

Условия в программе. Условный оператор: Если (условие?) то (действия)

Игра «Меткий плотник»

Фон игры – доски

Гвозди появляются случайно в разных местах экрана и через некоторое время исчезают и появляются в других местах экрана.

Молоток – управление мышкой, удар – пробел.

Если попали, то гвоздь меняет свой вид на шляпку и счетчик забитых гвоздей увеличивает свое значение на 1.

Новые команды:


Синий ящик :


 повернуться в направлении другого объекта или координат мышки

Величины делятся на константы и переменные. Константы – величины, значения которых в ходе выполнения программы не изменяются. Переменные – величины, значения которых могут изменяться в ходе выполнения программы.


Счетчик в нашей программе величина переменная. Начальное значение равно 0. Значение будет изменяться на единицу, если гвоздь забили.

Оранжевый ящик  (переменные):

 - создать переменную

 - удалить переменную

Светло-зеленый ящик  (числа):

 - случайное число то ... до ...

Голубой ящик **Sensing** :

touching color ? - касается ли объект указанного цвета?

Фиолетовый ящик **Looks** :

show - показать спрайт

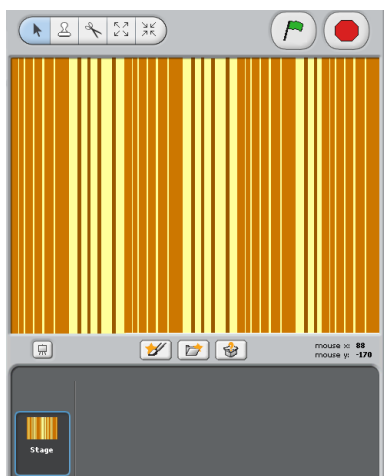
hide - скрыть спрайт

Оранжевый ящик **Control** :

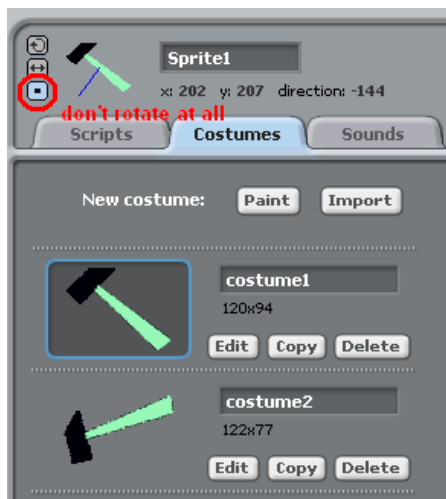
when space key pressed - запускает выполнение блока команд в ответ на нажатие выбранной клавиши. Позволяет передать управление клавиатуре.

Ход работы:

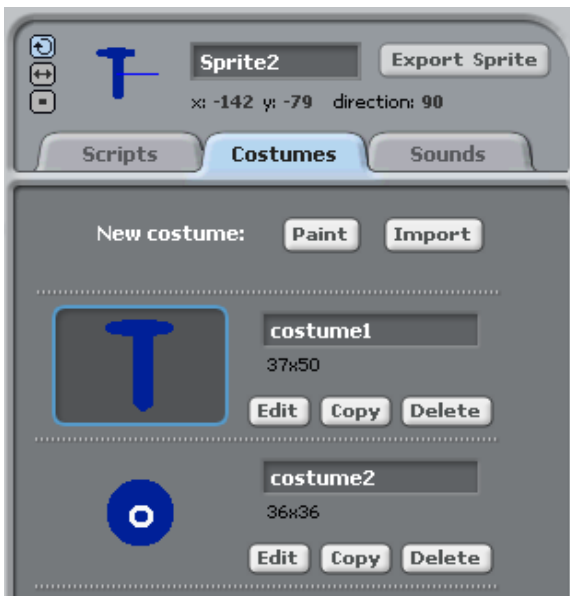
1. Нарисовать фон (Stage) –доски. Для копирования фрагмента можно использовать в редакторе рисунка инструмент Штамп.



2. Нарисовать Sprite 1 – молоток. Установить опцию: don't rotate at all.



3. Нарисовать Sprite2 – гвоздь.

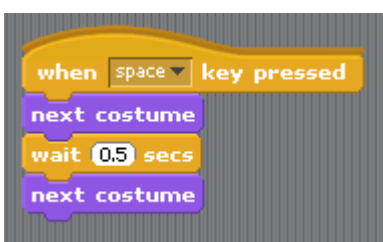


4. Для Sprite1 (Молоток) составить скрипт.

a. После щелчка на зеленом флаге передвигаться за указателем мышки.



b. Когда нажали Пробел на клавиатуре, изменить костюм, подождать и снова сменить костюм.



5. Создать переменную «Zabitye gvozdi»:

- Оранжевый ящик Variables.
- Make a variable.
- Ввести имя переменной «Zabitye gvozdi».
- Поставить флажок For this sprite only.
- OK.



6. Для Sprite2 (Гвоздь) составить скрипт:

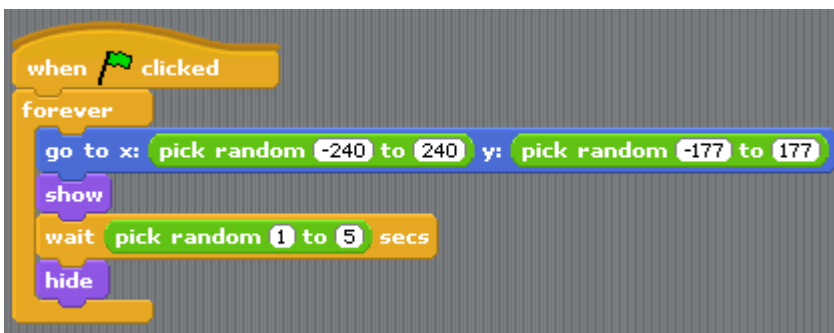
- a. После щелчка на зеленом флаге установить начальное значение забитых гвоздей – 0.



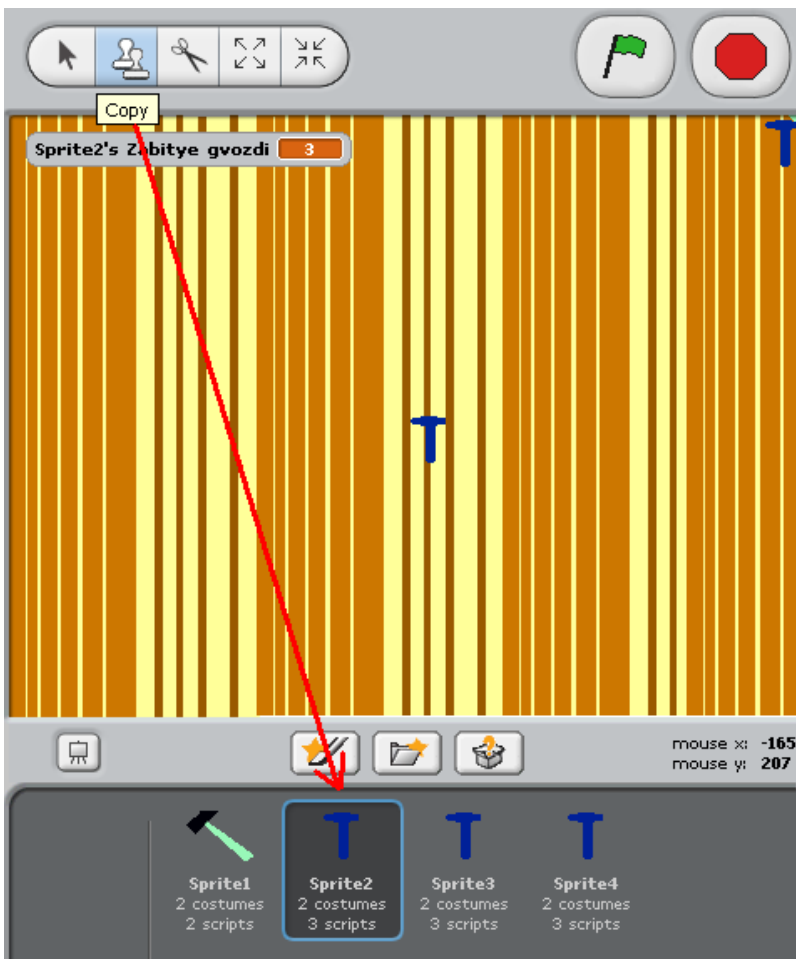
- b. После нажатия на Пробел, если коснулся Молотка (черный цвет), то изменить костюм и изменить количество забитых гвоздей на 1.



- c. Случайным образом через разные промежутки времени менять местоположение Sprite2.



7. Сделать четыре копии Sprite2.



8. Проверить работу программы и сохранить под именем **МЕТКИЙ ПЛОТНИК**.

9. Самостоятельно создать проект:

- a. Супер-боец (разбивает кирпичи).
- b. Налови бабочек.