

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ SCRATCH

S.1. Модульный проект №1 «Лягушонок»

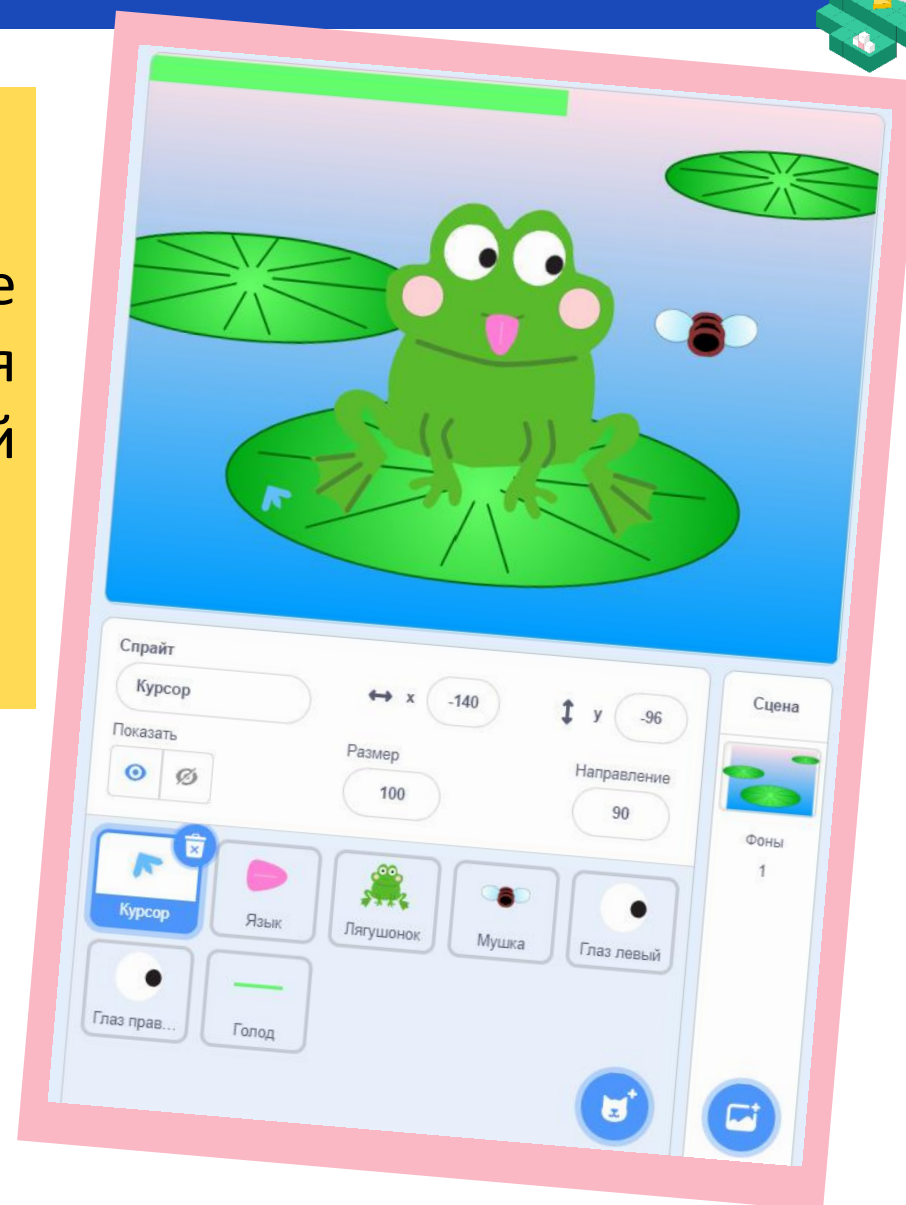


Часть 2





Продолжай работу в том проекте «Лягушонок», который у тебя получился после выполнения всех заданий из прошлой домашней работы.





Задания

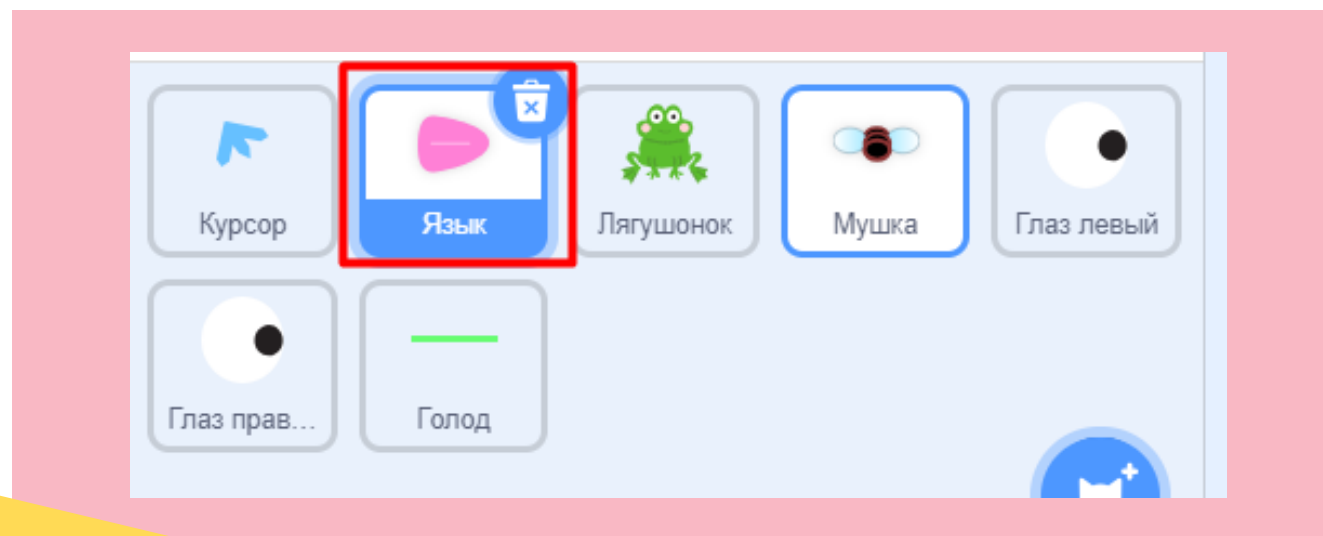
Ниже написаны задания, которые тебе надо выполнить в проекте до следующего занятия по программированию. Это вторая часть заданий, когда ты выполнишь все задания из этой части, у тебя уже получится игра, в которую можно играть, побеждать или проигрывать.

УДАЧИ!

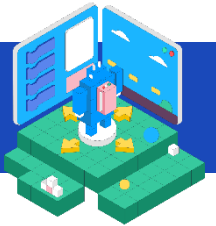




Спрайт Язык



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

Спрайт Язык, после того как дождется, что значение в переменной «игра» станет равно «да», должен **все время проверять** нажатие на клавишу пробел. **Если клавиша пробел будет нажата, спрайт Язык должен поменять свой костюм на «язык длинный».**

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да», после чего нажми на пробел, чтобы убедиться, что язык стал длинным. Если все сработало, твой код составлен правильно.



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

В начале программы **спрайт Язык** должен **быть в костюме «язык»**.

Обязательно запусти игру, чтобы убедиться, что язык в начале игры всегда короткий.

После того как **спрайт Язык** дождетсся, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время изменять костюм «язык»**.

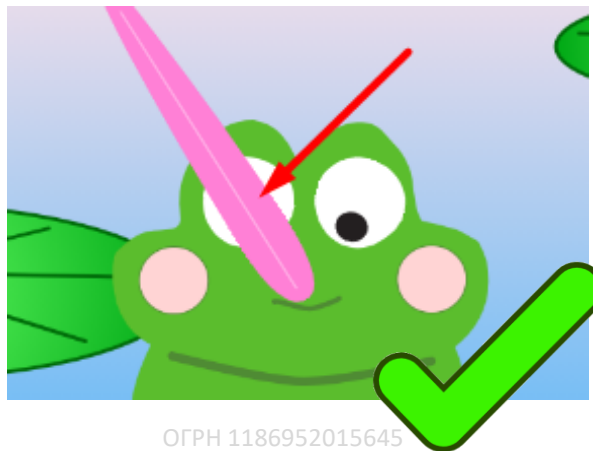
(Подсказка: это нужно для того, чтобы язык был длинным, только пока ты нажимаешь на пробел)

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной поменялось на «да», после чего нажми на пробел, чтобы убедиться, что язык стал длинным, а потом отпусти пробел, чтобы язык снова стал коротким. Если все сработало, твой код составлен правильно.



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

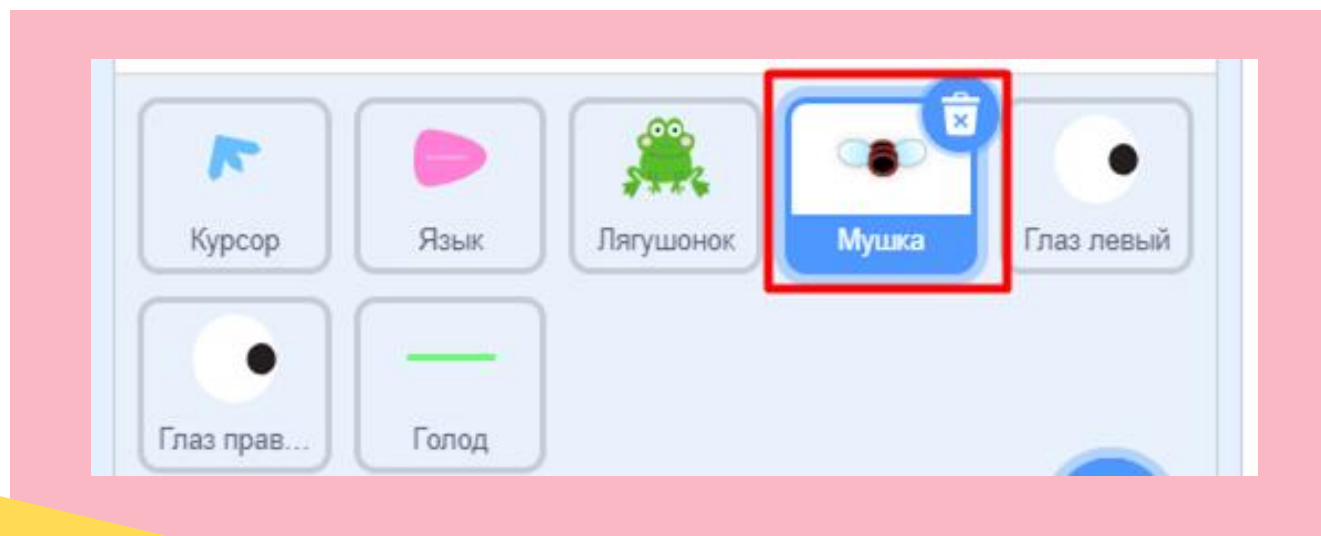
Если **спрайт Язык** находится «за» **Глазами** (*глаза перекрывают длинный язык, когда он направлен вверх*), то его необходимо переместить на передний слой после того, как переменная игры получит значение «да».



Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да». После чего перемести Курсор наверх, чтобы и язык смотрел вверх, а затем нажми на пробел, чтобы убедиться, что длинный язык не перекрывается глазами.



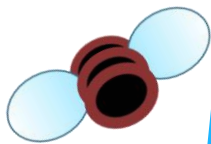
Спрайт Мушка



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:



(Подсказка: вспомни Снитч из игры «Квиддич»)

После того как **спрайт Мушка** дождется, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время лететь в случайное место** в течение небольшого времени.



(Подсказка: от 0.7 до 1 секунды, на твое усмотрение)

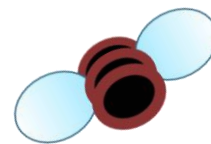
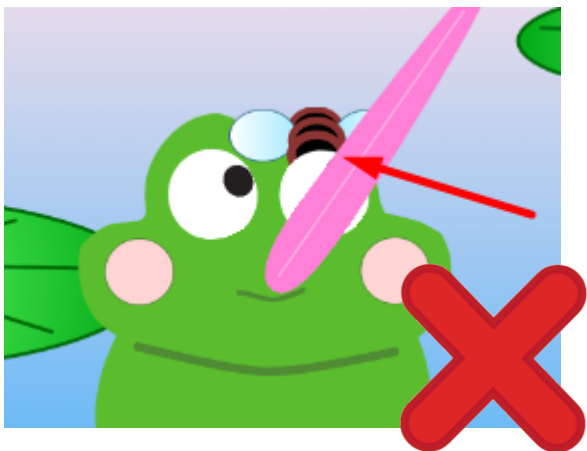


***Обязательно запусти игру**, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да», Мушка должна начать летать с одного места на другое. Если все сработало, твой код составлен правильно.*



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

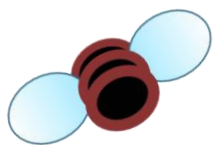
Если **Спрайт Мушка** находится «за» **Глазами** и «за» **Языком** (*Глаза и Язык перекрывают Мушку, когда она пролетает мимо них*), то его необходимо всегда перемещать на передний слой после того, как переменная игры получит значение «да».



Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да». Дождись момента, когда мушка будет пролетать мимо глаз и языка. Если они не перекрывают мушку, все сделано правильно.



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:



(Подсказка: это нужно для того, чтобы у Лягушонка было немного времени, чтобы прицелиться)



Каждый раз, перелетев на случайное место, **спрайт Мушка** должен **подождать** какое-то время.

(Подсказка: от 0.5 до 0.8 секунд, на твое усмотрение)



Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да», Мушка должна начать летать с одного места на другое, замирать на какое-то время, а потом снова перелетать на другое место. Если все сработало, твой код составлен правильно.



Составь для спрайта еще одну программу по следующему заданию:



(Подсказка: это нужно для того, чтобы получилась анимация – будто мушка машет крылышками)

Спрайт Мушка должен все время сменять костюмы с небольшой задержкой.



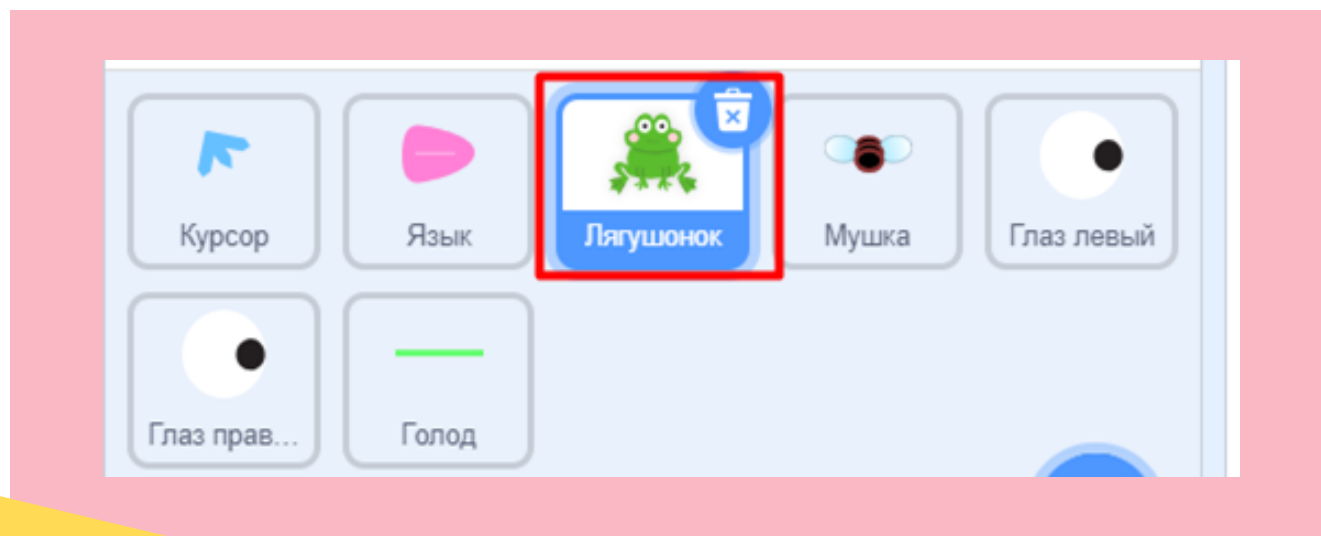
Мушка машет крылышками

Обязательно запусти игру, чтобы убедиться, что Мушка машет крылышками.





Спрайт Лягушонок



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

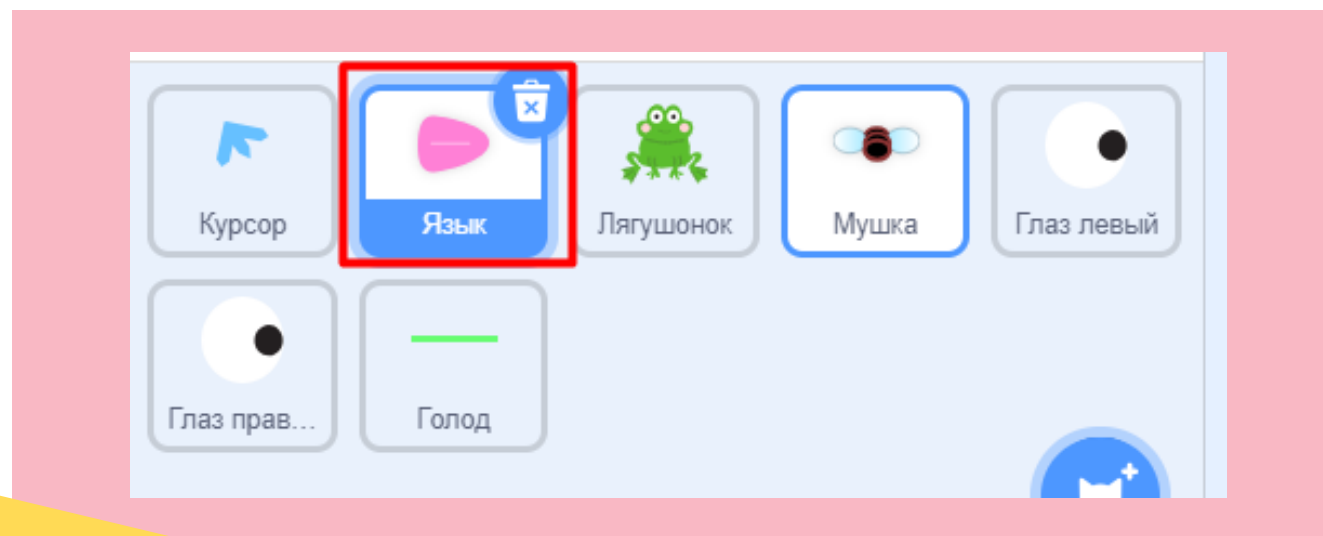
Необходимо создать **переменную «счет»** и **переменную «промах»**. В начале программы обе эти переменные должны иметь значение «0».

Создай переменную

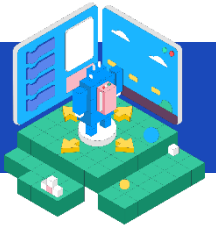




Спрайт Язык



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

Внутри условия нажатия на пробел, после изменения костюма, нужно добавить проверку касания Мушки – если касание есть – то увеличить переменную «счет» на 1, иначе – увеличить переменную «промах» на 1.

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да», после чего нажимай на пробел, чтобы убедиться, что переменные увеличиваются.



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

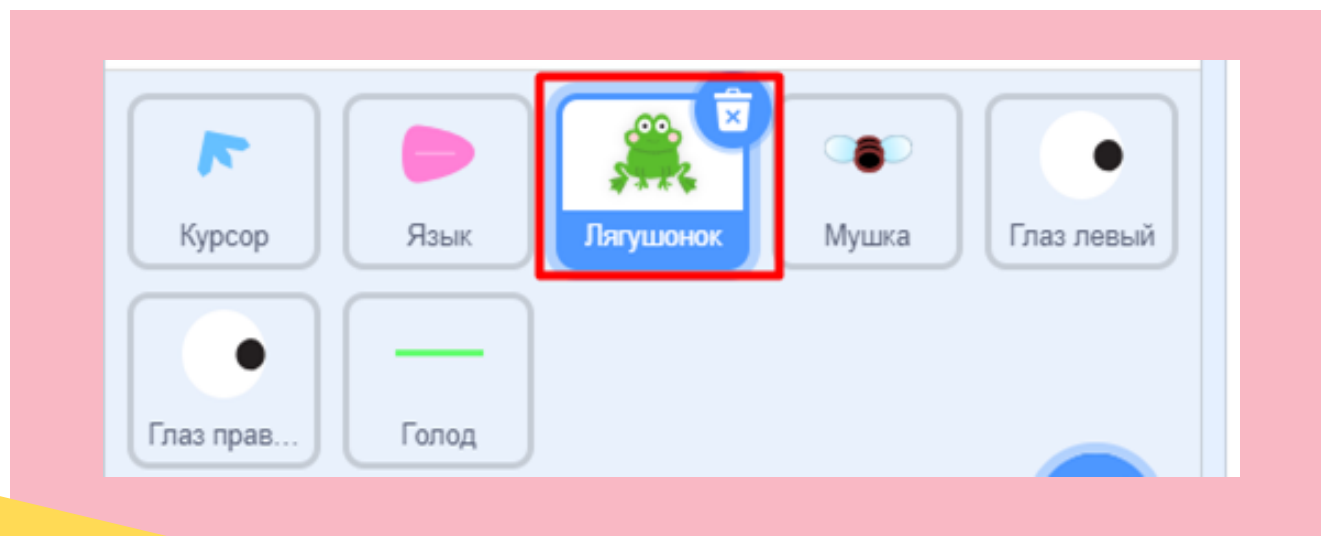
Чтобы переменные не увеличивались слишком сильно (это происходит, потому что условие проверяется очень быстро и успевает сработать несколько раз), нужно добавить небольшую **задержку** после условия касания Мушки.

(Подсказка: от 0.3 до 0.5 секунд, на твое усмотрение)

Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да», после чего нажимай на пробел, чтобы убедиться, что переменные каждый раз увеличиваются на 1.



Спрайт Лягушонок



Перейди в этот спрайт



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

После того как **спрайт Лягушонок** дождется, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время проверять**, что переменная **«счет»** равна **10**, тогда **Лягушонок** надевает **костюм «Лягушонок довольный»** и вся программа **останавливается**.



Обязательно запусти игру, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной «игра» поменялось на «да». После этого набери счет 10. Если Лягушонок стал довольным и игра остановилась, все сделано правильно.



Дополни для спрайта программу по следующим заданиям:

После того как **спрайт Лягушонок** дождется, что значение в переменной **«игра»** станет равно **«да»**, он должен **все время проверять**, что переменная **«промах»** равна **5**, тогда **Лягушонок** надевает костюм **«Лягушонок грустный»** и вся программа **останавливается**.

***Обязательно запусти игру**, после чего щелкни мышкой, чтобы значение переменной **«игра»** поменялось на **«да»**. После этого набери 5 промахов. Если Лягушонок стал недовольным и игра остановилась, все сделано правильно.*

(Подсказка: ты можешь дублировать код условия с победой – нажать по нему правой клавишей мыши и выбрать пункт «Дублировать», в сдублированном коде сделать нужные изменения)

В начале программы **спрайт Лягушонок** должен **быть в костюме «Лягушонок»**.





Задания выполнены!

Поздравляю, Часть 2 завершена!

Дополнительные задания ты
сможешь получить на следующем
занятии по программированию.

Ква-ква, ура,
ква-ква!

Молодец!

