



Модуль 6. Урок 3 Интерфейсы


алгоритмика

Повторение

A young girl with long dark hair, wearing a yellow sweater, is focused on a laptop screen. She is sitting at a desk in a classroom. In the background, other students are blurred, and a cup of pencils is visible on the desk. The word "Повторение" is overlaid in large white text.

A large, stylized white graphic on a yellow background. It consists of a circle on the left and a large, curved shape on the right that resembles a stylized 'S' or a bracket. The text is centered within the white area.

Что такое интерфейс?

The background is a solid light yellow color. Overlaid on this are several white, organic, and somewhat abstract shapes. On the left, there is a white circle. To its right, there is a larger, more complex white shape that resembles a stylized 'S' or a large comma. The text is centered horizontally and partially overlaid by these white shapes.

**Почему игры с проработанным
интерфейсом интереснее?**

A large, stylized white graphic on a yellow background. It consists of a circle on the left and a large, curved shape on the right that resembles a stylized letter 'S' or a bracket. The text is centered within the white area.

Как создать меню игры?

A large, stylized white question mark is centered on a solid yellow background. The question mark is composed of a circular dot on the left and a curved hook on the right. The text "Как создать собственный блок?" is written across the middle of the question mark in a bold, black, sans-serif font.

Как создать собственный блок?

Сегодня на занятии:

- узнаем, как и зачем менять форму курсора в игре;
- начнём работу над созданием игры «Зеркала».



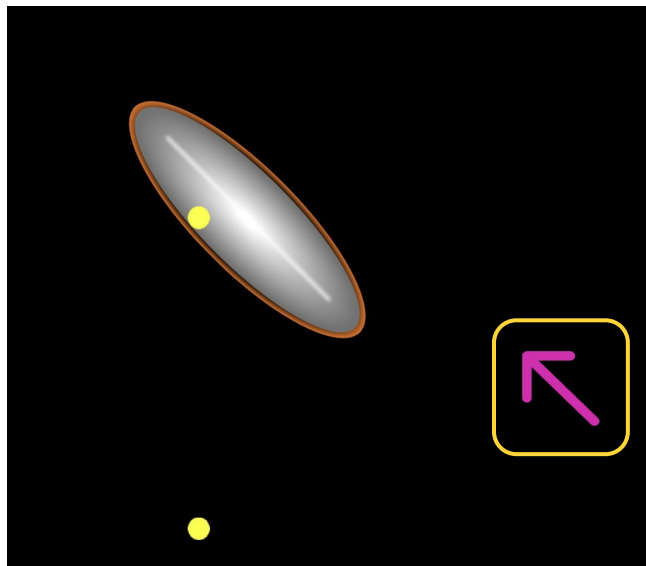
Сегодня мы начнём создавать игру «Зеркала»

Зеркала

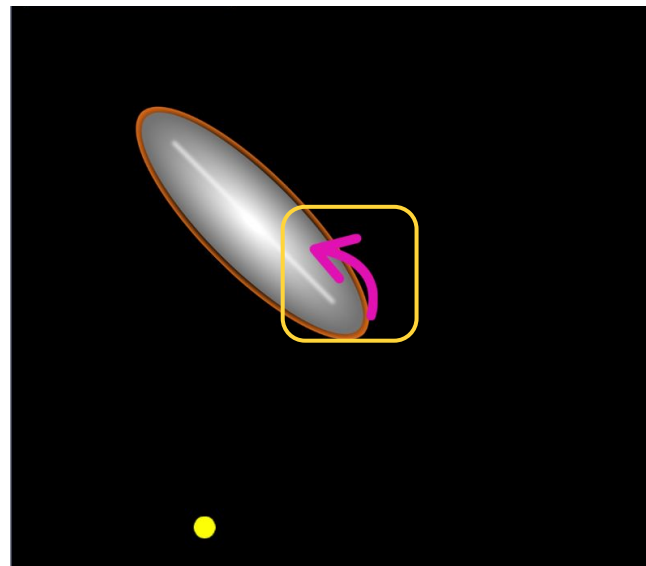


В игре есть новый элемент интерфейса.
При касании спрайта **Зеркало** форма курсора
меняется

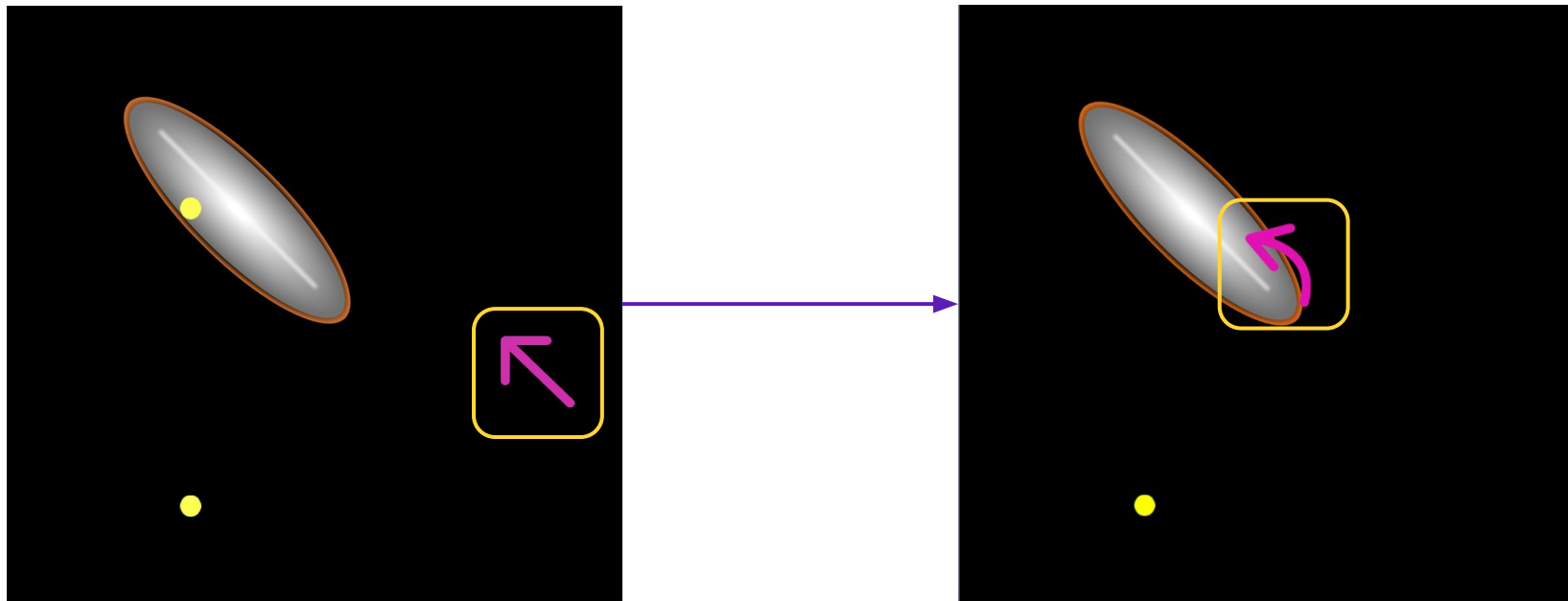
Обычный курсор



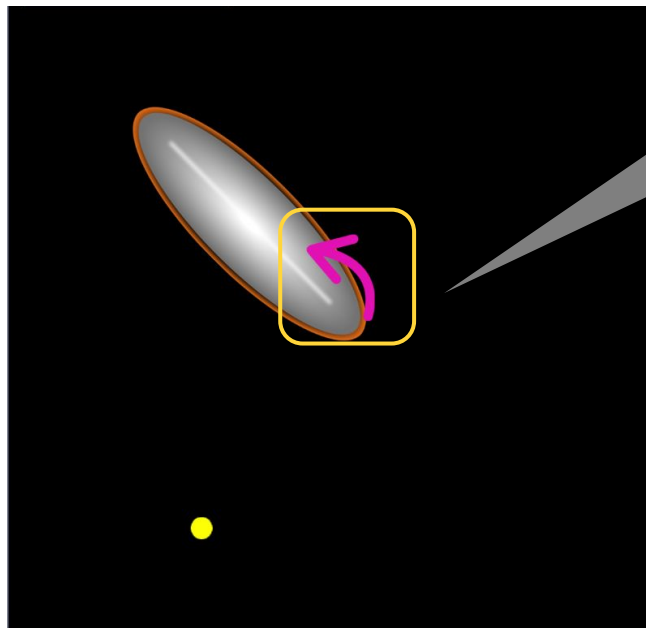
Курсор на зеркале



Зачем менять курсор?



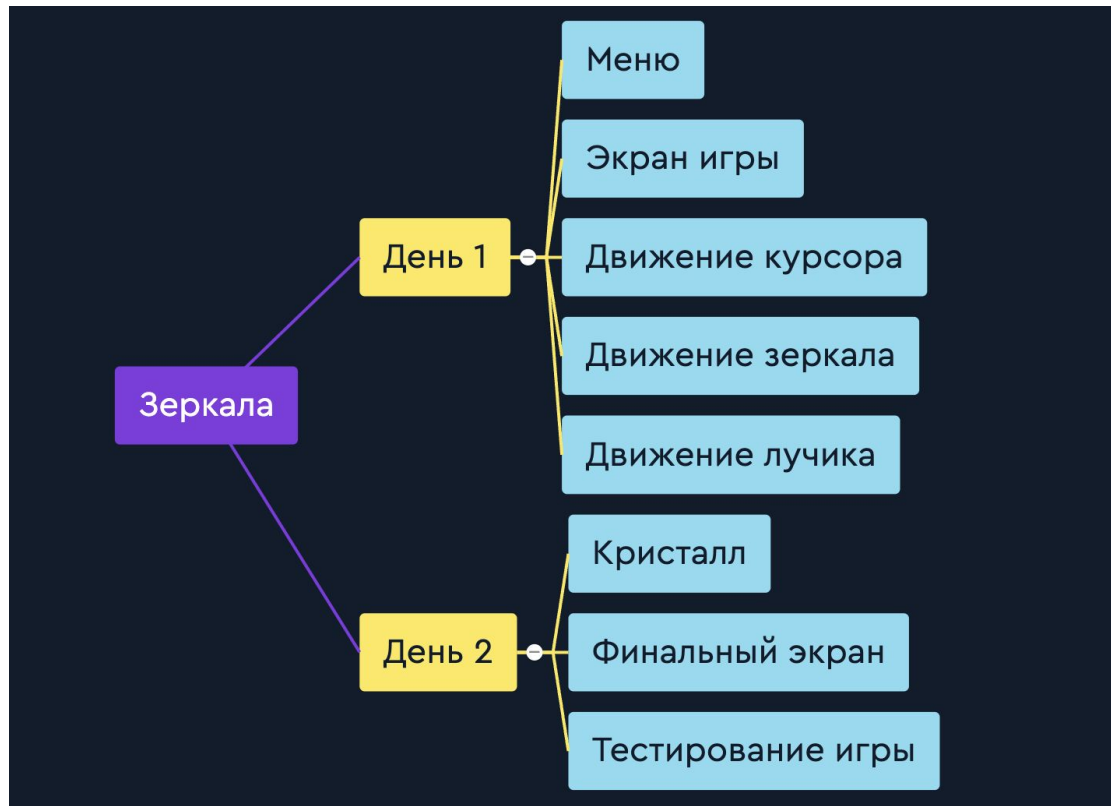
Зачем менять курсор?



Изменившийся курсор
показывает, что
пользователь может
совершить действие

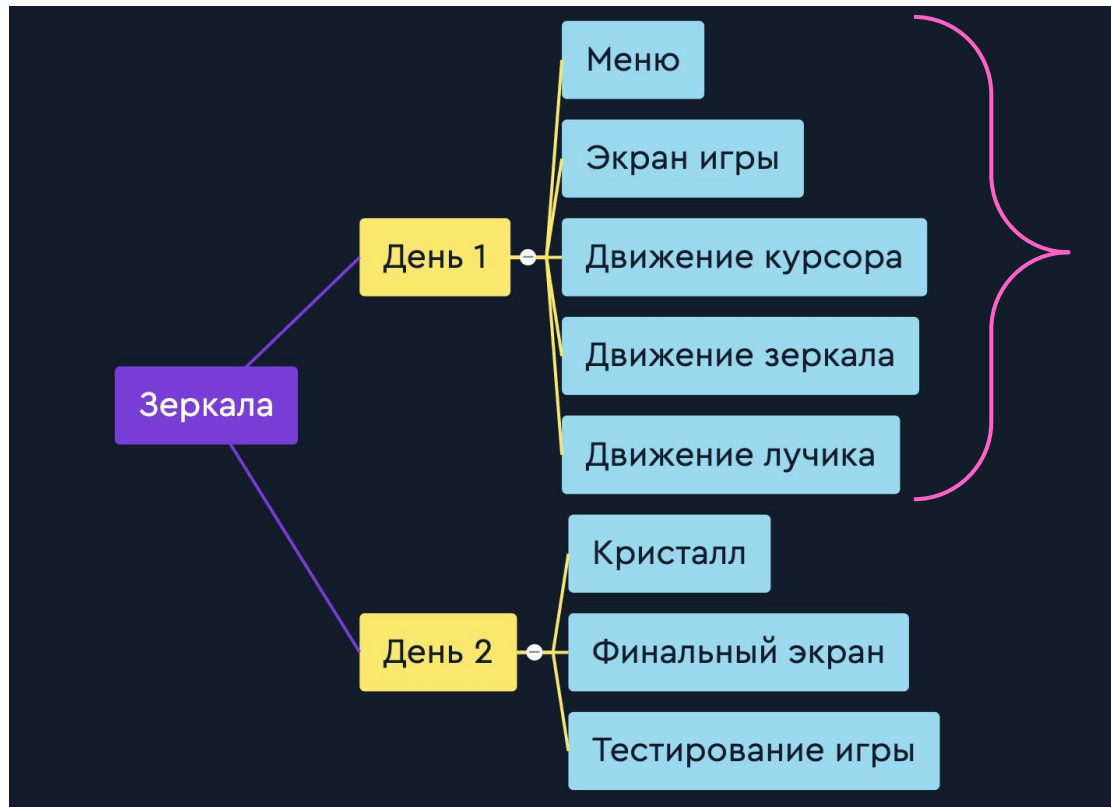
Теперь приступим
к созданию игры.

Мы будем делать игру 2 урока.



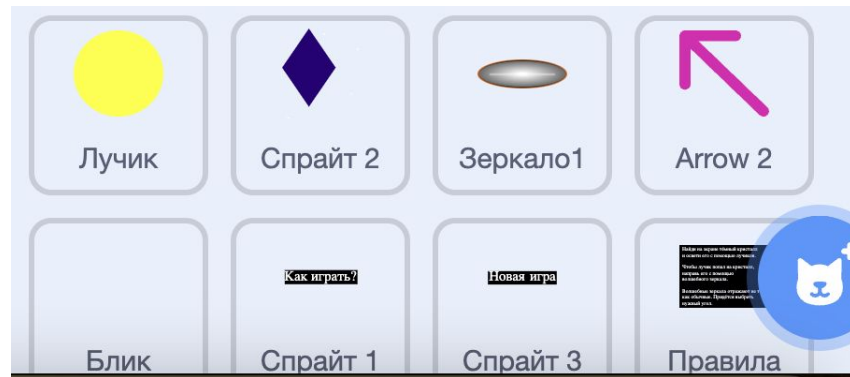
Такой план
называется
mind map.

Мы будем делать игру 2 урока.

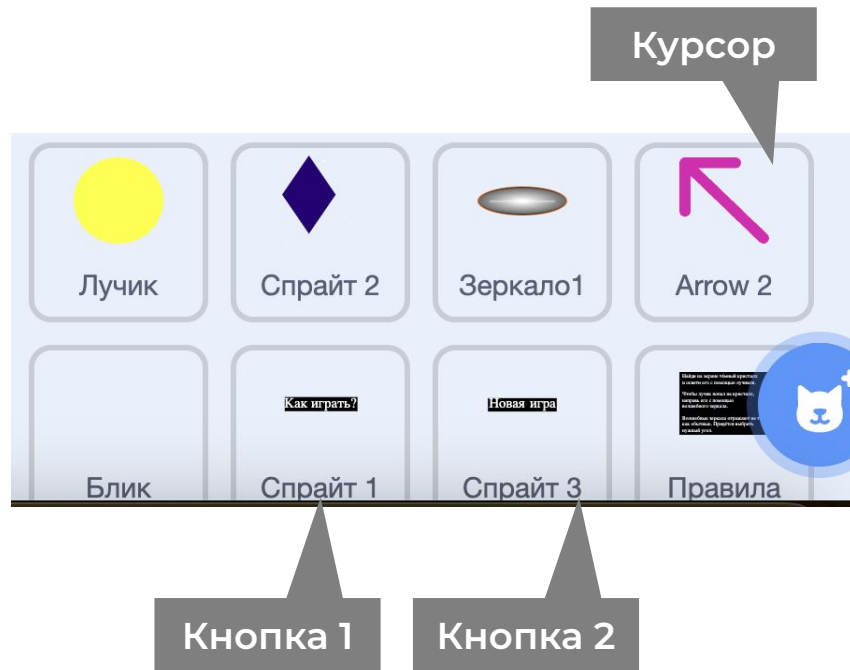


**Будем
делать
сегодня.**

Какие спрайты должны быть видны в самом начале игры?




В самом начале игры видны спрайты кнопок и курсора.



Какой фон должен быть виден в начале игры?



1



МЕНЮ

522 x 362


2



фон игры

484 x 366

3



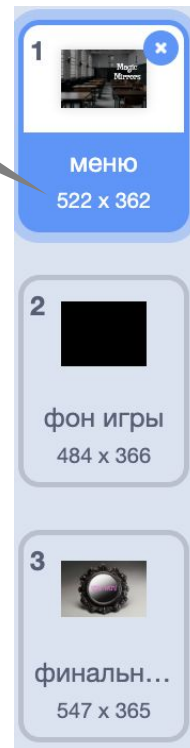
финальн...

547 x 365

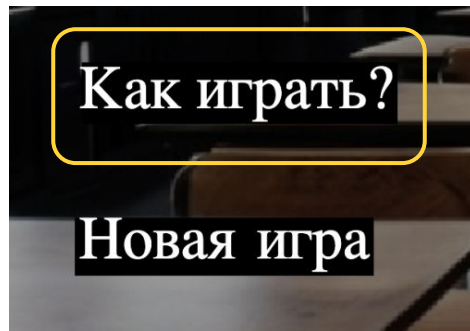
В начале игры виден первый фон.



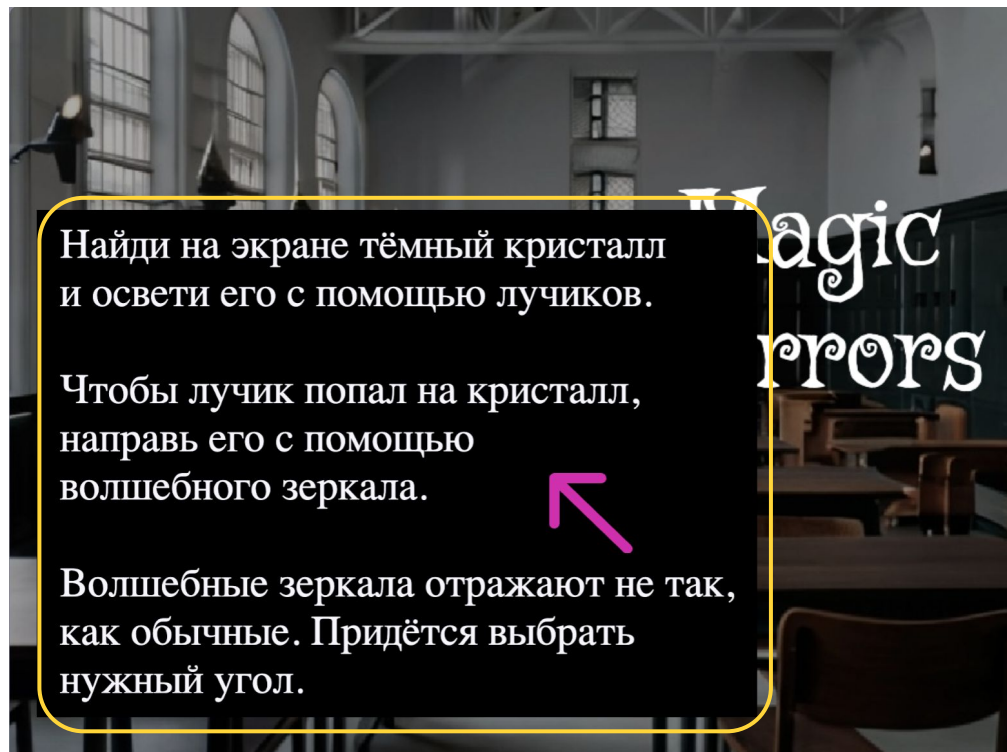
Вот он



Что должно происходить при нажатии
на кнопку **Как играть?** ?

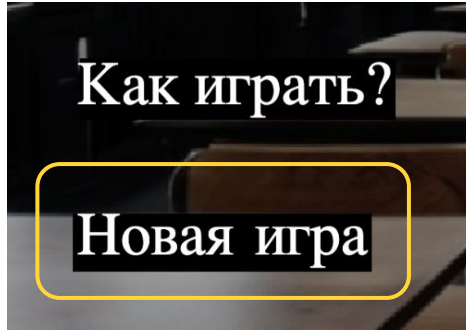


При нажатии на кнопку **Как играть?**
появляется слайд с правилами игры.

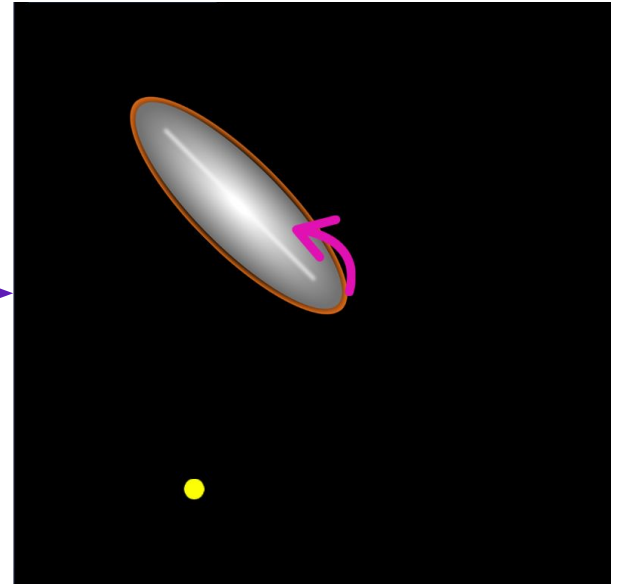


При нажатии
на спрайт
с правилами
он прячется.

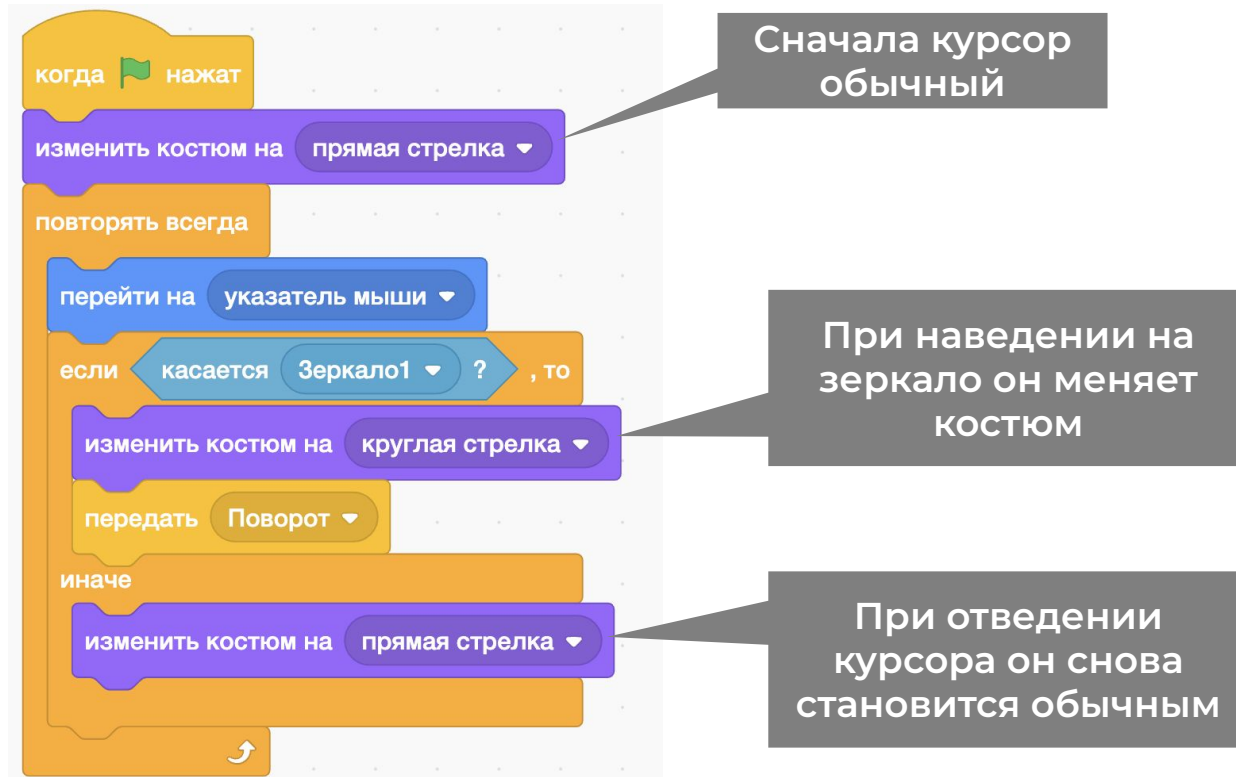
Что должно происходить при нажатии на кнопку **Новая игра**?



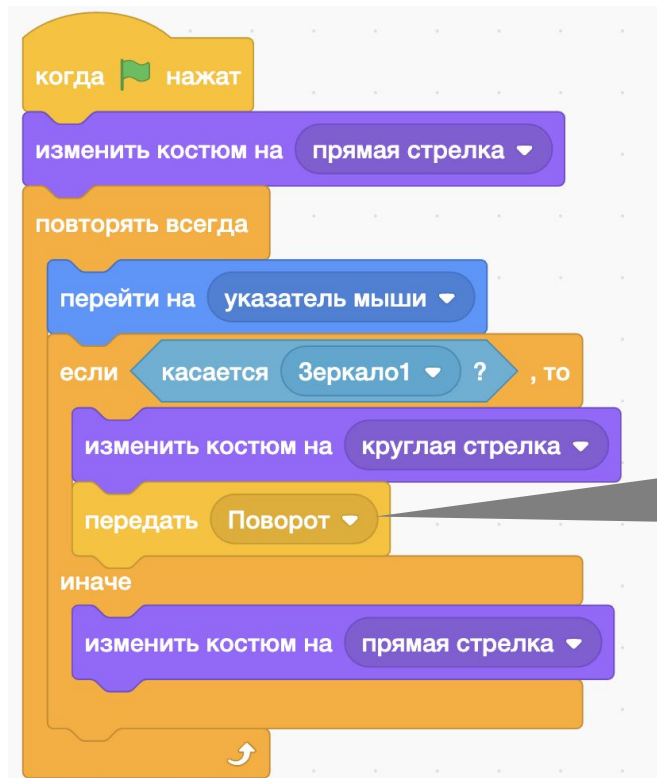
При нажатии на кнопку **Новая игра** появляется игровой фон и игровые спрайты.



Создадим скрипт для курсора.



Создадим скрипт для курсора



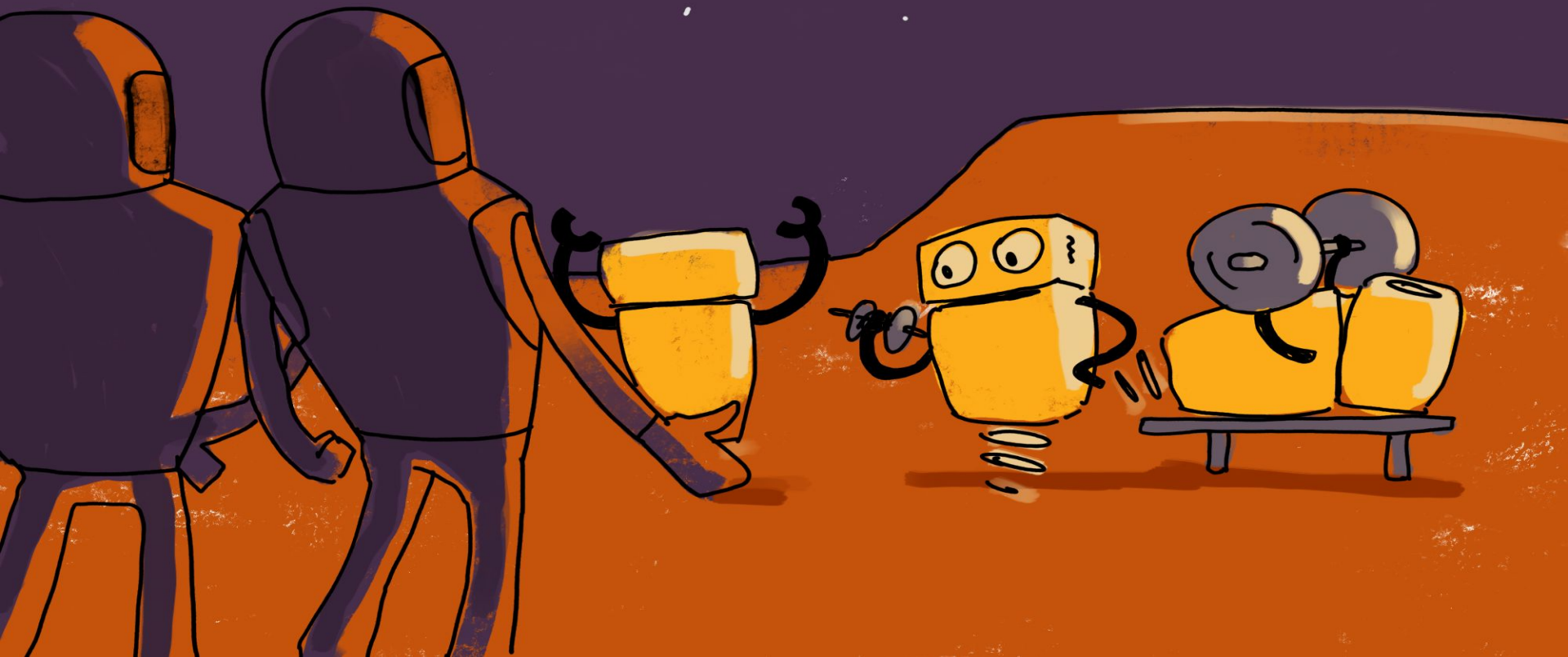
Курсор передаёт сообщение зеркалу, чтобы оно вращалось

Задание 1

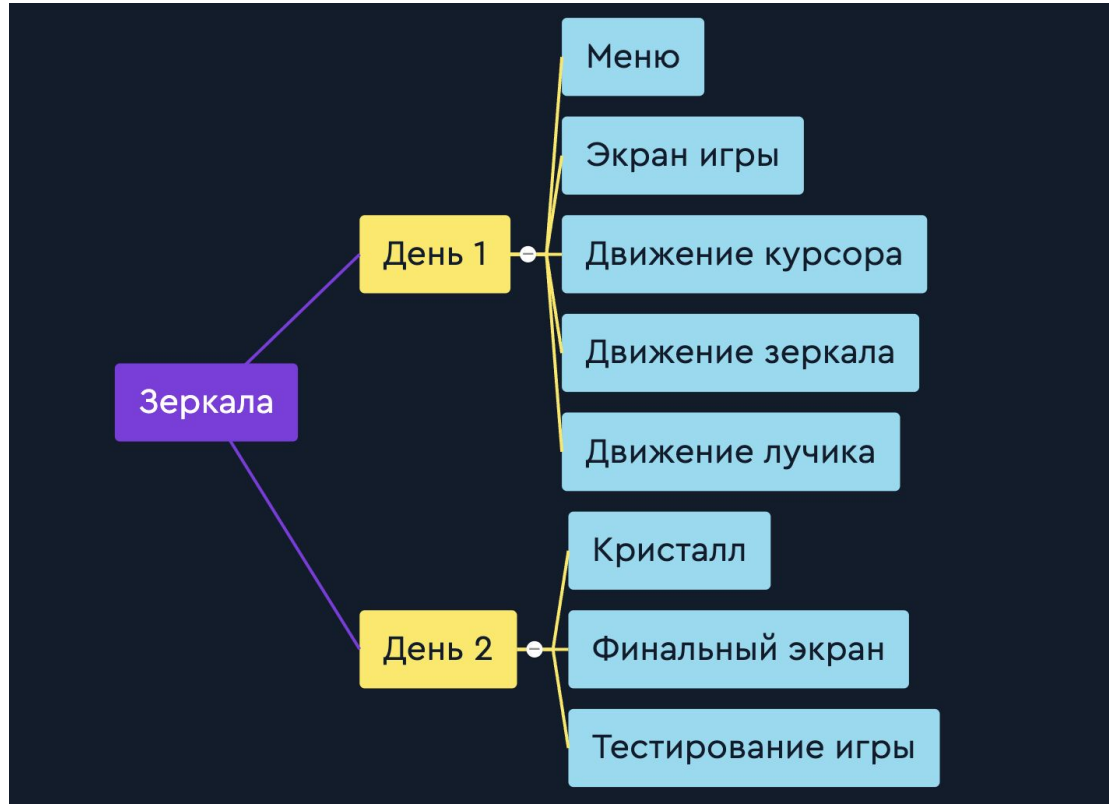
«Scratch. Создание игры»



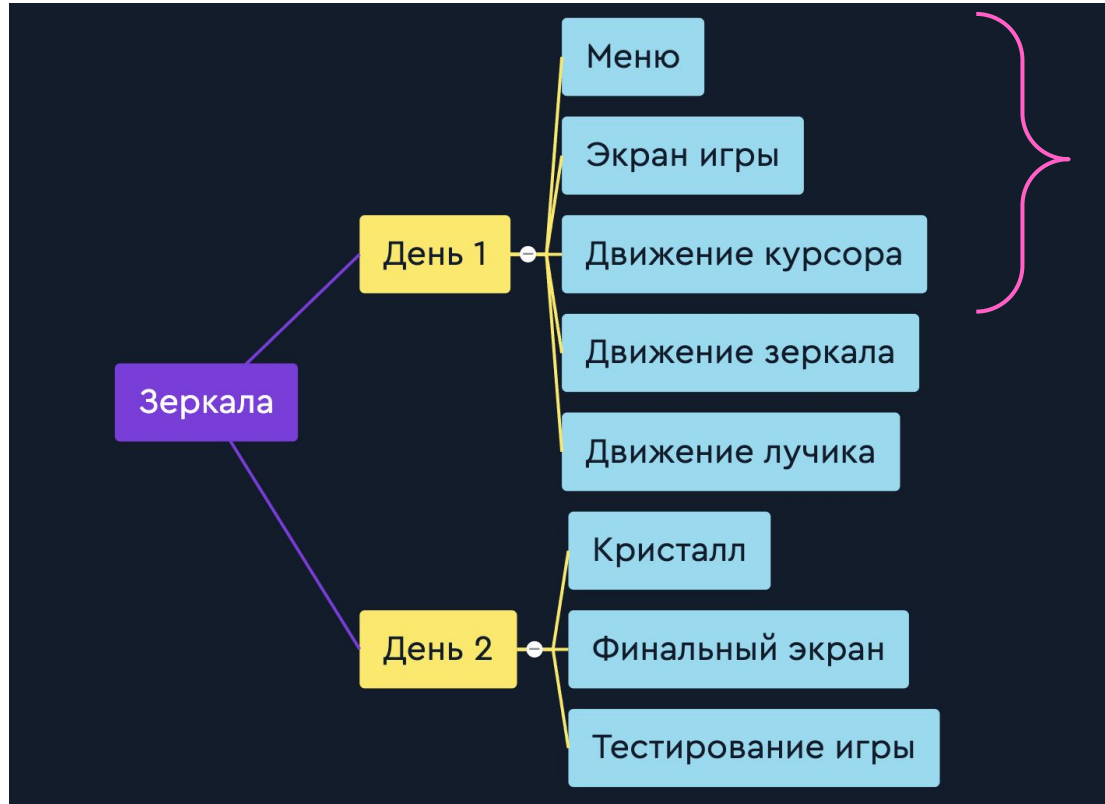
Время для разминки



Что мы уже сделали?



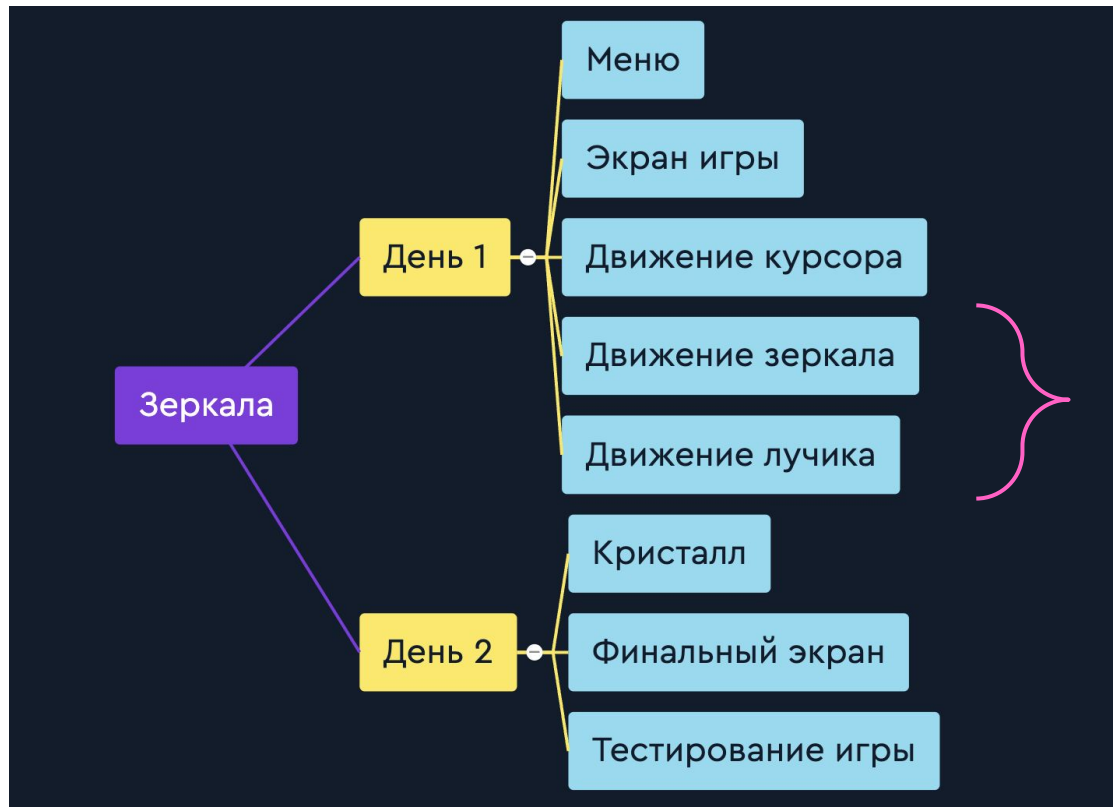
Мы оформили меню, экран и курсор.



Готово

Что осталось
сделать?

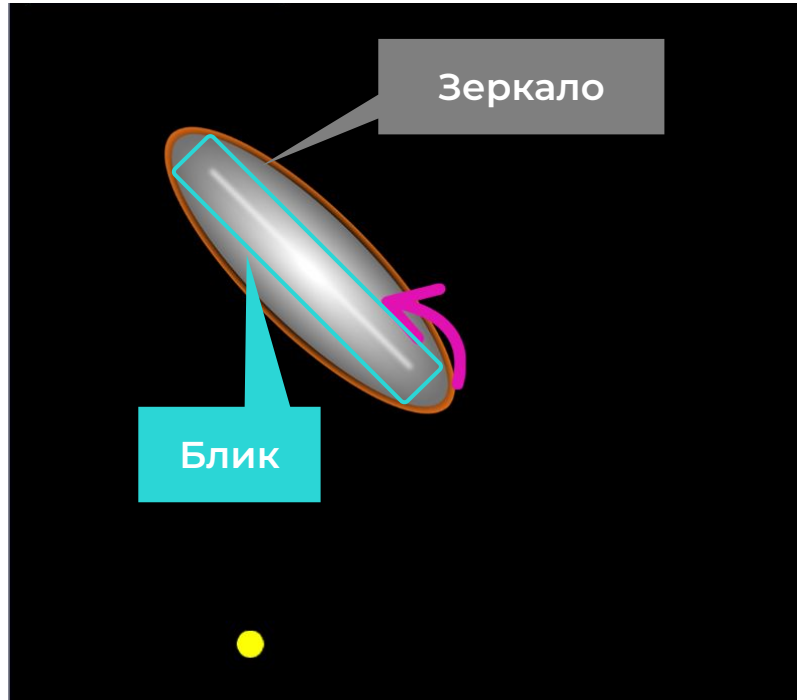
Осталось сделать скрипты для зеркала и лучика.



Осталось
сделать
сегодня.

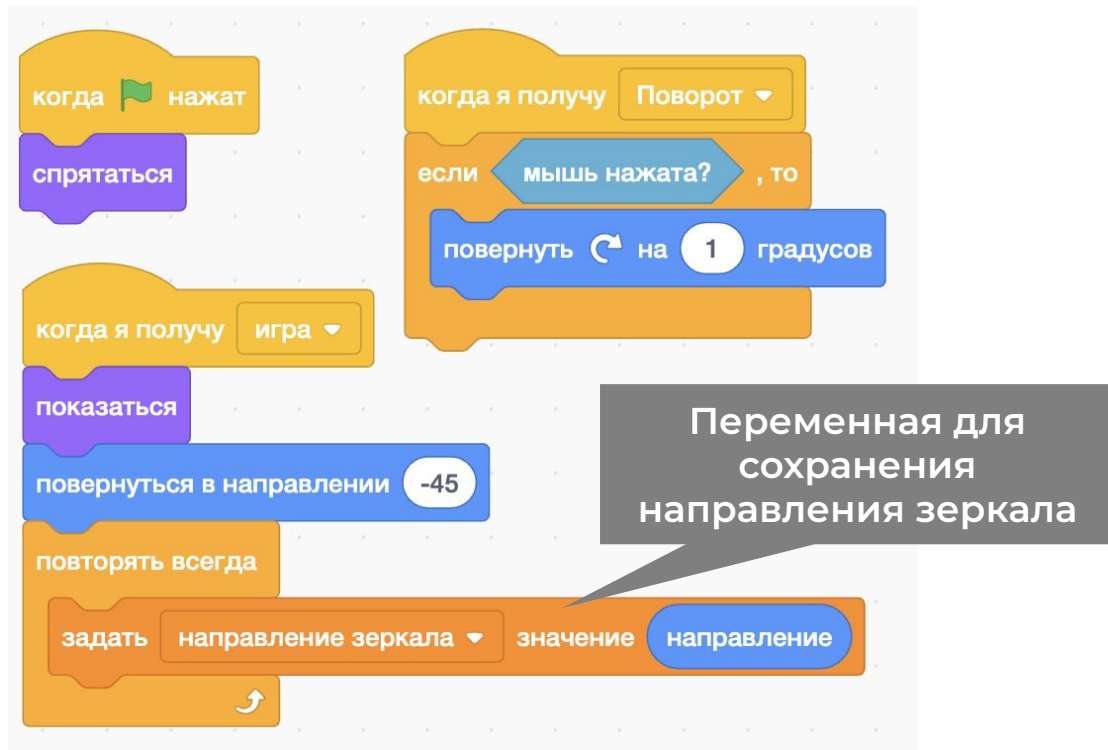
Начнём работу
с зеркалом.

Лучики отражаются не от самого зеркала,
а от прямоугольного **блика** на нём.

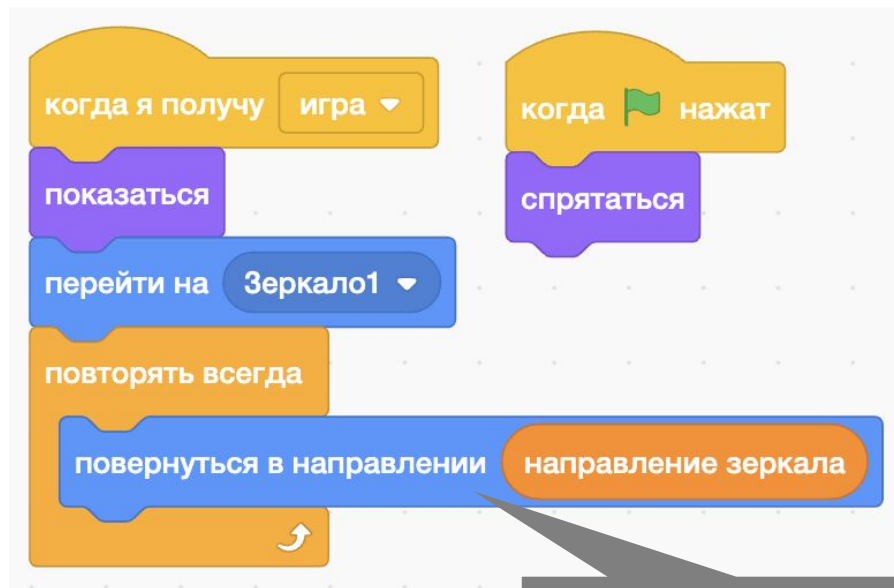


Блик нужен,
потому что спрайт
зеркала овальный.

Создадим скрипт для зеркала, чтобы оно поворачивалось с помощью курсора.



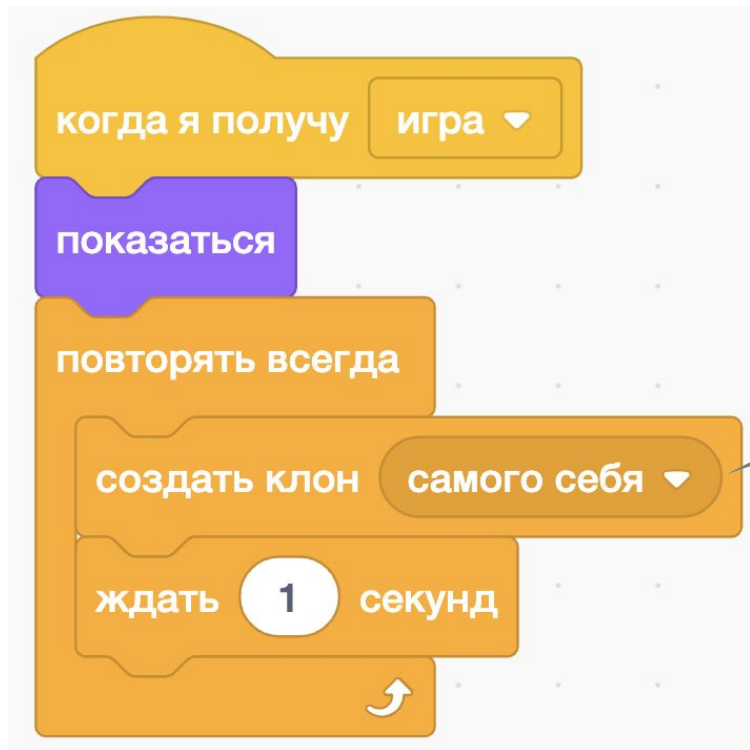
Создадим скрипт для блика.



Блик находится
в центре зеркала
и поворачивается
вместе с ним.

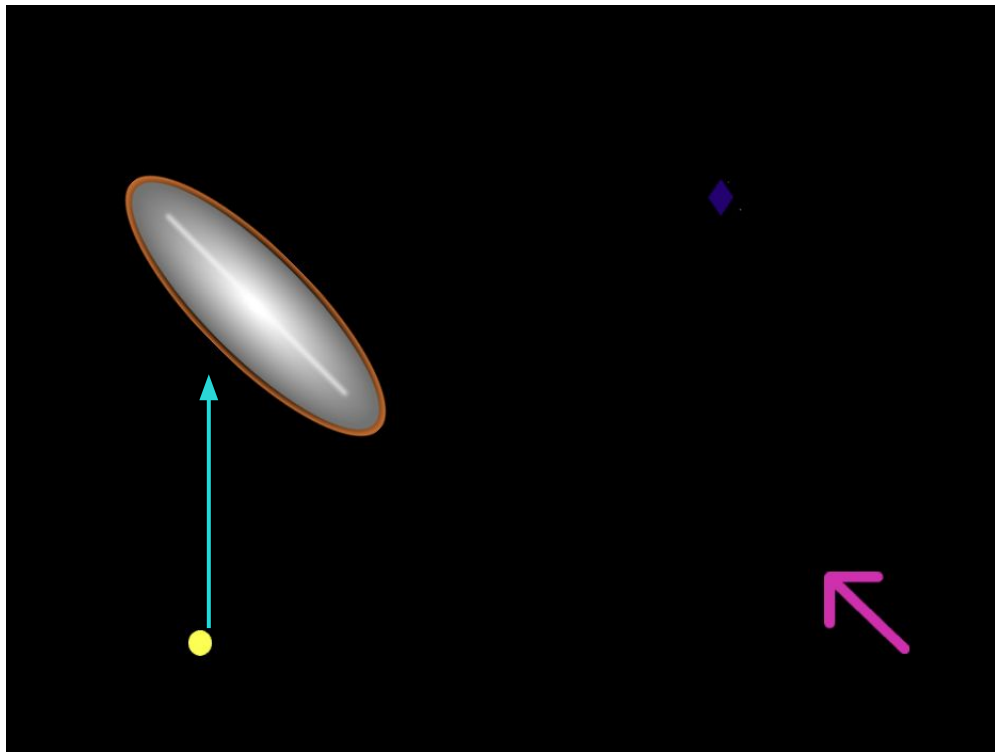
Направление у блика
такое же, как у зеркала

Создадим скрипт для лучика



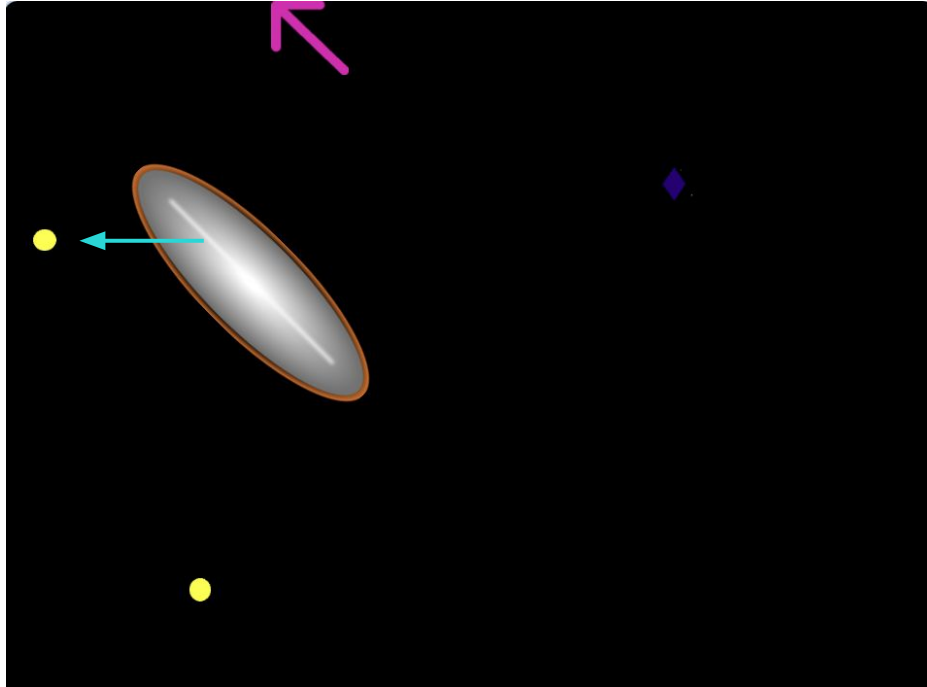
Летающие лучики
— это клоны
спрайта

Как движется лучик?



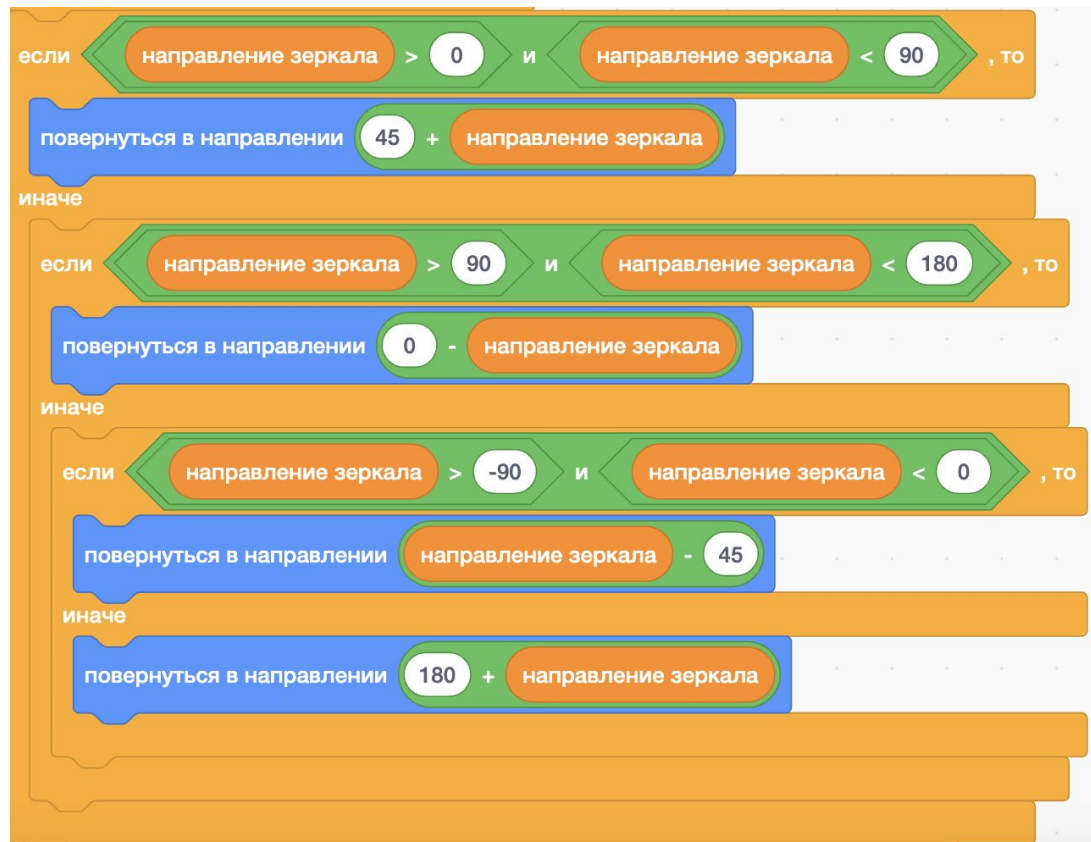
1. Лучик летит вверх.

Как движется лучик?



2. Лучик отражается и летит в новом направлении.
3. Если лучик касается кристалла или края, он исчезает.

Лучики отражаются от блика на зеркале.



Задание 1

«Scratch. Создание игры»



Задание 2

«Проверь себя»



Итоги занятия



Как прошло занятие?



Какое одно понятие
или активность
запомнились больше
всего?




Что было **сложным**
или непонятным?



Что получилось
лучше всего?



**Зачем менять курсор
во время игры?**



**Зачем мы создали блик
на зеркале?**

На следующем уроке:

- Завершим создание игры;
- Проведём её тестирование.

До встречи!

