

All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at [codeclubworld.org](https://codeclubworld.org).

## Примітка:

Проект “Кулі” був переміщений в розділ Додаткові скретч-проекти.

## Передмова

Ви створите гру, у якій будете ловити привидів!



Список завдань

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one

Click on the green flag to **TEST** your code

1



Тестувати проект



Зберегти проект

Make sure to **SAVE** your work now

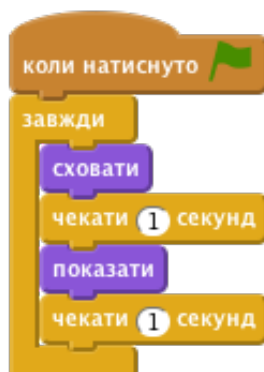
# Крок 1: Створення привида

## ✓ Список дій

- Створіть новий проект у Скретч та видаліть спрайт кота, так щоб проект став пустим. Онлайн Скретч-редактор знаходиться за посиланням [jump.to/cc/scratch-new](https://jump.to/cc/scratch-new). ☐
- Додайте новий спрайт привида, та будь-який фон на Ваш смак. ☐



- Додайте цей код до привида, щоб він повторював з'являтися і зникати: ☐



- Перевірте код вашого привида, натиснувши на зелений прапорець.



Збережіть свій проект

## Крок 2: Випадкові привиди

Зараз привида дуже просто зловити, а все тому що він зовсім не рухається!



### Список дій

- Замість того, щоб перебувати в одному положенні, Ви можете дозволити Скретчу вказати випадкові координати x та y. Додайте `перейти до` до коду привида, щоб в результаті він виглядав так:



```
```blocks
коли натиснуто  🚩
завжди
сховати
чекати (1) секунд
перемістити в x:(випадкове від (-150) до (150)) y:(випадкове
від (-150) до (150))
показати
чекати (1) секунд
end
```

+ Випробувавши вашого привида знову, ви повинні помітити, що кожного разу він з'являється в іншому місці.

## Збережіть свій проект {`.save`}

## Виклик: Більше випадковостей {.challenge}

Чи зможе ваш привид `чекати` {.blockcontrol} невизначену кількість часу перед тим як знову з'явитися? Чи ви можете використовувати блок {.blocklooks} `встановлення розміру`, щоб кожного разу, коли привид з'являється, він мав інший розмір?

## Збережіть свій проект {.save}

# Крок 3: Полювання на привидів {.activity}

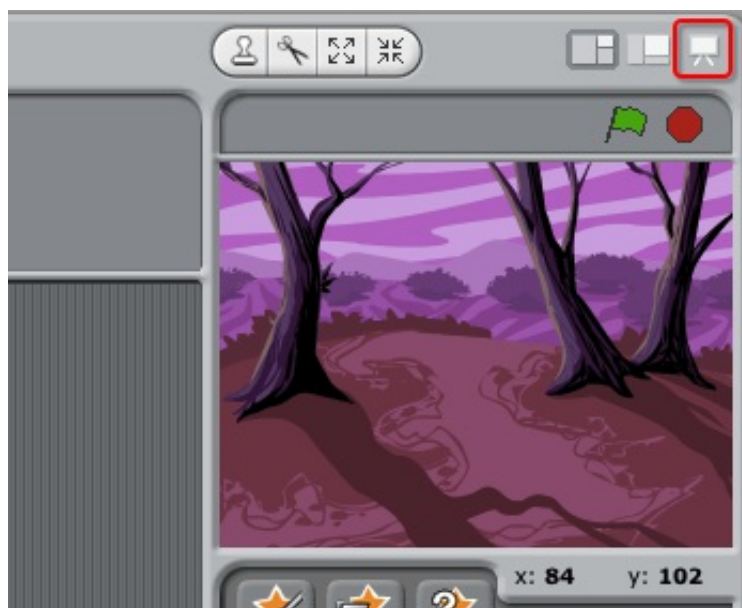
Давайте надамо гравцеві можливість ловити привидів!

## Список дій {.check}

+ Аби дозволити гравцеві спіймати привида, додайте цей код:

```
```blocks
коли спрайт натиснуто
  сховати
```

- Перевірте ваш проект. Чи можете ви ловити привидів тоді, коли вони з'являються? Якщо вам важко потрапити на привидів, можна грати гру в повноекранному режимі, натиснувши цю кнопку:



## Виклик: Додаємо звук

Чи ви зможете додати звук для кожного спійманого привида?



Збережіть свій проект

## Крок 4: Додаємо рахунок

Давайте зробимо все ще більш цікавим, додавши рахунок балів.

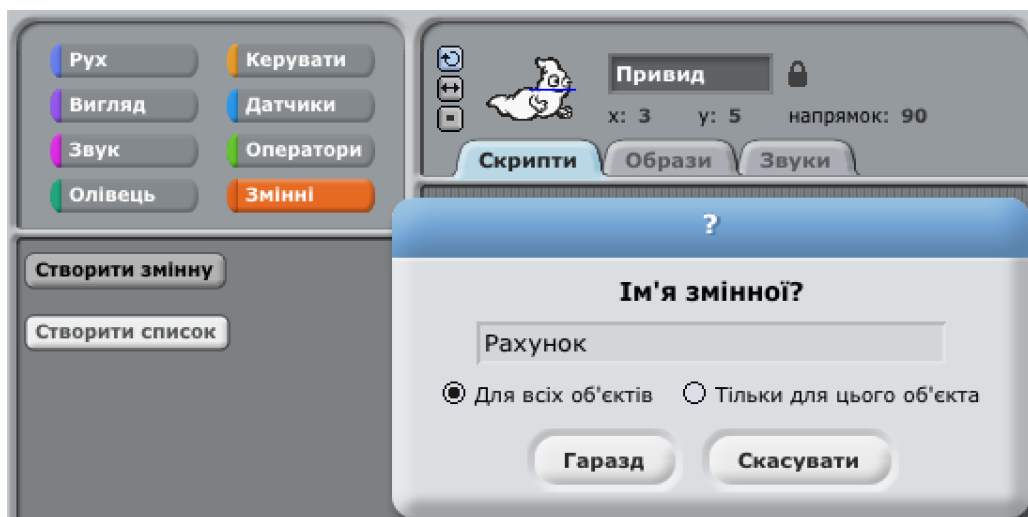


### Список дій

- Для нарахування балів вам необхідне окреме місце. Змінна є місцем зберігання даних, які можна змінити, в тому числі й балів.

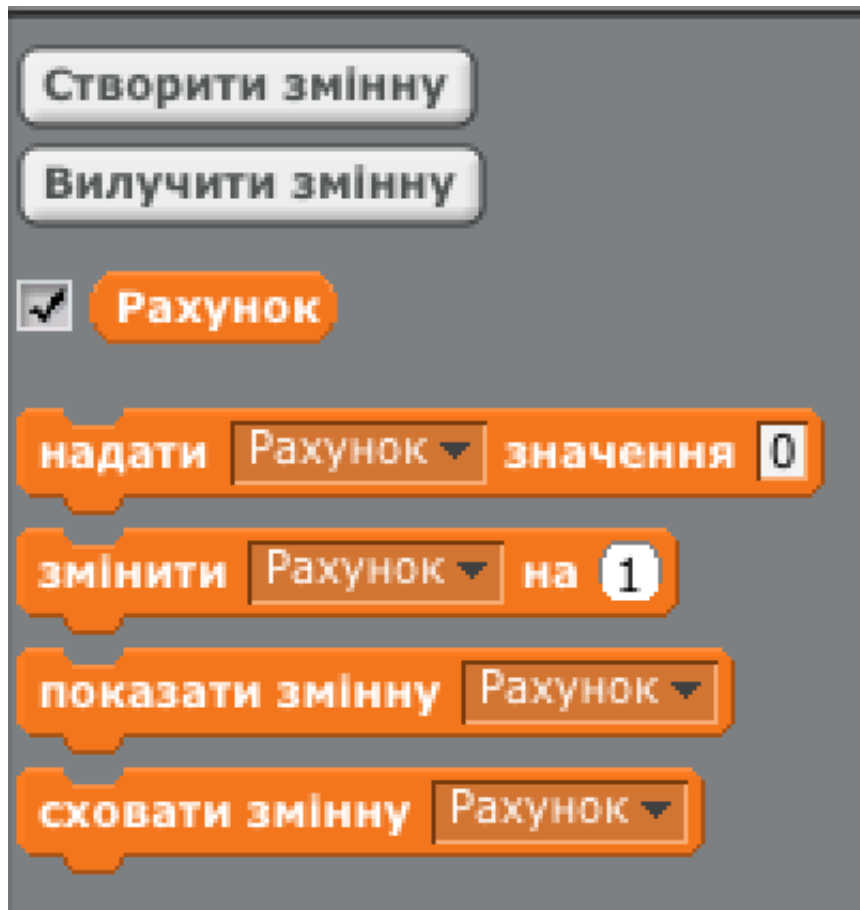


Щоб створити нову змінну, перейдіть до вкладки “Скрипти”, виберіть **дані** та натисніть кнопку “Створити змінну”.



Введіть “Рахунок”, як ім'я змінної, переконайтеся, що він доступний для всіх спрайтів і натисніть кнопку “ОК” для його створення. Тоді ви побачите багато блоків коду, які

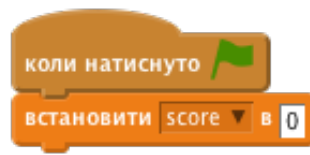
можуть бути використані з вашою змінною **рахунок**.



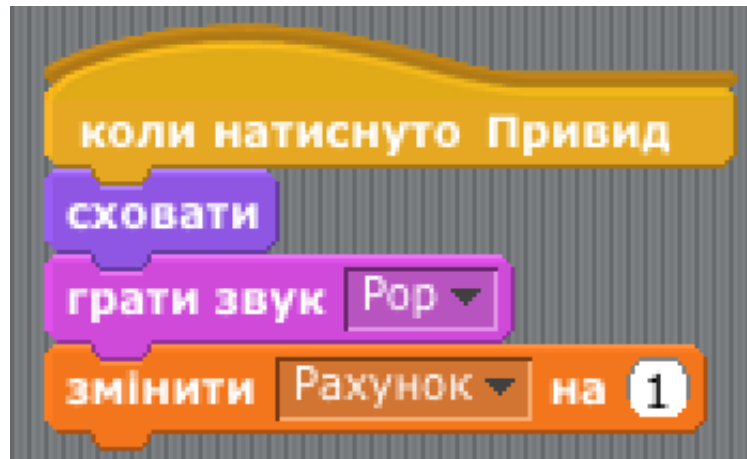
Ви також побачите ваш рахунок у верхній частині сцени ліворуч.



- Коли нова гра розпочнеться (після клацання на прапор), потрібно настроїти рахунок гравця на 0:



- Кожного разу, після того як ви зловили привида, необхідно нарахувати 1 бал:



- Запустіть програму знову і зловіть кілька привидів. Чи змінюється ваша кількість балів?



Збережіть свій проект

## Крок 4: Додаємо таймер

Ви можете зробити вашу гру цікавішою, надаючи гравцю лише 10 секунд, аби зловити якомога більше привидів.

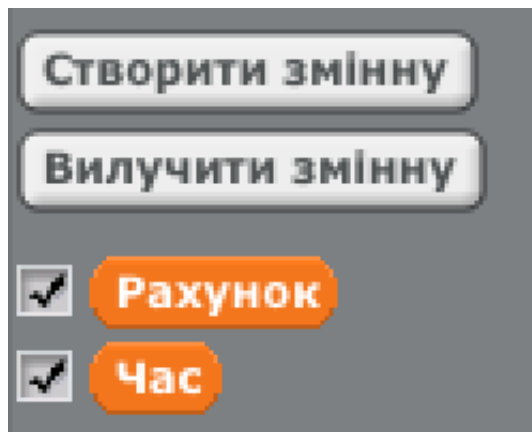


### Список дій

- Ви можете використовувати іншу змінну для зберігання часу, що залишився. Клацніть на сцені і створіть нову змінну з ім'ям "Час":

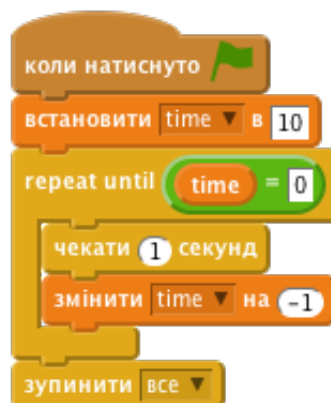




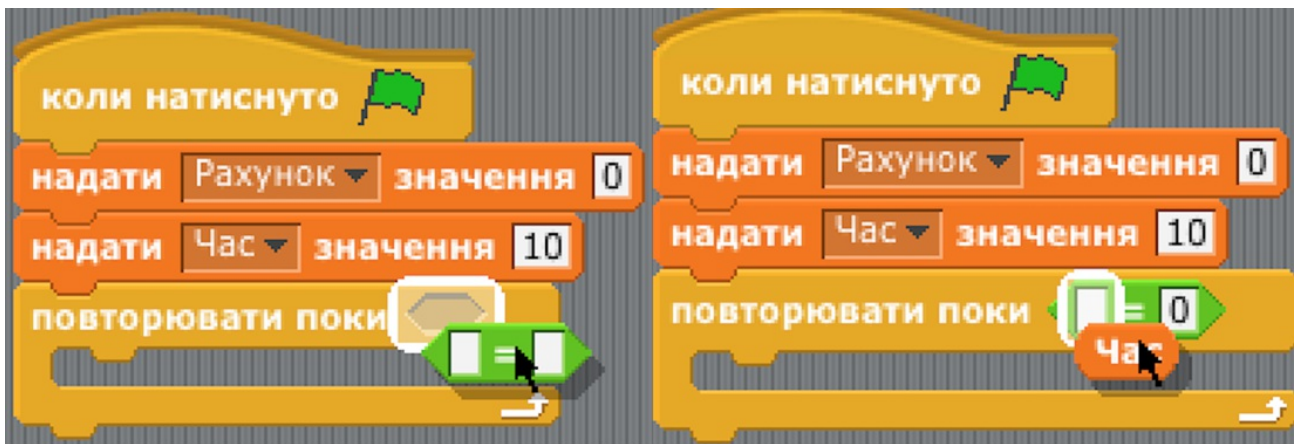


- Ось так повинен працювати таймер:
- Таймер повинен починатися з 10 секунд;
- З кожною секундою таймер повинен показувати на одну цифру менше;
- Гра повинна зупинитись, коли таймер покаже 0.

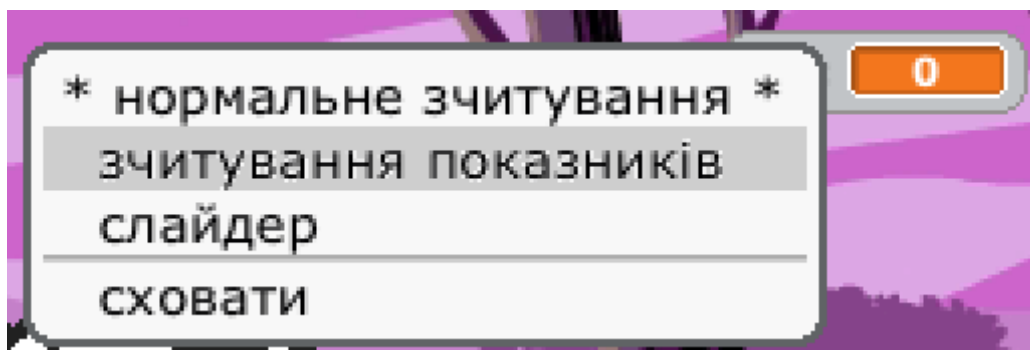
Ось код для цього, який треба додати до сцени:



Так ви додаєте код **Повторювати, доки** **час** **= 0**:



- Перетягніть дисплей вашої змінної часу у праву частину сцени. З допомогою клацання правої кнопки мишки на дисплей змінної, ви можете вибрати “великий відлік” для змінення способу відображення часу.



- Попросіть друзів випробувати вашу гру. Скільки балів вони зможуть отримати? Якщо ваша гра занадто легка, то можна:
  - Дати гравцеві менше часу;
  - Зробити так, щоб привиди з’являлися рідше;
  - Зменшити привидів.



Перевірте свою гру кілька разів, аби бути задоволеним рівнем складності.



## Виклик: Більше об'єктів

Ви можете додати інші об'єкти до вашої гри?



Потрібно подумати про об'єкти, які ви додаєте. Подумайте про таке:

- ☐ Наскільки великим є цей об'єкт?
- ☐ Він з'являтиметься частіше чи рідше, ніж привиди?
- ☐ Як він виглядатиме/звучатиме, коли його спіймають?
- ☐ Скільки балів ви отримаєте (або втратите), якщо зловите його?

Якщо вам потрібна допомога з додаванням іншого об'єкту, можна використовувати вищезазначені кроки!

