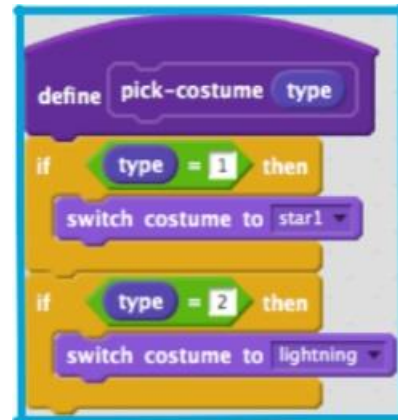


БОНУСЫ

POWERUPS
Card 3 of 8
I'm Learning: Scratch

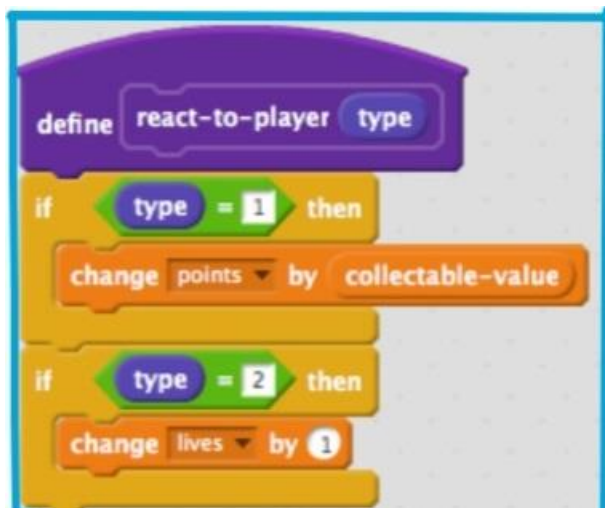
5 Здорово! Теперь ты можешь устанавливать разные значения для collectable type, но ни один из кодов пока не знает, что с ними делать!

Для начала, просто научи «выбрать костюм»,
more block для установки нового костюма,
когда он получает новый тип, как этот
(используй любой костюм, который ты выбрал):



6 Теперь тебе нужно решить, что будет делать powerup (твой бонус). Мы начнем с чего-то простого: предоставление игроку новой жизни. На следующей карточке ты сделаешь кое- что по-курче!

1. Перейди в **more block** и **Make a block(сделай блок)**.
Разверни раздел параметров и добавь число ввода.
Назови блок “**react-to-player**” (реагировать на игрока)
и номер ввода “**type**”



2. Сделай “**react-to-player**” блок либо дающим такой же выигрыш очков, что уже дает звезда, или пусть увеличивает жизни игрока, в общем в зависимости от типа PowerUp.

3. Обнови **when I start as a clone**(когда я начинаю как клон) код, чтобы заменить поинты увеличения с вызовом “**react-to-player**”, передавая «**collectable-type**». Звёзды по-прежнему

