

# Advanced Scratch



ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

LEVEL 2

Card 6 of 8

I'm Learning: Scratch

**1** То, что ты сможешь сделать с помощью этой карты, - это добавить новый уровень игры, на который игрок сможет попасть, просто нажав кнопку. Позже вы можете изменить его, чтобы игрок, для перехода на другой уровень имел определенное количество очков или что-то еще, чтобы попасть туда.

**2** Сначала, создай спайт новой кнопки, или добавив его из библиотеки или нарисовав свою. Я делал по немногу и того и другого и вот что получилось:

Switch Level

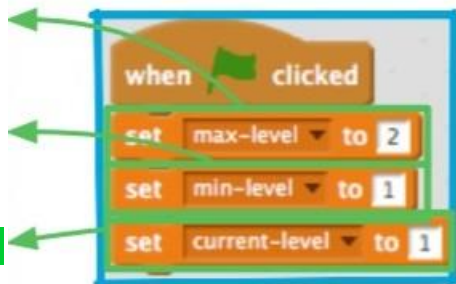
**3** В общем код для этой кнопки довольно мудреный; он разработан так, что каждый раз, когда ты щелкнешь по нему, он переместит тебя на следующий уровень; на столько уровней сколько их существует.

Добавь это в свою кнопку спрайта:

Уровень выше

Уровень ниже

На этом уровне  
сейчас находится  
игрок



Все это должно быть настроено программистом, и, если ты добавишь третий уровень, не забудь изменить "max-level" (максимальный уровень)!



Этот использует broadcasts, чтобы рассказать другим спрайтам, какой уровень показывать, и очищает (аннулирует) collectables .

**4** Теперь тебе нужно, чтобы другие спрайты реагировали на эти (broadcasts) трансляции! Начните с простого: очистка всех предметов collectables. Если вы просто скажете им спрятаться, все существующие клоны послушаются). Поэтому добавьте вот это в «collectable» спрайт:



Тебе не надо беспокоиться о новых клонах, которые ты в дальнейшем создашь, поскольку одна из первых вещей, которую уже делает новый клон, - это показывает себя. Не нужно будет выключать код для новеньких!

# Advanced Scratch



ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

LEVEL 2

Card 6 of 8

I'm Learning: Scratch

**5** Теперь переключись “platforms” спрайт! Ты можешь разработать свой новый уровень позже, если захочется, но пока давай использовать тот, который я уже включил сюда (ты поймешь, почему на следующей карточке!).

Тебе просто нужен этот код, чтобы взять отправленные сообщения, из блока **broadcast** “join current-level” и «current-level” variable и использовать их, чтобы изменить костюма «платформы»



**6** Для спрайта «Враг» тебе просто нужно убедиться, что он исчезает на уровне 2 (или перемещается на другую платформу!), как здесь:

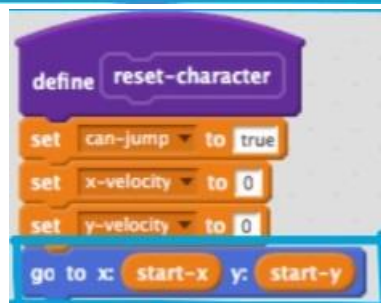


**7** В итоге, персонажу игрока нужно отделить координаты “reset character” «сбросить установки персонажа» **more block**, чтобы персонаж попал в нужное место, и вызывал первый уровень, года игра запустится.

Установить координаты старта и вызвать “reset-character”



Использовать variable (переменную) начальных координат вместо фиксированных x и y координаты



Используй трансляцию «Min-level»