

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.

Introducere

Vei crea jocul "Vânătorul de fantome"!



Lista de activități

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Testează proiectul

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



Salvează proiectul

Make sure to **SAVE** your work now

Pasul 1: Animează fantoma

✓ Lista de Activități

- Deschide un proiect nou în Scratch și șterge sprite-ul pisică ☐
- Adaugă un sprite nou fantoma și o scenă adecvată. ☐



- Adaugă codul de mai jos pentru fantomă. Dacă l-ai adăugat corect, fantoma ar trebui să apară și dispară tot timpul: ☐



- Testează-ți codul prin apăsarea steagului verde. ☐



Salvează proiectul

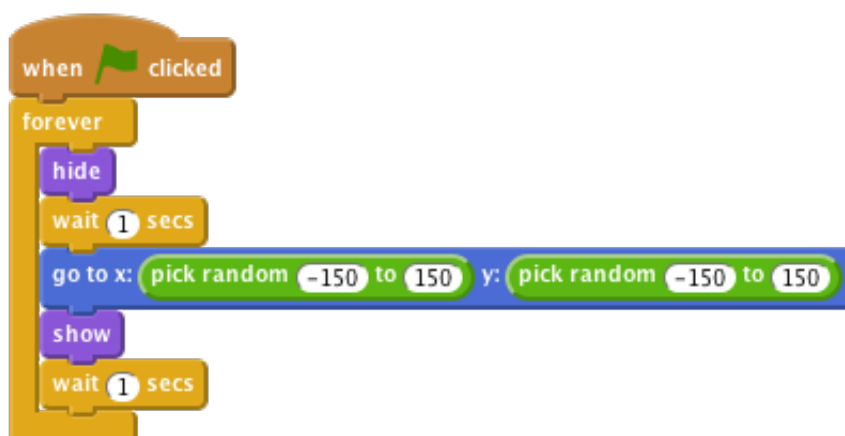
Pasul 2: Fantome la întâmplare

Fantoma ta este foarte ușor de prins pentru că nu se mișcă!



Lista de Activități

- În loc să stea în aceeași poziție, poți lăsa programul să aleagă la întâmplare coordonatele x și y. Adaugă un bloc `go to` la codul dedicat fantomei. Codul tău va arăta așa:



- Testează-ți fantoma din nou. Ar trebui să apară de fiecare dată în locuri diferite.



Salvează proiectul

Provocare: Și mai multe lucruri întâmplătoare

Poți să controlezi fantoma să aștepte (`wait`) o perioadă de timp aleatorie înainte de să reapară? Poți să utilizezi blocul `set size` pentru a modifica fantoma să aibe o altă dimensiune de fiecare data când apare?



Salvează proiectul

Step 3: Să prindem fantomele

Haideți să le permitem celor care vor să se joace să prindă fantomele!

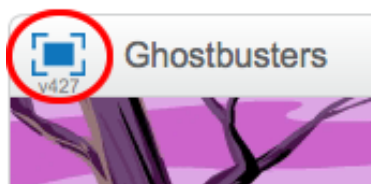


Lista de Activități

- Pentru a permite jucătorilor să prindă o fantomă, adaugă codul:



- Testează-ți proiectul. Poți să prinzi fantomele când apar? Dacă e prea dificil să le prinzi, poți juca jocul pe tot ecranul apăsând pe acest buton:



Provocare: Adaugă sunet

Poți să scoți un sunet de fiecare data când prinzi o fantomă?



Salvează proiectul

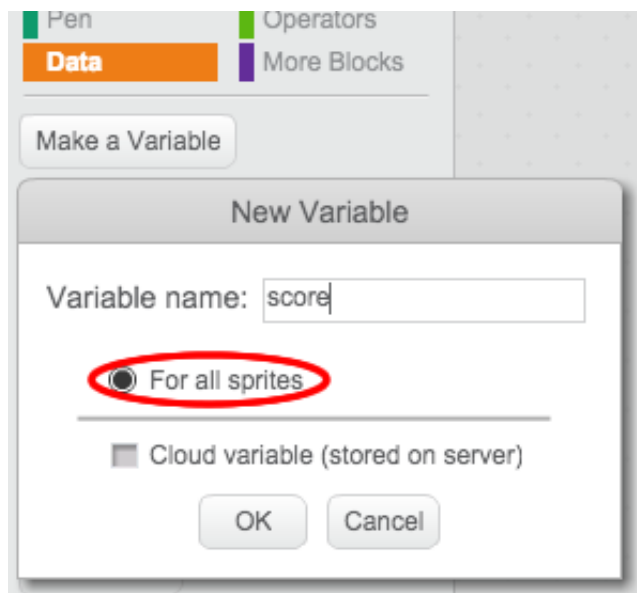
Pasul 4: Adaugă scorul

Haideți să complicăm un pic lucrurile prin adăugarea scorului.

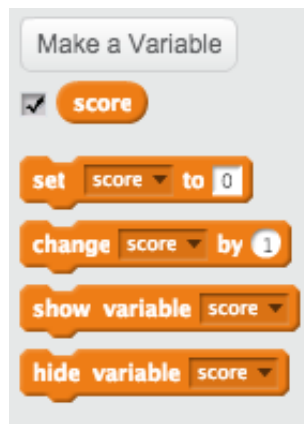
✓ Lista de activități

- Pentru a ține scorul, trebuie să ai un loc unde să-l pui. O variabilă este un loc unde poți păstra date care se schimbă, ca un scor. □

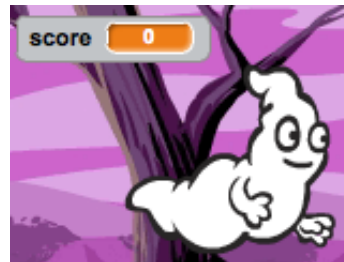
Pentru a crea o nouă variabilă, apasă pe tab-ul 'Scripts', selectează **Data** și apoi apasă pe 'Make a Variable'.



Schimbă numele variabilei în 'score'. Fii sigur că variabila va apărea pentru toate sprite-urile, apoi apasă 'OK' ca să o creezi. Vei vedea o mulțime de blocuri de cod care se pot folosi cu variabila ta **score**.



Poți vedea scorul în colțul din stânga-sus al scenei.



- Când începi nou joc (apăsând pe steagul verde), trebuie să setezi scorul la 0:



- În momentul în care jucătorul a prins o fantomă, adaugă 1 la scor:



- Pornește programul și prinde niște fantome. Se schimbă scorul?



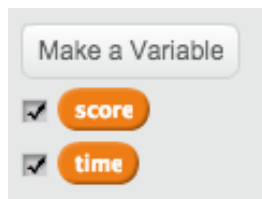
Salvează proiectul

Step 5: Adaugă un cronometru

Jocul poate deveni mai interesant dacă îi dai jucătorului 10 secunde să prindă cât mai multe fantome.

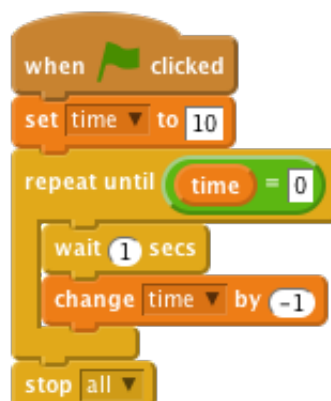
✓ Lista de activități

- Poți utiliza o altă variabilă pentru a păstra timpul rămas din joc. Click în scenă și adaugă o nouă variabilă numită 'time':

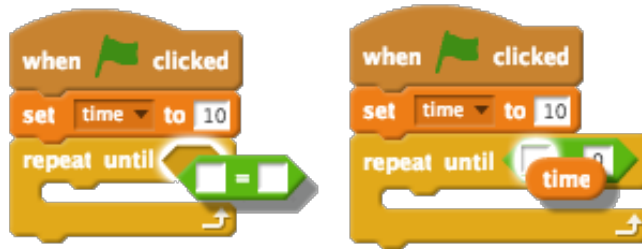


- Cronometrul ar trebui să arate în felul următor:
 - Cronometrul trebuie să înceapă la 10 secunde;
 - Cronometrul trebuie să numere descrescător în fiecare secundă;
 - Jocul trebuie oprit când cronometrul ajunge la 0.

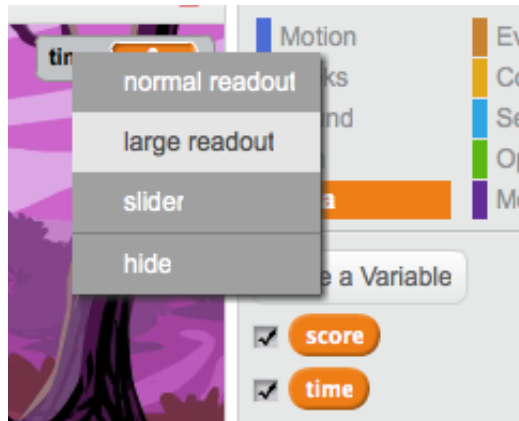
Codul de mai jos va face exact acest lucru. Îl poți adăuga la scena ta:



Așa adaugi codul `repeat until time = 0`:



- Mută variabila 'time' să apară în partea dreaptă a scenei. Poți să faci click dreapta pe variabilă și să selectezi 'large readout' pentru a schimba cum apare timpul.



- Cere unui prieten să testeze jocul. Câte puncte a reușit să câștige? Dacă jocul ți se pare prea ușor, poți să faci următoarele:
 - Dă-i jucătorului mai puțin timp;
 - Fă fantomele să apară mai rar;
 - Fă fantomele mai mici.



Testează jocul de câteva ori până când ești mulțumit de nivelul de dificultate.



Salvează proiectul

Provocare: Mai multe obiecte

Poți să adaugi mai multe obiecte în joc?



Gândește-te la obiectul pe care îl adaugi:

- ☐ Cât de mare este?
- ☐ Va apărea de mai multe sau de mai puține ori decât fantoma?
- ☐ Cum va arăta / ce sunet va face când va fi prins?
- ☐ Câte puncte vei aduna (sau pierde) dacă îl prinzi?

Dacă ai nevoie de ajutor să adaugi un obiect nou, poți să reutilizezi pașii de mai sus!



Salvează proiectul