

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ SCRATCH

S.1.Модульный проект №1 «Лягушонок»



Часть 1



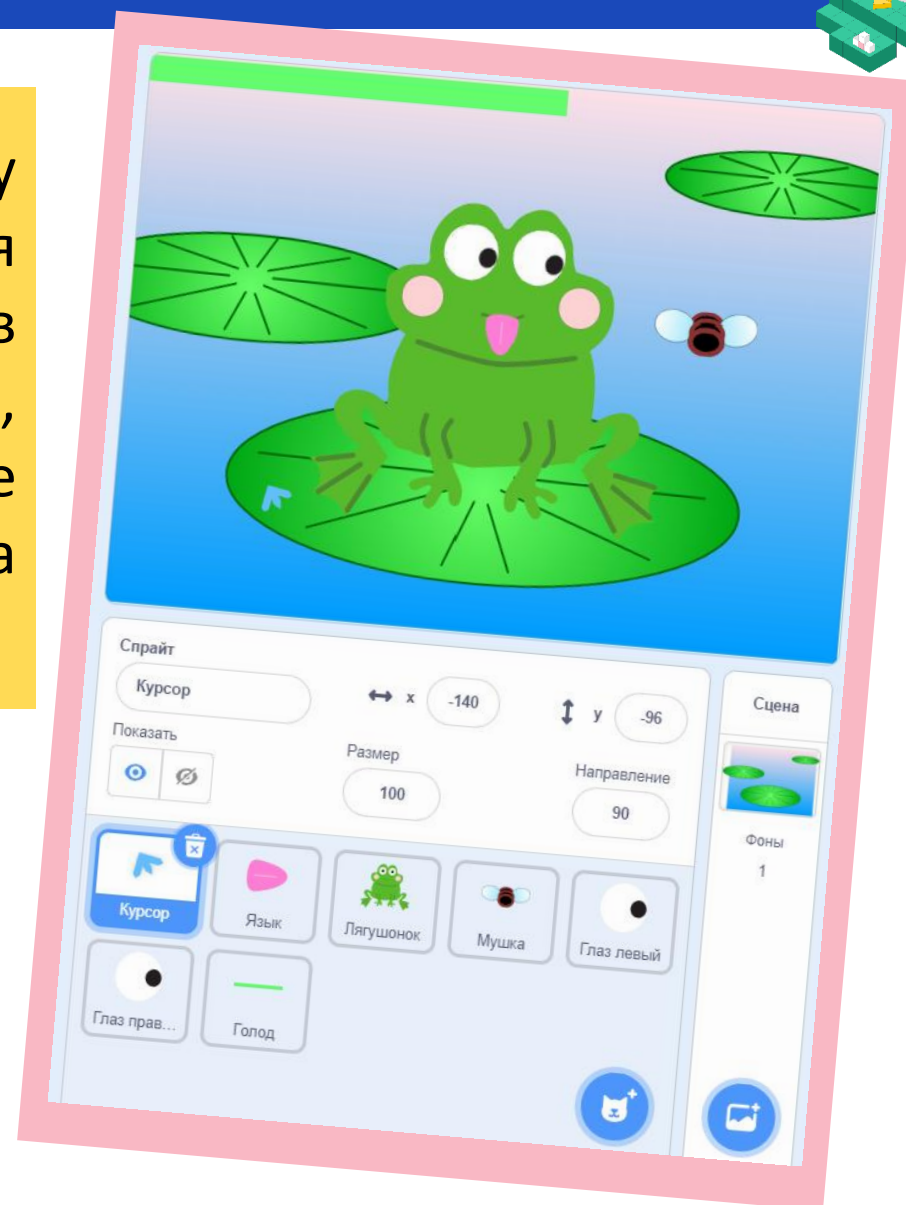


Ты будешь самостоятельно между занятиями разрабатывать игру, используя описание и материалы, которые найдешь в этом документе. Это первая часть заданий, которые тебе надо выполнить, будут еще задания, которые ты получишь на следующих уроках.

Материалы

Скачай проект по этой ссылке:
<https://hwschool.bitrix24.ru/~KCPiK>

В нем уже есть все необходимые спрайты для будущей игры.



Описание игры



В игре «Лягушонок» тебе предстоит играть за лягушонка, который языком ловит мушку.

Когда мушка оказывается близко к лягушонку, тот должен высунуть свой длинный язык, чтобы достать им мушку.

Если лягушонок вытягивает язык и достает до мушки, его счет увеличивается.

Если лягушонок вытягивает язык, но не достает до мушки, его промах увеличивается. Если лягушонок промахнется 5 раз, игра закончится проигрышем.

Если лягушонок не дотягивается до мушки дольше 10 секунд, игра закончится проигрышем. Оставшееся время показывает полоска сверху, когда она станет полностью голубой, значит, время вышло.

Если лягушонок поймал мушку 10 раз – он выиграл.

Обязательно посмотри видео
по ссылке
<https://vimeo.com/637632761>,
чтобы узнать, что получится в
итоге, если ты выполнишь все
задания.



Задания

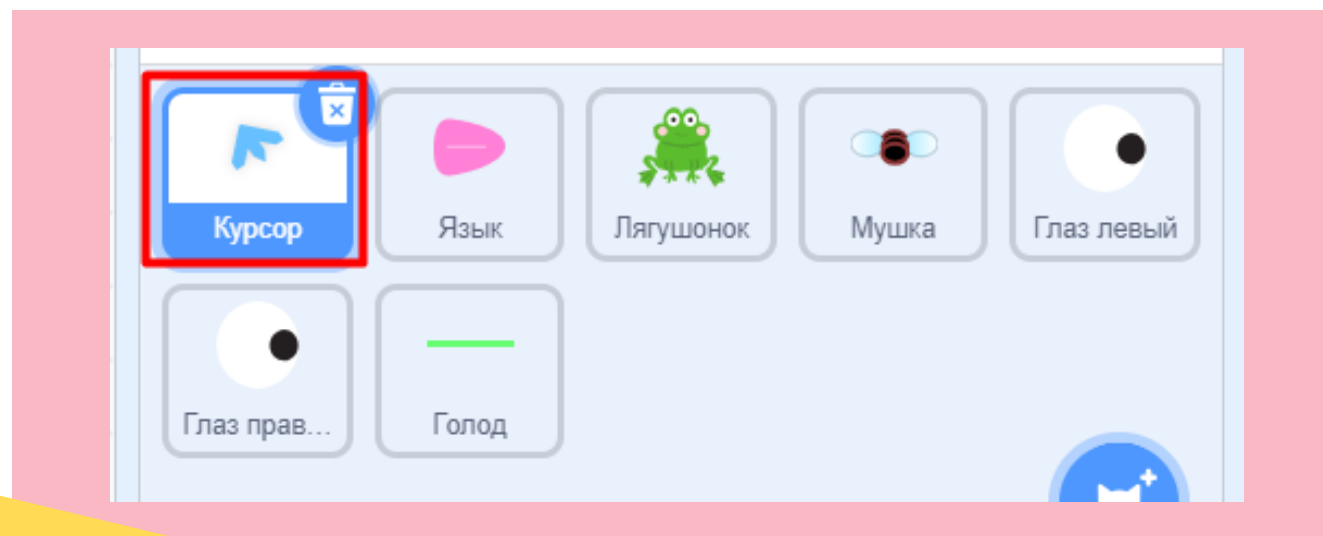
Дальше написаны задания, которые тебе надо выполнить в проекте до следующего занятия. Это только часть заданий, остальные ты получишь позже.

УДАЧИ!





Спрайт Курсор



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

Спрайт Курсор должен располагаться на первом слое.

(Подсказка: вспомни Светофор в игре «Светофор», как его размещали выше, чем машина)

Спрайт Курсор всегда должен следовать за твоим собственным курсором.

(Подсказка: вспомни код для Мышки из игры «Кошки-Мышки»)



Обязательно запусти программу, чтобы убедиться, что спрайт Курсор следует за твоей мышкой.



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

Необходимо создать **переменную «игра»**. В начале программы эта переменная должна иметь значение **«нет»**.

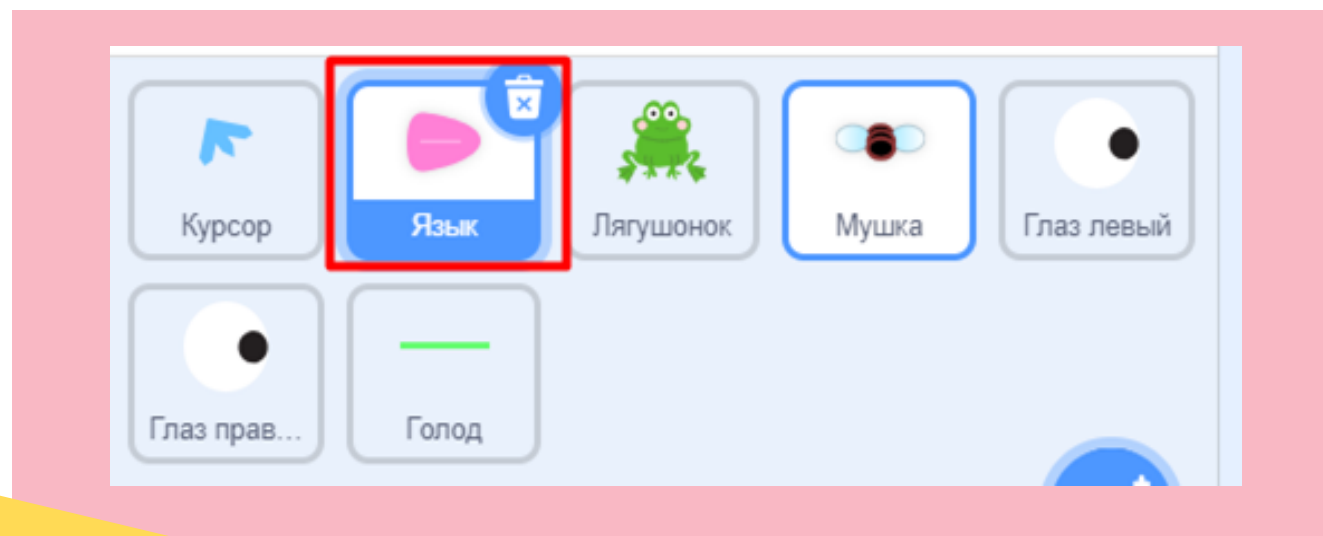
Если ты кликнешь мышкой, то значение **переменной «игра»** должно стать **«да»**.



Обязательно запусти игру, убедись, что переменная игра имеет значение «нет», после чего щелкни мышкой, чтобы убедиться, что значение поменялось на «да». Если все сработало, твой код составлен правильно.



Спрайт Язык



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

В начале программы для **спрайта Язык** переменная **«игра»** должна иметь значение **«нет»**.

Спрайт Язык должен располагаться на первом слое.

Спрайт Язык в начале программы должен быть повернут вниз.

Спрайт Язык должен **ждать**, когда значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**.

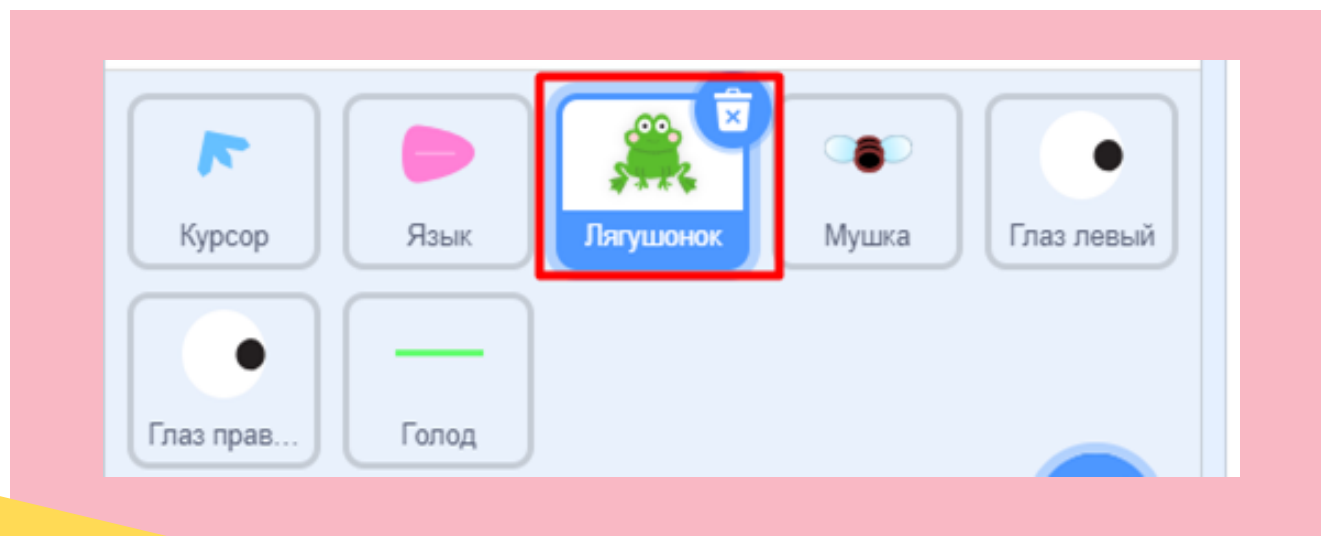
После того как **спрайт Язык** дожждется, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время поворачиваться** в сторону **Курсора**.

(Подсказка: вспомни Цветок в игре «Полей цветок», который всегда поворачивался в сторону Солнца или бутылку с Зельем, которая поворачивалась в яйцо в игре «Вырасти дракона».)

Обязательно запусти игру, убедись, что переменная игра имеет значение «нет», и язык направлен вниз. После чего щелкни мышкой, чтобы убедиться, что значение переменной поменялось на «нет» и язык начал поворачиваться в сторону Курсора. Если все сработало, твой код составлен правильно.



Спрайт Лягушонок



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

В начале программы для **спрайта Лягушонок** переменная «игра»
должна иметь значение «нет».

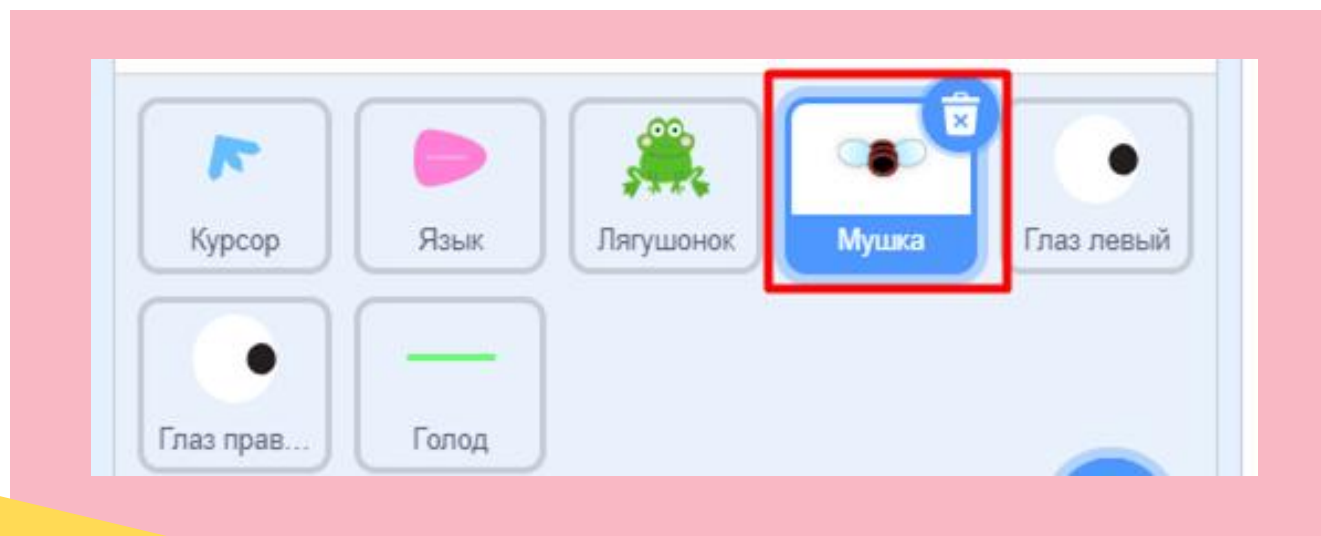
Спрайт Лягушонок должен **ждать**, когда значение в переменной
«игра» станет равно «да».

(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой, перетаскивая нужные блоки к маленьким изображениям спрайтов внизу под Сценой)





Спрайт Мушка



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

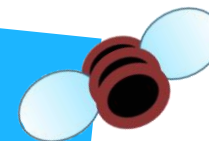
В начале программы для **спрайта Мушка** переменная «**игра**» должна иметь значение «**нет**».



Спрайт Мушка должен **ждать**, когда значение в переменной «**игра**» станет равно «**да**».

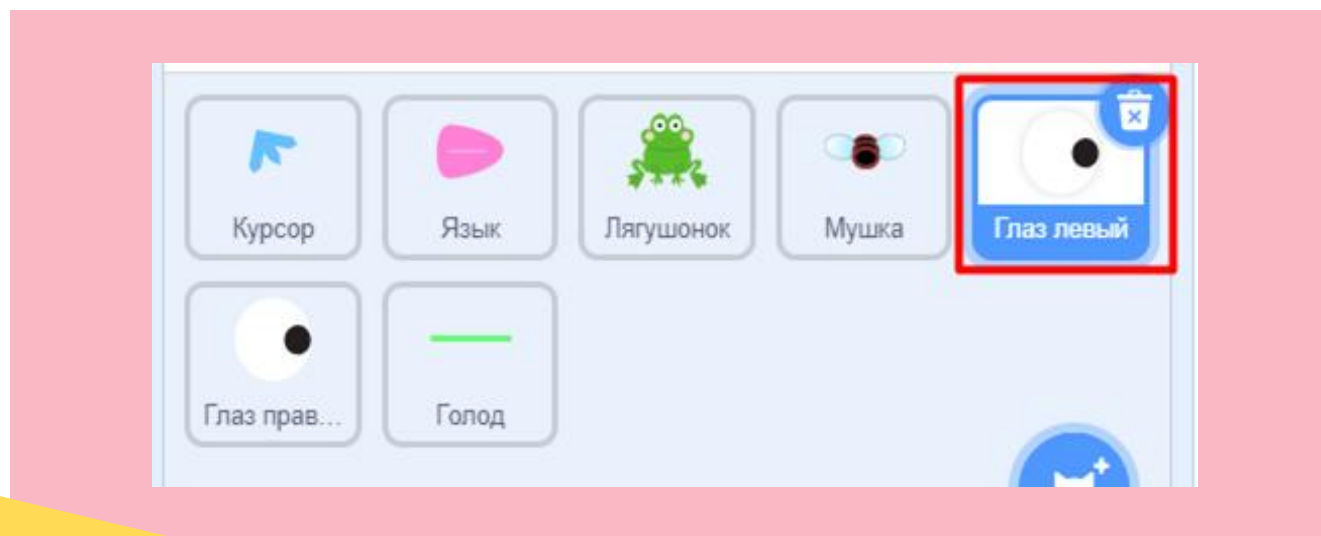


(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой, перетаскивая нужные блоки к маленьким изображениям спрайтов внизу под Сценой)

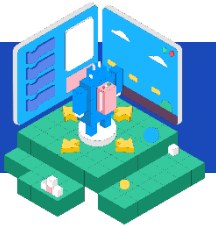




Спрайт Глаз левый



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

Спрайт Глаз левый должен располагаться на первом слое.



Спрайт Глаз левый должен **ждать**, когда значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**.

(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой)

После того как **спрайт Глаз левый** дождется, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время поворачиваться** в сторону **Мушки**.

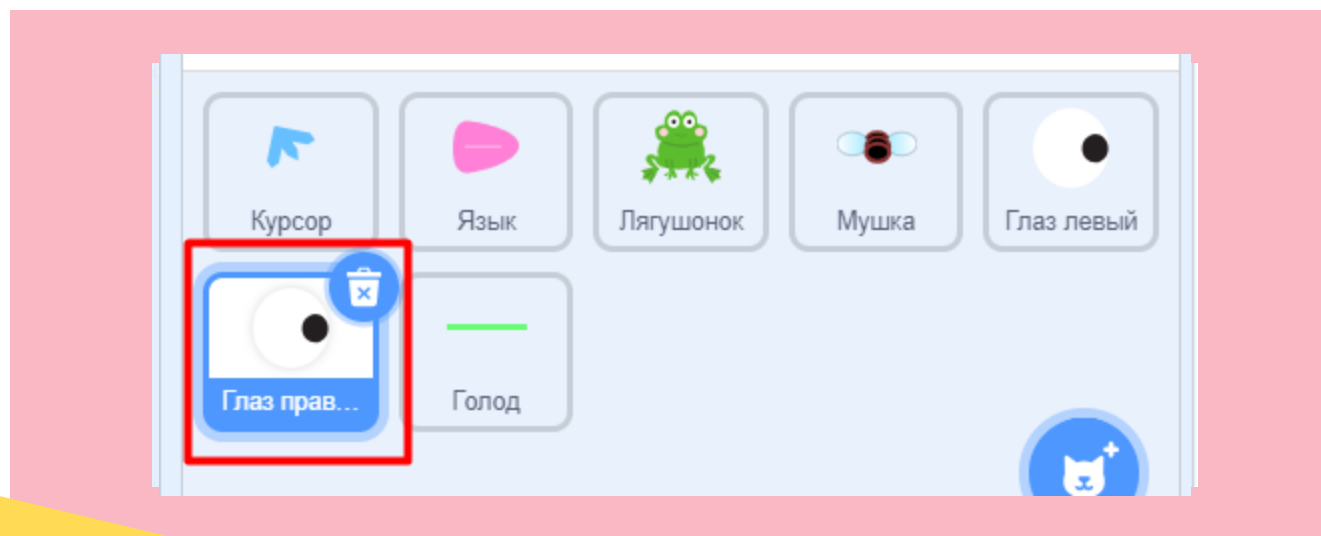


(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой. В сдублированном коде измени то, что нужно)

Обязательно запусти программу. После чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной **«игра»** поменялось на **«да»** и Глаз левый начал поворачиваться в сторону Мушки. Перетаскивай Мушку на Сцене, чтобы убедиться, что Глаз поворачивается в ее сторону. Если все сработало, твой код составлен правильно.



Спрайт Глаз правый



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

Спрайт Глаз правый должен располагаться на первом слое.



Спрайт Глаз правый должен **ждать**, когда значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**.

После того как **спрайт Глаз правый** дождется, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время поворачиваться** в сторону **Мушки**.

(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой)

Обязательно запусти программу. После чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной **«игра»** поменялось на **«да»** и Глаз правый начал поворачиваться в сторону Мушки, так же как и Левый. Перетаскивай Мушку на Сцене, чтобы убедиться, что Глаз поворачивается в ее сторону. Если все сработало, твой код составлен правильно.





Задания выполнены!

Поздравляю, Часть 1 завершена!

Ты получишь новые задания на
следующем занятии по
программированию.

Молодец!

Ква-ква-ква!

