

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ SCRATCH

S.1.Модульный проект №1

«Лягушонок»

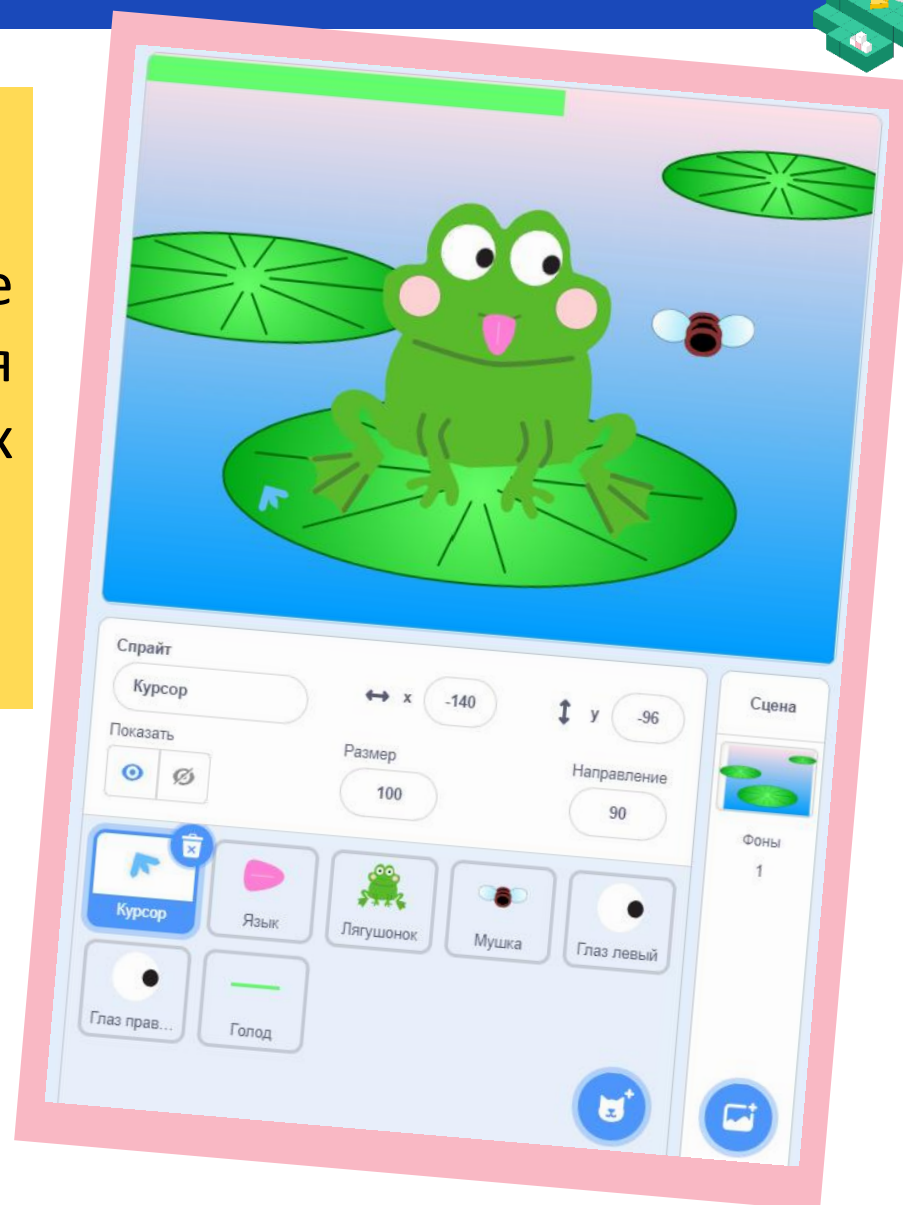


Часть 3. Дополнительная





Продолжай работу в том проекте «Лягушонок», который у тебя получился после выполнения заданий из прошлых домашних работ.





Задания

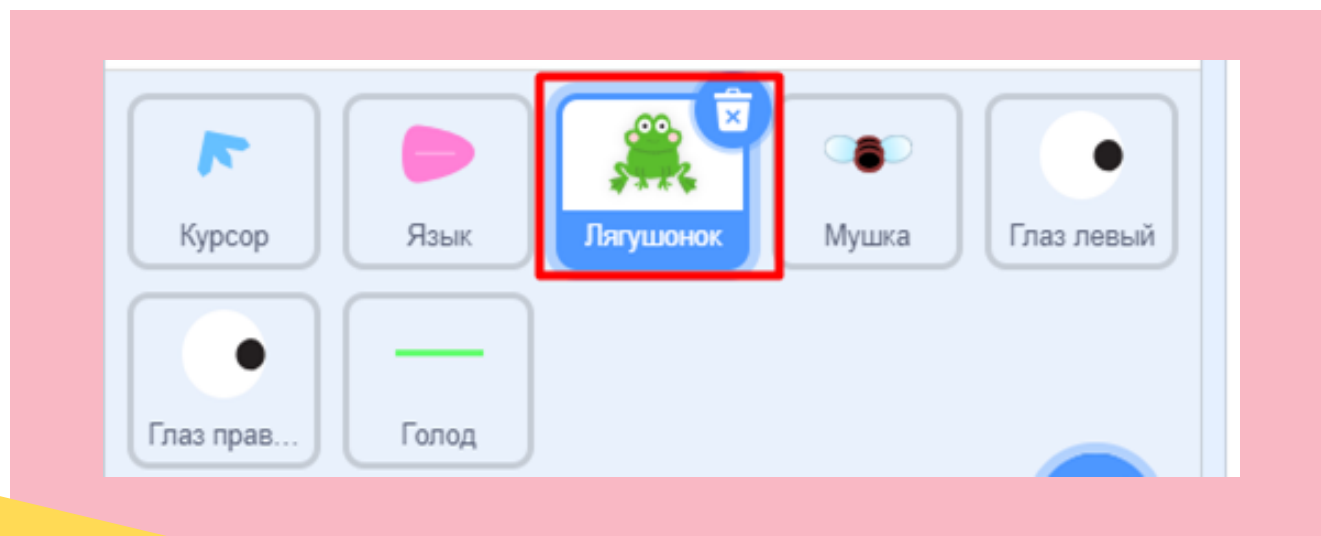
Ниже написаны задания, которые тебе надо выполнить в проекте до следующего занятия. Это третья часть заданий, после их выполнения у тебя будет готовая игра с дополнительными элементами – игра будет ограничена по времени, появится игровой индикатор голода, а также анимация и звуки.

УДАЧИ!

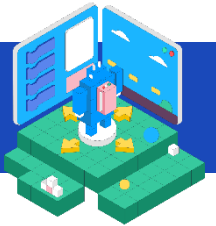




Спрайт Лягушонок



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

Сразу после того, как Лягушонок дождался, что значение в переменной «игра» станет равно «да», он должен сбросить таймер.



Покажи значение таймера на Сцене. Для этого нажми на квадратик рядом с блоком «таймер» в меню.

Обязательно запусти игру, посмотри на значение таймера, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Если после этого таймер опять начнет отсчет с нуля, значит, ты все сделал правильно.



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

Необходимо расширить условие проигрыша, где проверяется, что переменная «промах» равна 5. Проигрыш должен произойти также в том случае, если **значение таймера** станет **больше 10**.

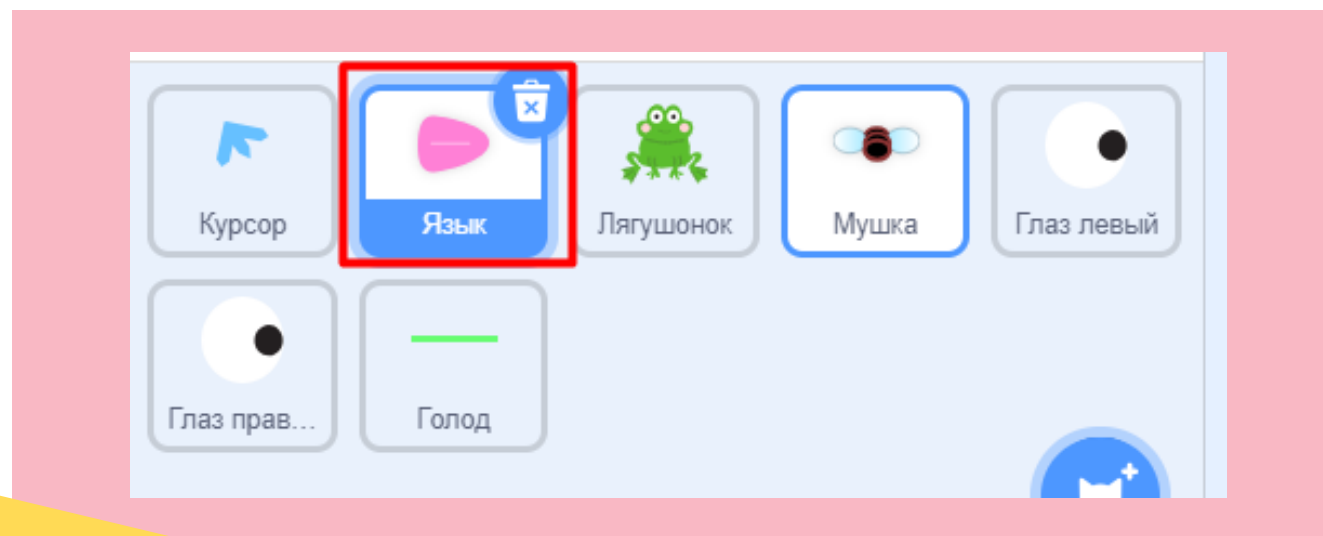
Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Дождись, пока таймер станет больше 10 секунд и игра завершиться проигрышем. Если все сработало, твой код составлен правильно.

(Подсказка: вспомни машину в игре «Светофор», как она ездил, если горел красный или желтый свет, вспомни Снитч из игры «Квиддич», где он ждал либо касание Гарри Поттера, либо того, что таймер станет больше 3)

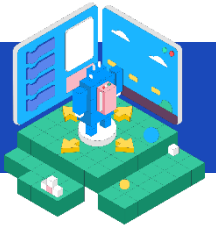




Спрайт Язык



Перейди в этот спрайт



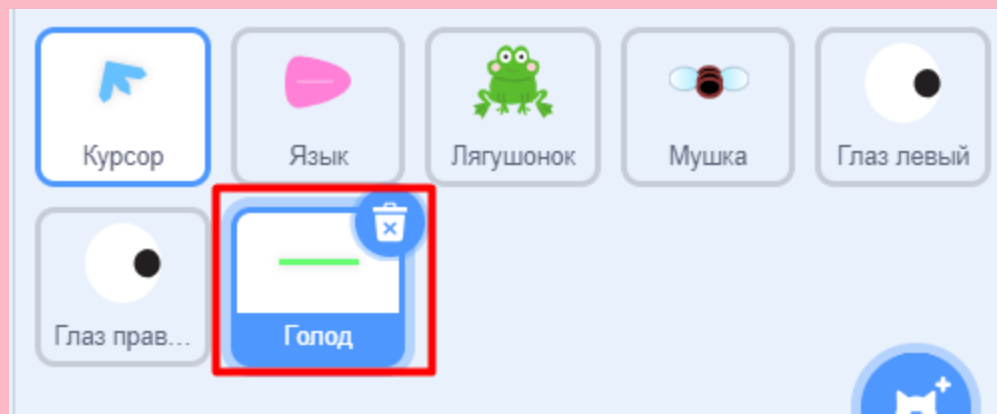
Дополни для спрайта программу по следующему заданию:

Необходимо дополнить **условие касания Мушки**, там, где увеличивается переменная «счет». Когда Язык касается Мушки, необходимо **сбрасывать таймер**.

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Посмотри на значение таймера, а потом сделай так, чтобы язык Лягушонка коснулся Мушки. Если после этого таймер опять начнет отсчет с нуля, значит, все сделано правильно.



Спрайт Голод



Перейди в этот спрайт



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

В начале программы для спрайта Голод должен быть в костюме «меньше 1».

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

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



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

После того как спрайт **Голод** дождется, что значение в переменной «игра» станет равно «да», он должен **все время проверять** значение таймера. Если значение таймера **меньше 1**, спрайт **Голод** должен надевать костюм «меньше 1». Если значение таймера **больше 1**, он должен надевать костюм «больше 1».

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Посмотри на спрайт Голод, примерно через секунду после начала игра, зеленая линия голода должна стать меньше. Потом сделай так, чтобы язык Лягушонка коснулся Мушки. Если после этого линия голода снова станет полностью зеленой, значит, все сделано правильно.

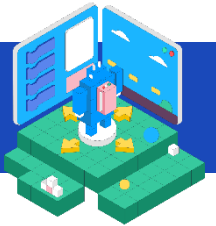


Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

Необходимо добавить **условия** для надевания каждого костюма спрайта Голод. Если значение **таймера больше 2**, спрайт Голод должен надевать костюм «**больше 2**», если значение **таймера больше 3**, спрайт Голод должен надевать костюм «**больше 3**» и так далее. Последним должно быть условие, проверяющее, что значение **таймера больше 10**.

(Подсказка: ты можешь дублировать код условия «таймер больше 1» столько раз, сколько условий тебе понадобится – нажми по условию правой клавишей мыши и выбери пункт «Дублировать», в сдублированном коде сделай нужные изменения)

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Если в процессе игры линия голода становится меньше, значит, все сделано правильно. Можешь скрыть значение таймера, снова нажми на квадратик рядом с блоком «таймер» в меню.



Составь для спрайта программу по следующим заданиям:

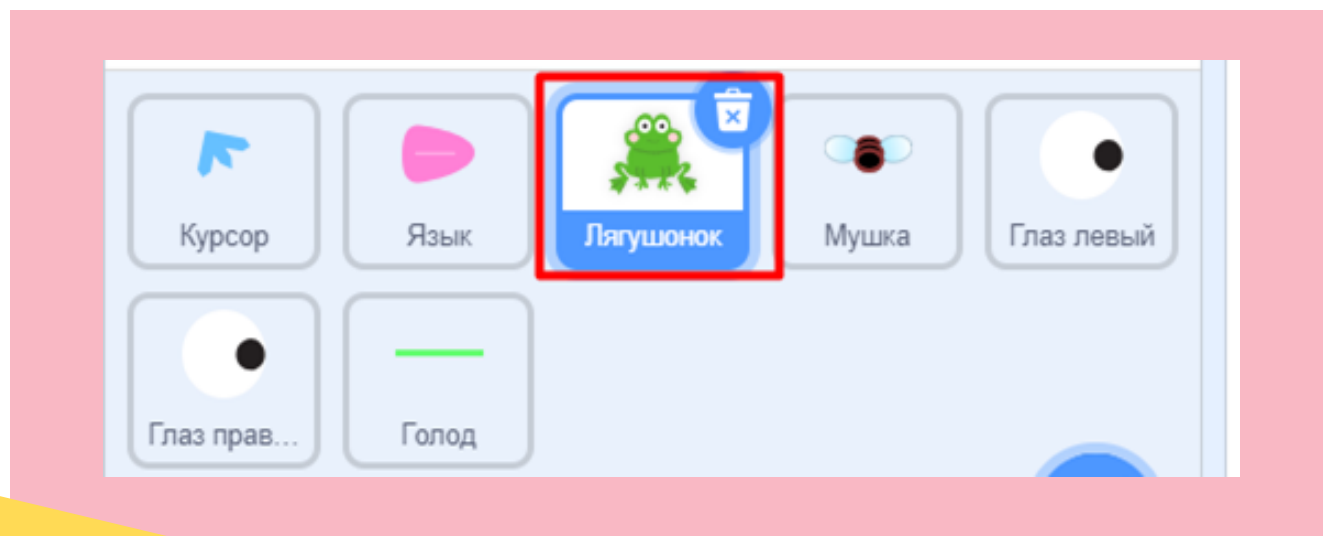
Необходимо расширить условие, где проверяется, что значение таймера больше 10, тогда **Спрайт Голод** надевает костюм «больше 10». **Спрайт Голод** должен также **надевать костюм «больше 10»**, если переменная «промах» равна 5.

(Подсказка: это похоже на условие проигрыша в спрайте Лягушка)

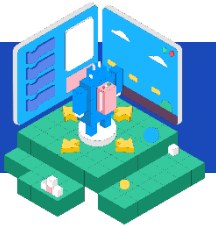
Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Сделай 5 промахов, если линия голода станет полностью голубой, значит, все сделано правильно.



Спрайт Лягушонок



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

В условии победы следует добавить звуки. Внутри условия, что «счет» стал равен 10, **после изменения костюма и перед полной остановкой игры** добавить «играть звук Победа в игре».

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Выиграй в игре, чтобы убедиться, что играет победный звук.

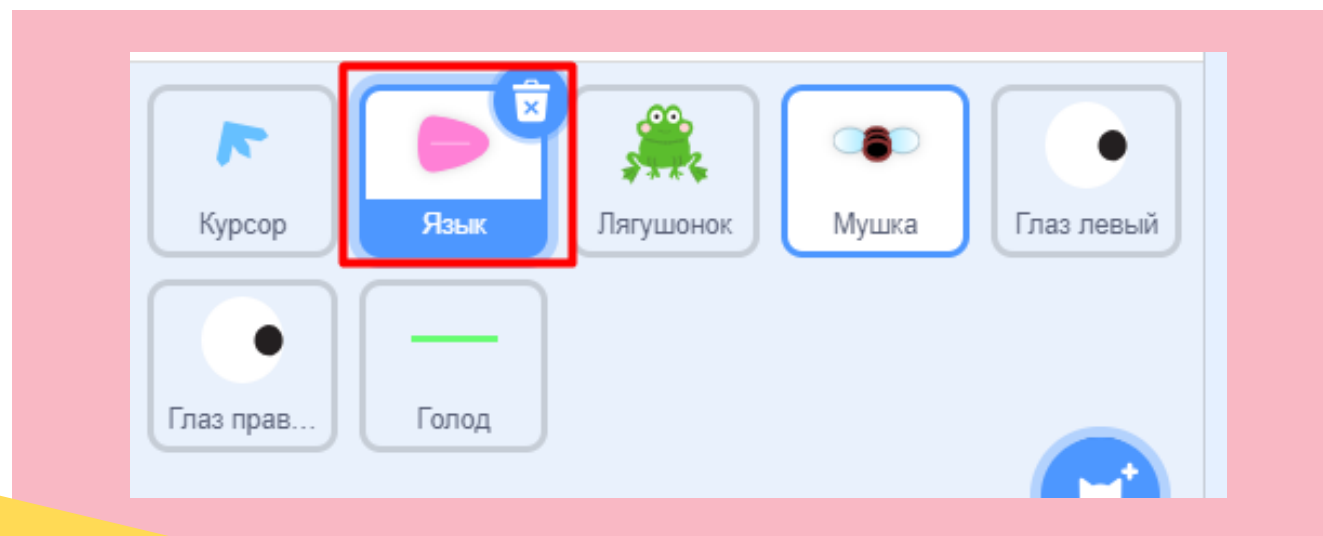
В условиях проигрыша следует добавить звуки. Внутри условия, что «промах» стал равен 5 или таймер больше 10, **после изменения костюма и перед полной остановкой игры** добавить «играть звук Проигрыш в игре».

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Проиграй в игре, чтобы убедиться, что играет звук проигрыша.





Спрайт Язык



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

Теперь перед завершением игры играют звуки. Пока играет звук проигрыша, Лягушонок может успеть высунуть язык и поймать мушку, тем самым сбросить таймер и заработать счет. Чтобы этого не происходило, нужно добавить **спрайту Язык** условие поражения.

(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой, например, сдублировать это условие из **спрайта Голод** или **спрайта Лягушонок**)

Если это условие поражения сработает, **спрайт Язык** должен **перейти на задний слой**, **изменить костюм на «язык»** (чтобы длинный язык не высовывался за спиной Лягушонка), и **ждать** примерно 2 секунды.

(Подсказка: этого будет достаточно, чтобы весь звук в конце игры сыграл до конца)

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Сделай 5 промахов или дождись, чтобы таймер стал больше 10, если язык «спрячется» за Лягушонком, и ты не сможешь его «удлинить», значит, все сделано правильно. По желанию, можешь сделать такое же условие, только при победе, чтобы Лягушонок «прятал» язык.



Составь для спрайта еще одну программу по следующему заданию:

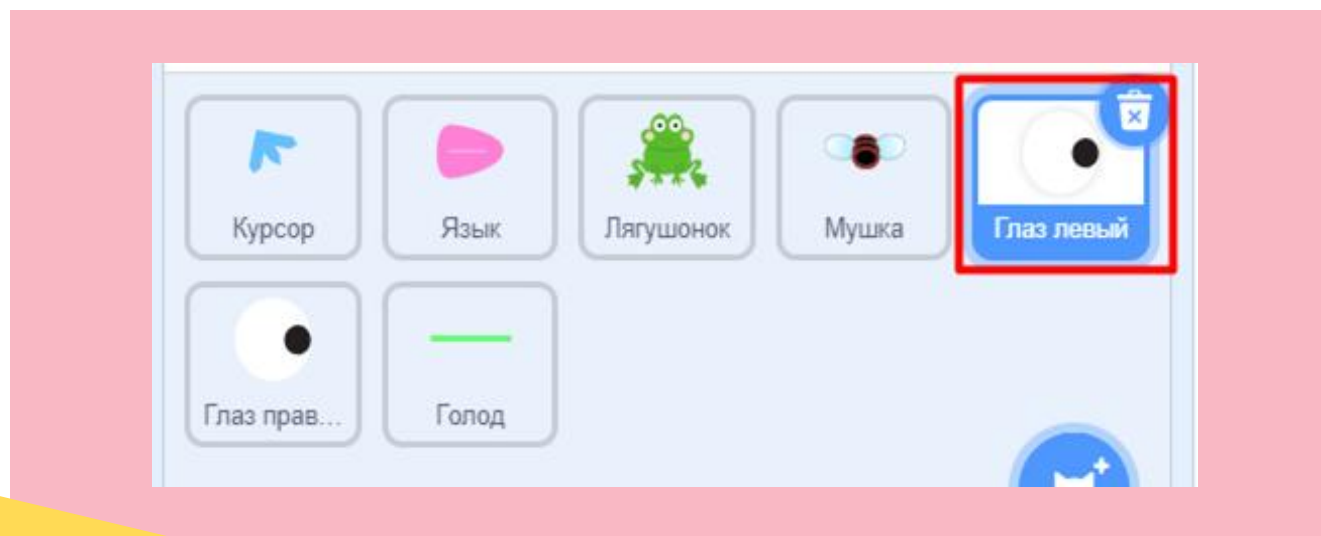
В условие касания и не касания **Мушки** следует добавить звуки. Если касание есть – **включать звук «квак»**, если касания нет - **включать звук «мимо»**.



Обязательно запусти игру, чтобы убедиться, что при касании Мушки есть звук, и что если касания не происходит звук тоже есть.



Спрайт Глаз левый



Перейди в этот спрайт



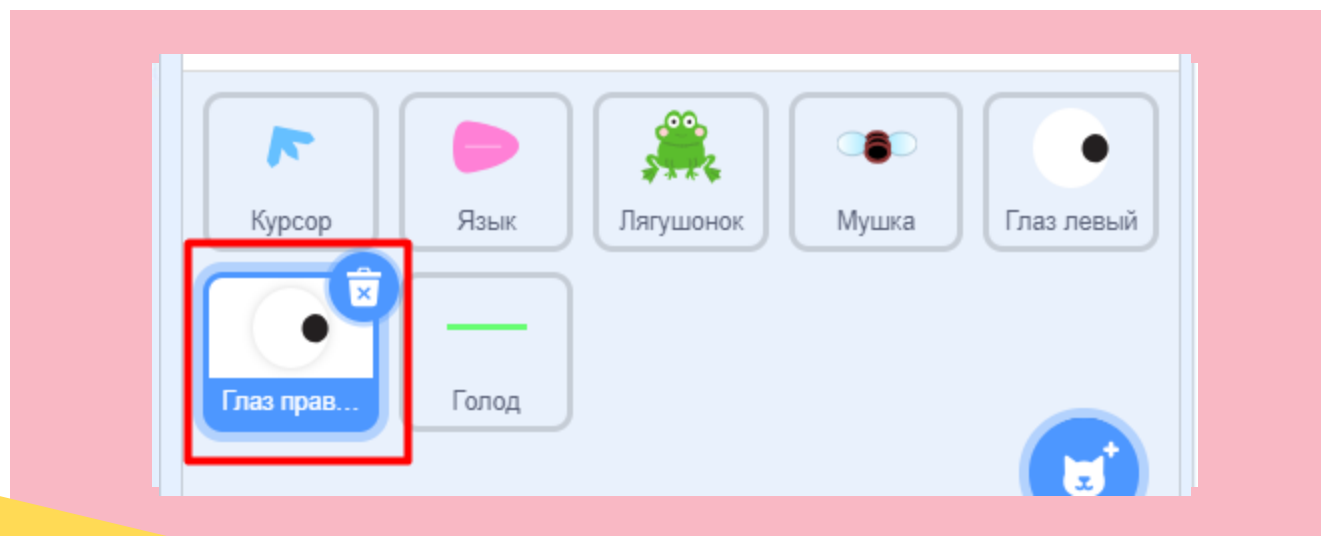
Дополни для спрайта программу по следующему заданию:

Спрайт **Глаз левый** должен все время проверять, если переменная **«промах»** равна **5** или значение **таймера больше 10**, в таком случае он должен **перейти на задний слой**.

(Подсказка: ты можешь использовать дублирование кода из одного спрайта в другой, например, сдублировать это условие из спрайта Голод, и заменить в нем блок «изменения костюма» на нужный)



Спрайт Глаз правый



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующему заданию:

Спрайт **Глаз правый** должен все время проверять, если переменная «промах» равна 5 или значение таймера больше 10, в таком случае он должен **перейти на задний слой**.

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

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да». Сделай 5 промахов или дождись, чтобы таймер стал больше 10, если оба глаза «спрячутся» за Лягушонком, и ты увидишь очень недовольного Лягушонка, значит, все сделано правильно. По желанию, можешь сделать еще по условию для каждого Глаза, чтобы они переходили на задний слой и при победе, когда счет станет равен 10.



Задания выполнены!

Поздравляю, Часть 3 завершена!

Если у тебя все получилось -
поздравляю! У тебя теперь есть очень
классная игра, которую ты сделал
самостоятельно.

Молодец!

Ура! Ква-ква,
ура, ква-ква!

