

Scratch 7-е занятие

Тема занятия: Space Invaders

Цель занятия: создать игру Space Invaders

Слайд 2 правила. Тема занятия Space Invaders

Слайд 3 По жанру Space Invaders — shoot 'em up, в котором игрок управляет лазерной пушкой, передвигая её горизонтально, в нижней части экрана, а также отстреливая инопланетян, надвигающихся сверху экрана. Целью игры является уничтожение пяти рядов по одиннадцать инопланетян[3], которые двигаются горизонтально, а также вертикально, по направлению к низу экрана. Игрок имеет бесконечное количество патронов. Попадая в инопланетянина, игрок уничтожает его, за что получает очки

Слайд 4 Мы сегодня сделаем игру немного более современной и более зрелищной! Но прежде чем мы приступим к разработке игры нам нужно определиться с некоторыми деталями.

Слайд 4 *Дать время самим подумать и ответить на эти вопросы.*

Слайд 6 Какие спрайты мы можем увидеть тут? На что указывают стрелки?

Слайд 7 Правильно! Наш корабль, вражеский корабль, два снаряда.

Слайд 8 *Проверяем ответы и объясняем почему так.*

Слайд 9 *Проверяем ответы и объясняем почему так.*

Слайд 10 Задание 0, выбор фона игры. *Если в группе есть новенькие, объяснить всей группе, где найти фон и как его применить. Ребята могут выбрать не только космические фоны, но и любые другие, желательно светлые, чтобы можно было различить вражеские корабли*

Слайд 11 Ответ

Слайд 12 Задание 1 *В папке со спрайтами есть выбор кораблей и снарядов к ним.*

Слайд 13 *Если у кого проблемы с выбором, то можно сделать как на примере.*

Слайд 14 Задание

Слайд 15 Ответ. *Объяснить детям, что плавное движение лучше прерывистого.*

Слайд 16 *Обсуждаем вместе с детьми, наводим на мысли наводящими вопросами. Активнее спрашиваем тех, у кого на прошлом занятии были проблемы при работе с клонами.*

Слайд 17 Можно рассказать, в каких играх применяются клоны.

Слайд 18-20 Объяснение на практике.

Слайд 21 Создание клона

Слайд 22 Учимся, как заставить клона работать

Слайд 23 Задача

Слайд 24 Можно не загружать новый снаряд, а просто продублировать старый.

Слайд 25 Ответ

Слайд 26 *Объясняем, что можно не писать ту же программу во втором снаряде, а просто скопировать.*

Слайд 27 Физминутка

Слайд 28 *Обсуждаем вместе с детьми, наводим на мысли наводящими вопросами.*

Слайд 29 *Сверяем полученные ответы. Объяснить почему так. Объяснение на слайде.*

Слайд 30 Задача 4

Слайд 31 *Обсуждаем вместе с детьми, наводим на мысли наводящими вопросами.*

Слайд 32 *Сверяем полученные ответы. Объяснить почему так. Объяснение на слайде.*

Слайд 33 Разобьем задачу на подзадачи и решим ее.

Слайд 34 Ответ

Слайд 35 Разобьем задачу на подзадачи и решим ее

Слайд 36 *Объяснить, что мы не можем пользоваться перемещением по координатам и нам нужно использовать блок «идти». Для этого нам надо повернуть наш спрайт в правильном направлении, чтобы, когда он шел, перемещался носом вперед*

Слайд 37 Ответ

Слайд 38 Задача

Слайд 39 Ответ, объясняем логику

Слайд 40 Задача*

Слайд 41 Ответ. *Объяснить логику.*

Слайд 42 Задача*

Слайд 43 Ответ. *Объяснить логику.*

Слайд 44 Свободное время

Слайд 45 Спасибо за занятие!