

Advanced Scratch



СУПЕР БОНУСЫ

SUPER POWERUPS!

Card 4 of 8

I'm Learning: Scratch

1 Теперь, когда у тебя работает новый powerup, пришло время заставить его сделать что-то крутое! Как насчет того, чтобы сделать дождь бонусов на несколько секунд, вместо того, чтобы скучно раздавать дополнительную жизнь?

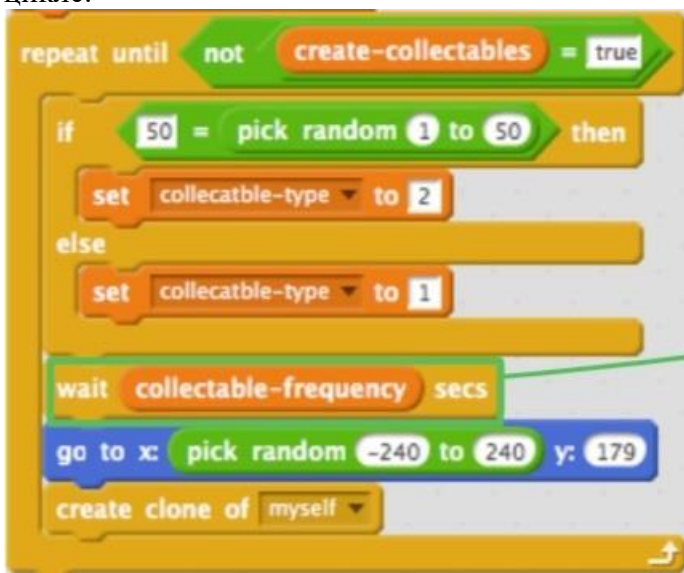
Чтобы выполнить эту работу, тебе нужно создать еще один фрагмент кода, который ты можешь запустить, в то время как блок “react-to-player” заканчивает свой цикл. Способ сделать это в использовании **broadcast** block для отправки сообщения другому фрагменту кода внутри этого спрайта. Давай-ка назовем это “collectable-rain” (бонусным дождем), так как это в основном то, чем код и занимается!

2 Создай этот блок в “collectable” sprite.



Этот блок просто устанавливает “collectable-frequency” (частоту бонусов) на очень небольшое число (поменяй на разные значения, посмотри, что произойдет!), а затем ждет секунду и изменяет ее обратно на 1.

Вроде бы не похоже на то, что это должно многое сделать, но если ты подумаешь о том, что происходит в течение этой секунды, **when (green flag) clicked** (когда (зеленый флаг) кликнут) запустил код, все еще работает, и **repeat until** (повторять до поры), пока петля в нем заикликивается. Посмотри на код в этом цикле:



Вместо того, чтобы ставить код на паузу на секунду, он останавливает только на одну миллионную доли секунды, что означает, что цикл будет работать во много раз чаще, чем обычно, из-за мизерного значения “collectable-frequency”.

Это означает, что код будет создавать дико больше бонусов в эту секунду, чем создавал бы как обычно.

Можешь ли ты придумать какие-либо проблемы, которые может вызвать? Там будет намного больше молний ... что, если я буду продолжать ловить их?

Advanced Scratch



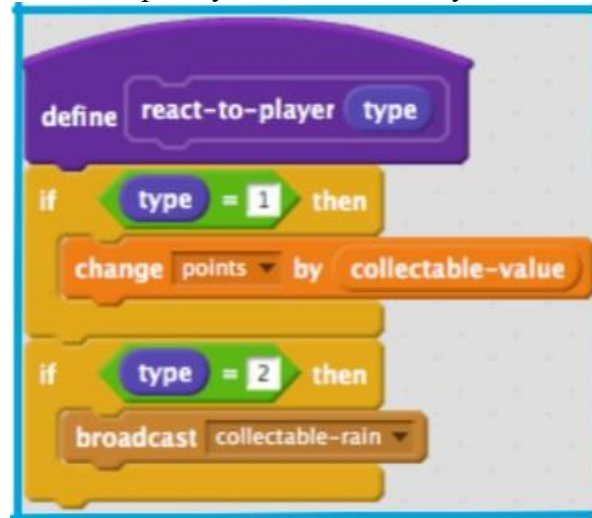
СУПЕР БОНУСЫ

SUPER POWERUPS!

Card 4 of 8

I'm Learning: Scratch

3 Теперь у тебя есть этот **broadcast** блок, но он еще не использовался. Следующая часть легка. Просто update “react-to-player” блок, чтобы он выглядел как ниже, для чтобы он транслировал «collectable-rain», когда игрок будет касается бонусов 2-ого типа.



Get Creative!

Based on this card and the previous one, you can now make as many powerups as you want!

What about one that gives out 20 times the usual number of points, adds three lives, or maybe means the player can't run out of lives while it's on?

Come up with some and see if you can make them!

КРЕАТИВЬ!

Основываясь на этой карточке и предыдущей, ты можешь сделать столько много бонусов, сколько пожелаешь!

Как насчет такого, который выдает в 20 раз больше обычного количества очков, добавляет три жизни или, может быть, означает, что игрока не могут закончиться жизни, пока он в игре?