

**Тема. Дослідницький проєкт «Моя друга комп'ютерна гра»****Очікувані результати навчання****Після цього заняття потрібно вміти:**

- створювати проєкти в середовищі Скретч;
- аналізувати готовий код.

**Поміркуйте**

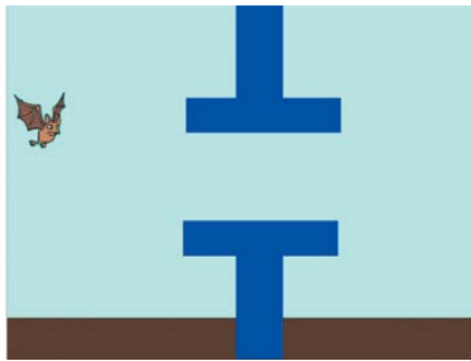
- Які команди може виконувати спрайт в програмі Скретч?
- Як намалювати новий спрайт?
- Які види алгоритмів вам відомі? Наведіть приклади з життя.

**Виконайте вправу**

<https://wordwall.net/uk/resource/51263623>

**Поміркуйте**

У цій грі потрібно допомогти кажану пролетіти між автоматичними воротами, які рухаються.

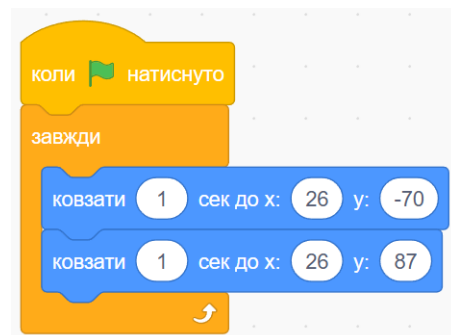
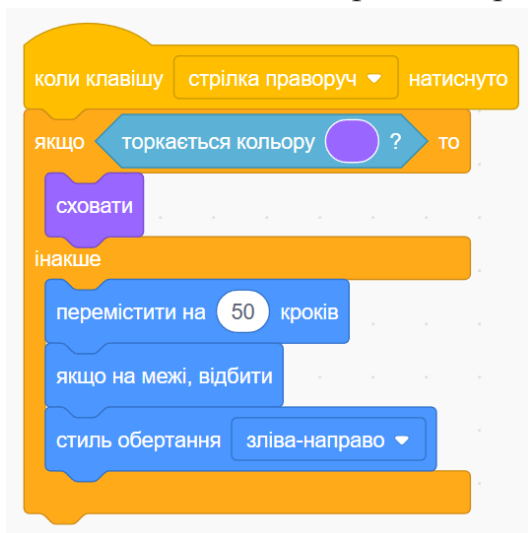


- 1** Поміркуй і дай відповіді на запитання.
- Скільки спрайтів буде задіяно у проєкті?
  - Як забезпечити рух автоматичних воріт?
  - Чи можна зробити так, щоб ворота кожного разу рухалися з різною швидкістю?
  - Як гравець буде керувати героєм гри?
  - Із якої події повинна розпочатися гра?
  - За яких умов гра закінчується?
  - Які команди допоможуть забезпечити анімацію кажана, наприклад, рух крил?
  - Які додаткові ефекти можна додати головному героєві, коли відбудеться подія зіткнення з автоматичними воротами?

**Завдання**

1. Увійдіть на сайт <https://scratch.mit.edu/>
2. Видаліть спрайта Рудого кота і додайте спрайт героя - Кажана, Дракона тощо.
3. Створіть спрайти воріт.

4. Складіть коди для спрайтів героя та верхньої половини воріт за зразками:



5. Для нижньої половини воріт продублюйте код від верхньої. Координати підберіть згідно розмірів своїх малюнків.
6. За бажання додайте до проекту додаткові можливості.

### Поміркуйте

Які стратегії ви застосовуєте, щоб виграти?

### Джерело

Інформатика. 4 клас/ О. В. Коршунова. – К.: Освіта, 2021