

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

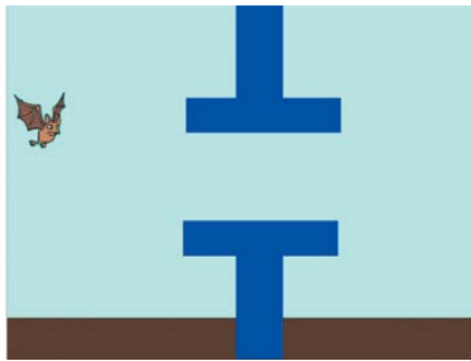
- Які команди може виконувати спрайт в програмі Скретч?
- Як намалювати новий спрайт?
- Які види алгоритмів вам відомі? Наведіть приклади з життя.

Виконайте вправу

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

Поміркуйте

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

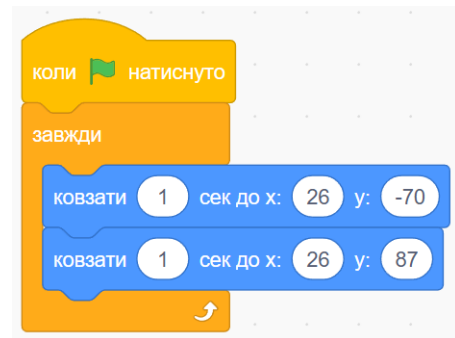
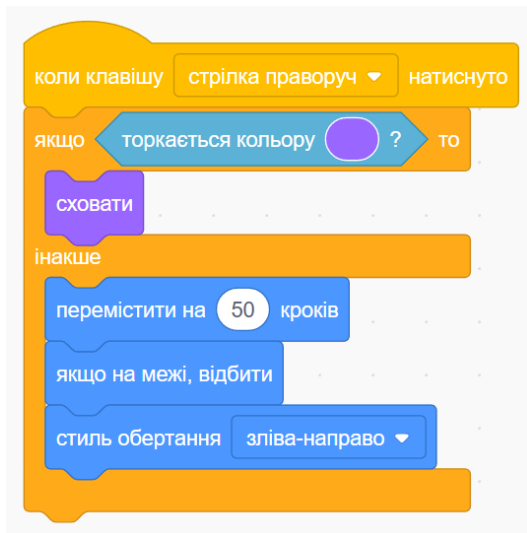


- 1** Поміркуй і дай відповіді на запитання.
- Скільки спрайтів буде задіяно у проєкті?
 - Як забезпечити рух автоматичних воріт?
 - Чи можна зробити так, щоб ворота кожного разу рухалися з різною швидкістю?
 - Як гравець буде керувати героєм гри?
 - Із якої події повинна розпочатися гра?
 - За яких 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