

Scratch Basics



РЫБНАЯ ЛОВЛЯ!

FISHING!

Card 7 of 7

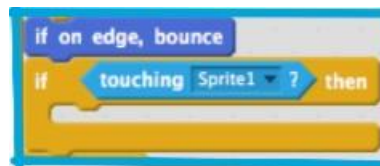
I'm Learning: Scratch

1 Акула движется, рыбка плавает, но они не взаимодействуют: если рыбка плывет прямо в пасть акуле, ничего не происходит. Пора это изменить!

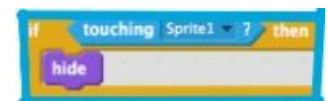
Во-первых, тебе нужно знать, когда рыбка касается пасти акулы. Для этого тебе нужен **control** блок и блок **sensing/ощущений**. **Sensing** блоки собирают информацию, такую как где находится sprite, что его касается и пр.

Блоку **control "if...then"** («если что-то..., тогда то-то...») нужно задавать значения **true/false**. В **sensing** блоке тебе понадобится использовать **"touching"** (касание, прикосновение), где ты должен выбрать кликом имя sprite (если ты не поменял его имя, то по умолчанию он — Sprite1). Вот в этом прямоугольнике с острыми концами ты можешь задать **true/false value** для **"if...then"**.

Ты можешь добавить этот блок в **"forever"** цикл рыбки, сразу после **"if on edge bounce"**:



2 Конечно, ты добавил блок **"if...then"**, но без **тогда то-то**. Ты можешь заставить рыбку исчезнуть, как будто ее съела акула, используя блок **"hide"** - «спрятать», который ты найдешь в **looks**, внутри кода **"if...then"**.



3 Ну, теперь, когда акула хватается рыбку, та исчезает совсем. Это как-то не очень забавно. Если ты поставишь блок **"show"** (показать), который тоже находится в **looks**, в самое начало коды рыбки, то игра будет начинаться заново - **reset the game**.



4 Уже лучше! Но тебе не надо, чтобы игрок каждый раз начинал игру заново с одной рыбкой! Ты можешь здесь схитрить — когда рыбка спрятана, подожди, перемести ее, и покажи снова. Да, теперь кажется, что вокруг много рыбы, но это все тот же самый sprite рассекает по волнам!



Scratch Basics



РЫБНАЯ ЛОВЛЯ!

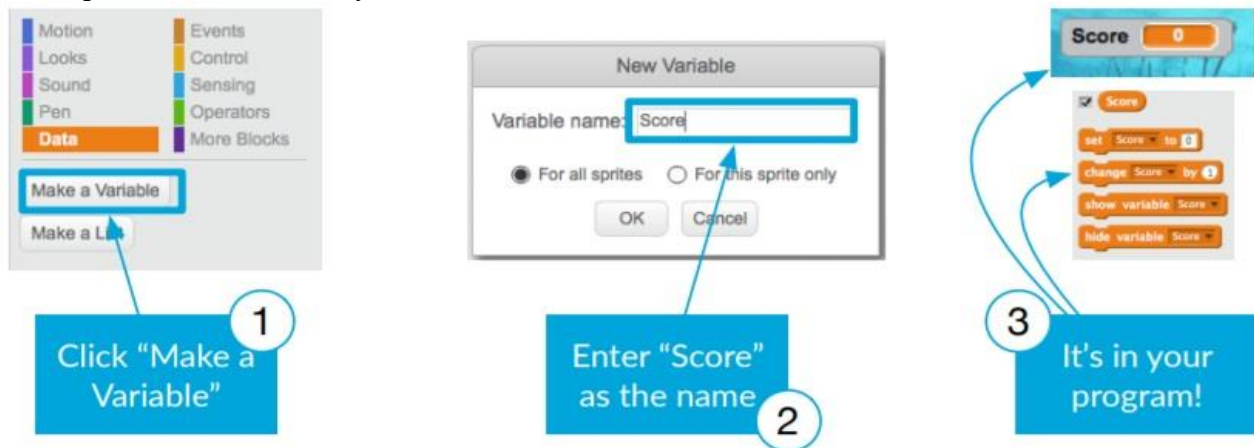
FISHING!

Card 7 of 7

I'm Learning: Scratch

5 Вот это игра! Но как же **"score"-счет** игры? Как понять: ничья или кто выиграл. Ты можешь справиться и с этим! Чтобы вести счет, тебе его нужно где-то хранить, причем так, чтобы можно было добавлять в него и обнулять, если game is restarted — при новой игре.

Во-первых: хранение (storing it). Когда ты захочешь хранить какую-то информацию в программе, тебе необходима такая штука как **"variable"- переменная**. Подумай о переменной как о ящике с этикеткой (лейблом, что внутри) на нем: ты можешь положить что то в него, можешь проверить, что там есть внутри, и можешь заменить его содержимое. Ты найдешь **"variable"** в блоке кодов **"data"** — **данные**, но сначала придется создать одну!

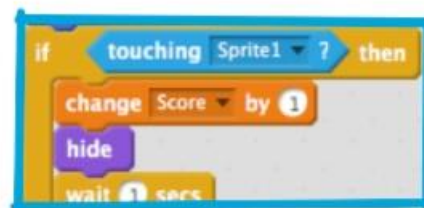
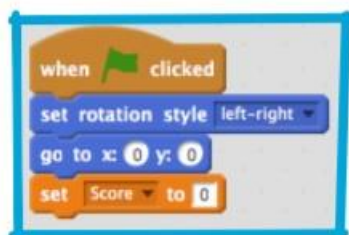
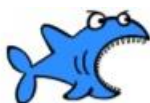


1 Кликни на «Создать переменную»

2 Введи «Счет» как название

3 Это в твоей программе!

6 Теперь тебе нужно update (обновлять) **"variable"- переменную**, когда рыбка съедена, и обнулить, когда игра начинается заново game is restarted. Обе задачи достаточно просты: из data бери **"Set Score to 0"** («Установить счет на 0») и **"Change Score by 1"** («Изменять счет на 1») блоки, и ставь их в свою программу:



7 Cool! Круто! Теперь у тебя даже счет есть и вообще все что надо для игры. Установи счет при котором игрок побеждает, и сделай так чтобы это праздновалось! Может быть сытая акула поздравит

и
г
в