

ПЛАН УРОКА

Урок 10

Цели и задачи урока:

1. Создание игры SpaceInvaders с нуля (интерфейс и логико-приложения)
2. Применение функции random для того чтобы персонаж двигался в случайном порядке
3. Подключение Ball, для того, чтобы главный персонаж мог атаковать врага
4. Работа с компонентами ImageSprite, Canvas, Ball, Clock, Button, Label
5. Персонализация созданного приложения

Результаты

Во время урока мы создали приложение SpaceInvaders, в котором появляются персонажи, а игроки набирают очки, когда успешно попадают в них снарядом.

Столкновение снарядов с врагом заставляет устройство увеличивать отображение «попаданий» и немедленно перемещает его к новому месту нахождения. Нажатие кнопки Reset сбрасывает количество попаданий.

Ресурсы: <http://ai2.appinventor.mit.edu>



Keywords:

#application #emulator #random #height #width #screen
#canvas#procedure #label