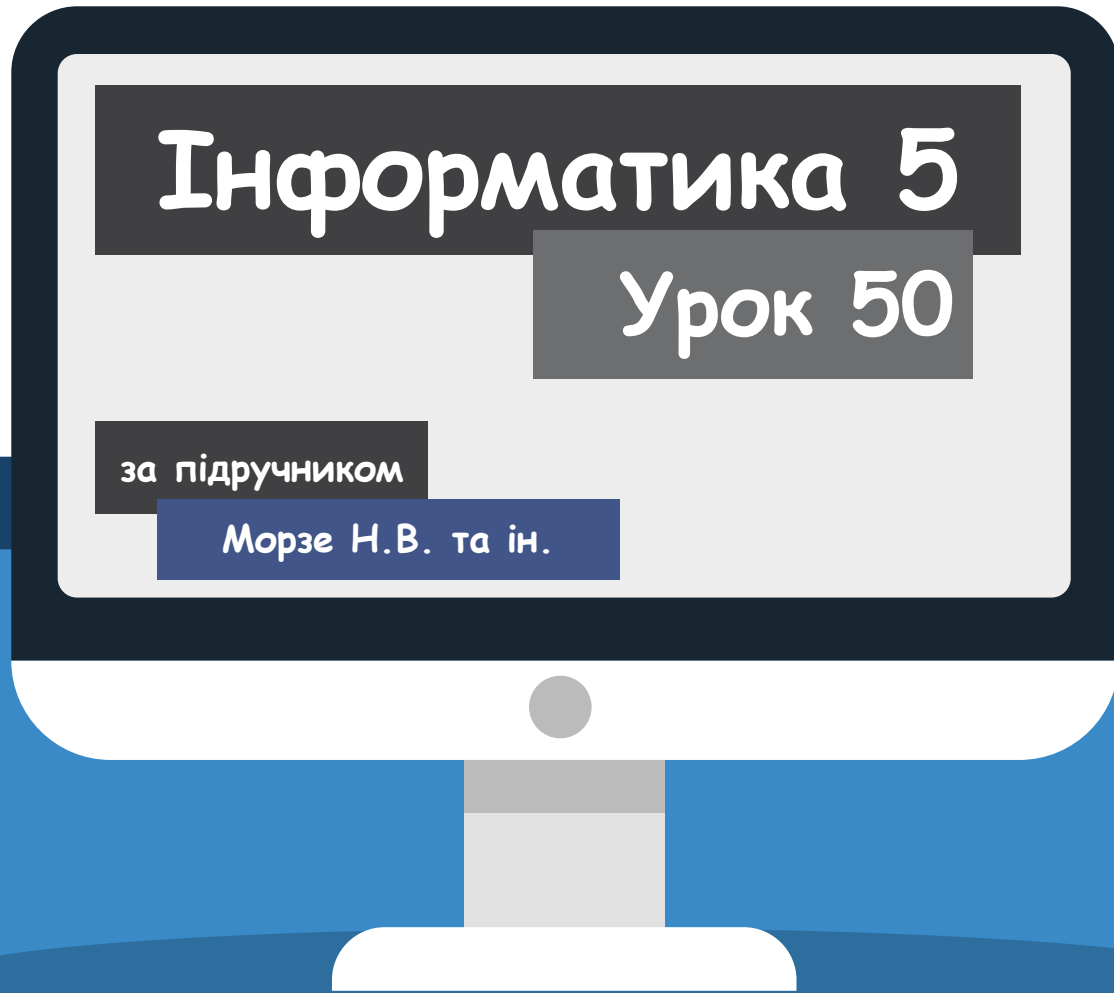


Постановка завдання, планування та виконання проєкту

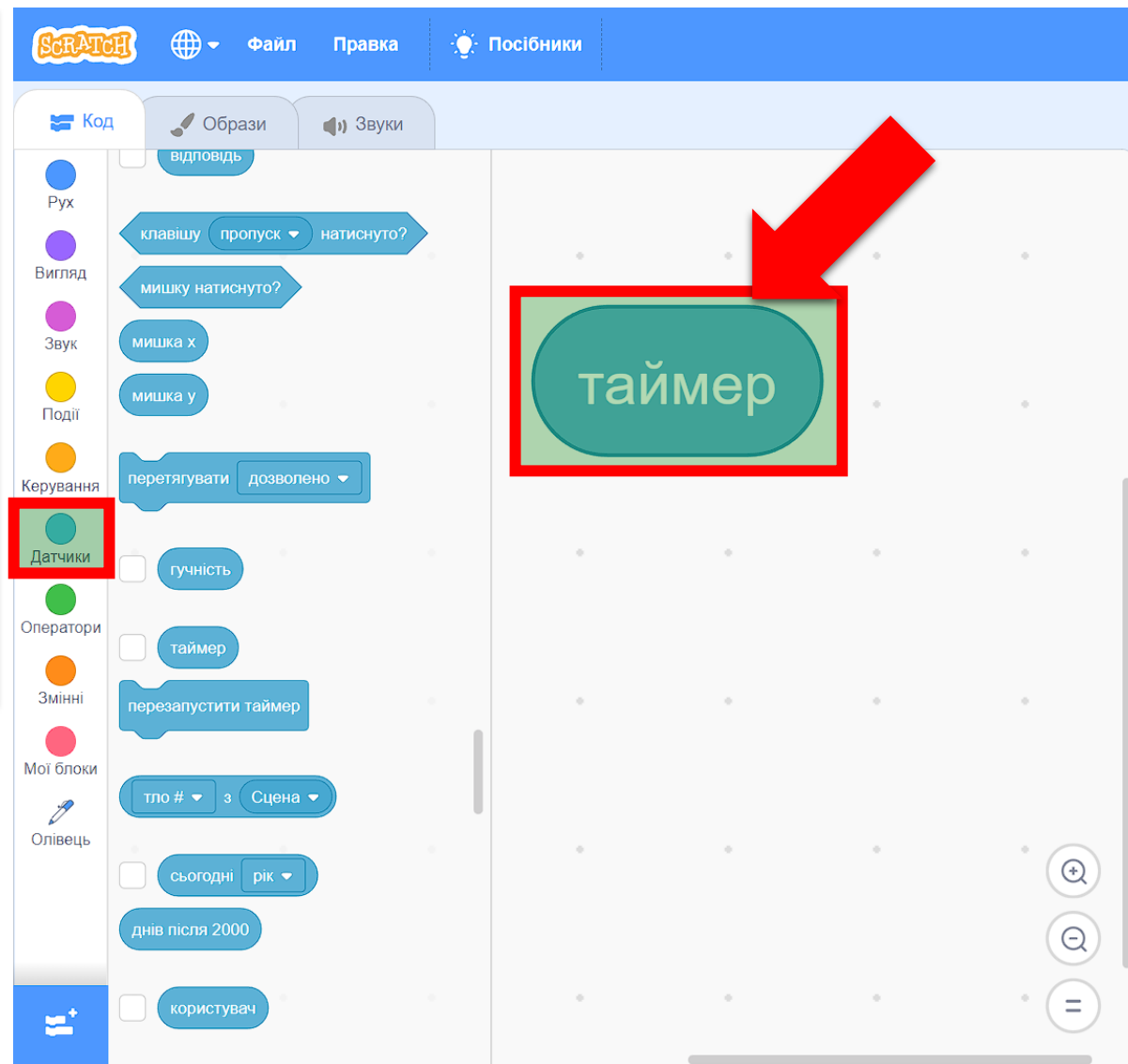


Нова українська школа

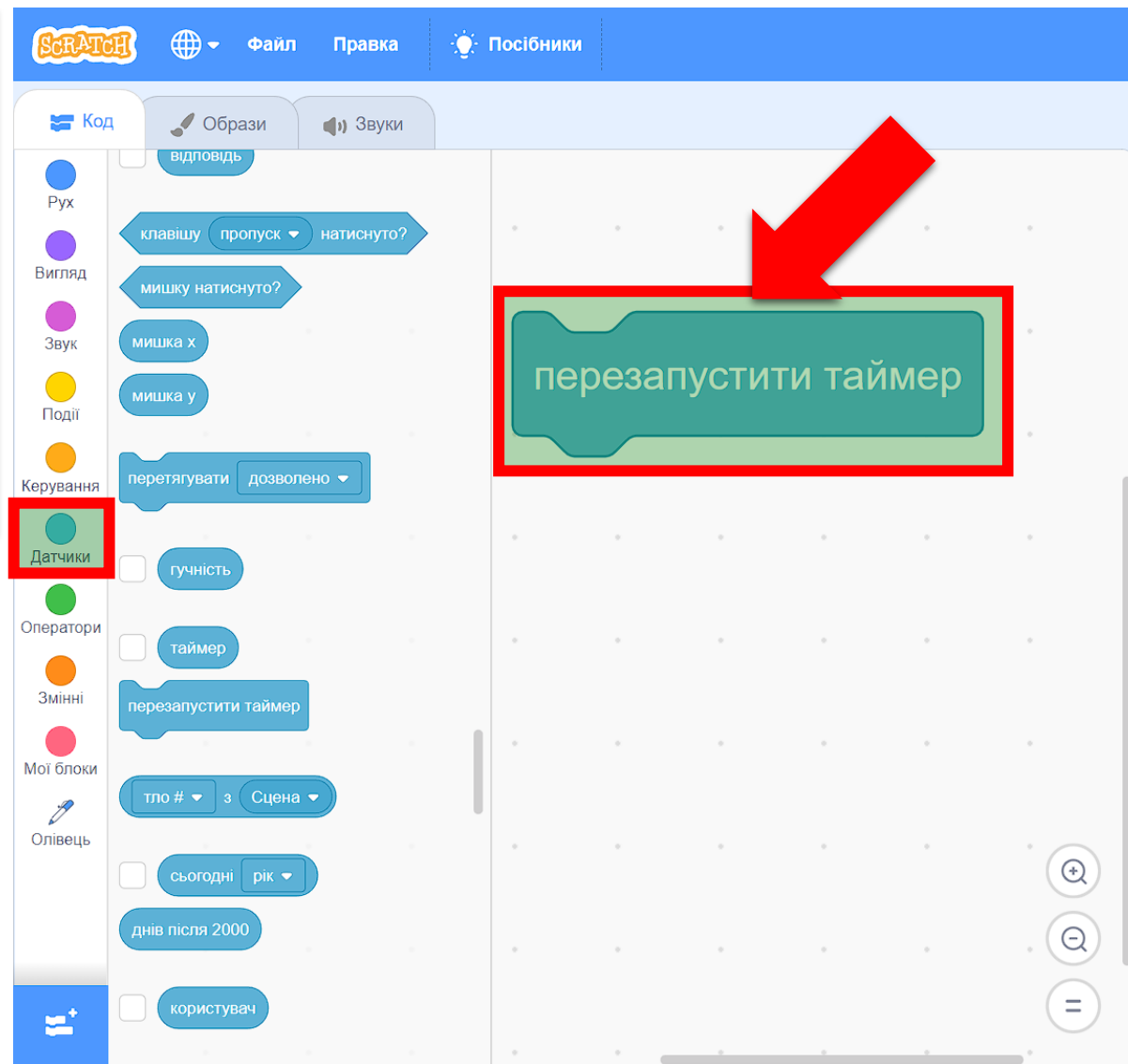


Використання таймера в іграх

В іграх доволі часто використовують ситуації, коли важливо або фіксувати час, або виконувати деякі дії за вказаний час. У середовищі Скретч для роботи з часом використовують датчик:



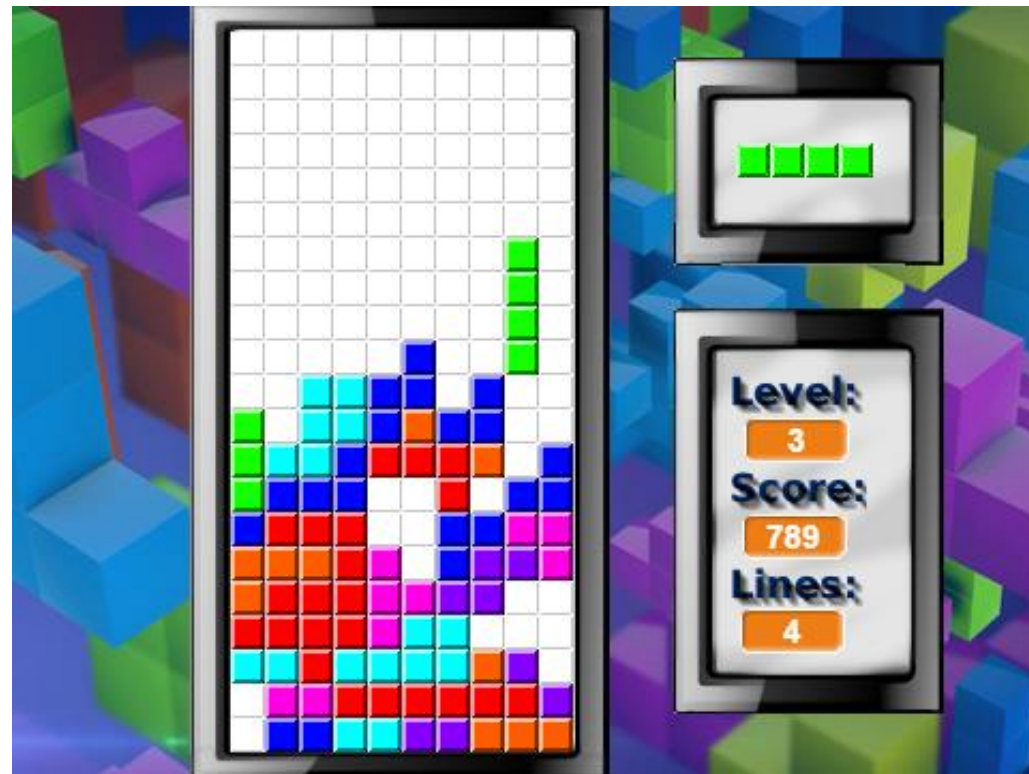
*Якщо поставити позначку біля вказівки таймер, то на екрані буде відображатись зміна часу. Командою **Перезапустити таймер** запускають таймер заново.*



Використання таймера в іграх

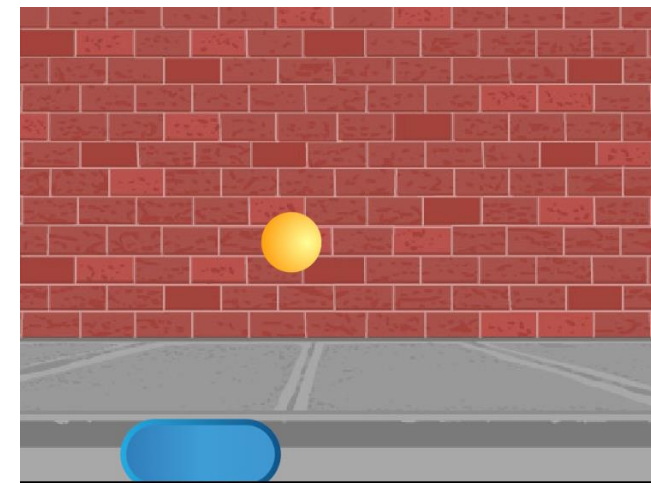
Обговоріть, у яких ігрових проєктах, що реалізуються в середовищі Скретч, варто використати таймер. З якою метою його можна використати?

Тетріс — гра, у якій падають фігури різного вигляду й потрібно у полі гри отримати якомога менше пропущених клітинок

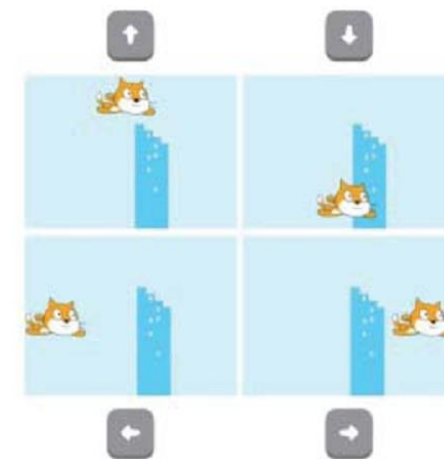


Продовження...

Пінг-понг — гра, у якій м'ячик падає і відбивається від рухомої платформи. Гра припиняється тоді, коли м'ячик торкається нижньої частини ігрового поля

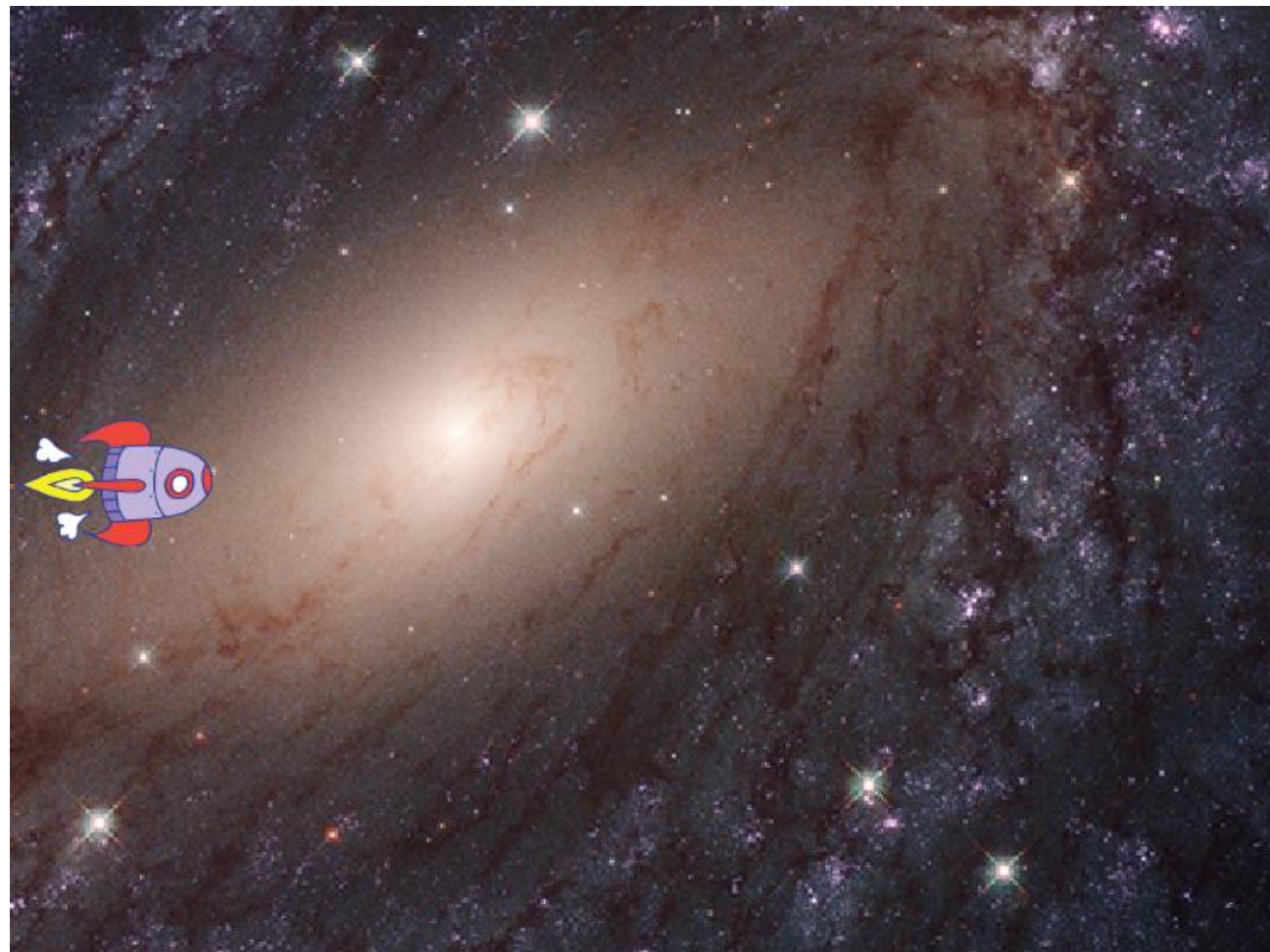


Гонки із перешкодами — гра, у якій виконавець рухається сценою, минаючи перешкоди



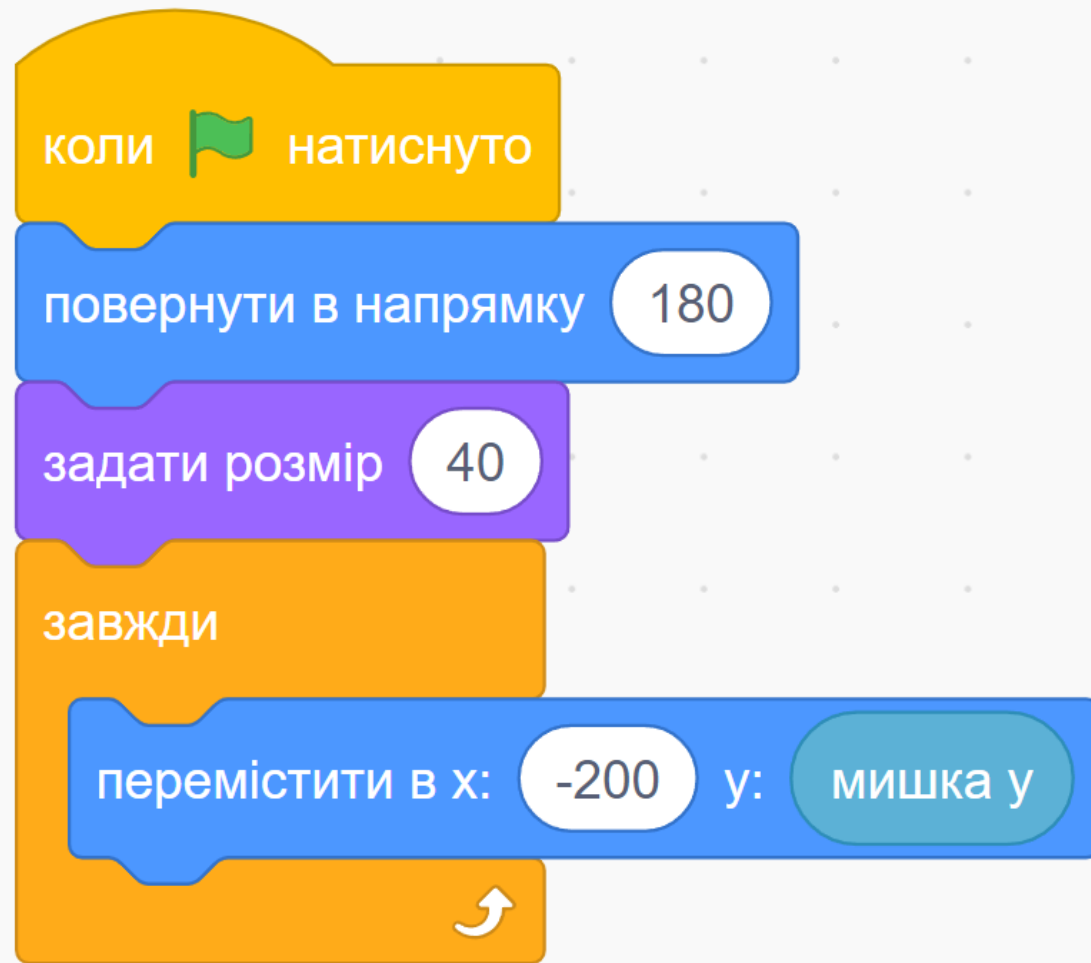
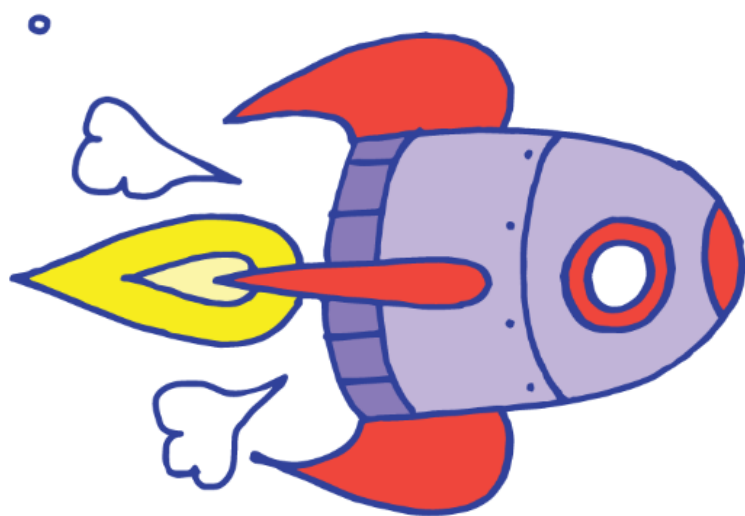
Зміст гри

- *Ракета рухається крізь космічний простір*
- *Потрібно оминати перешкоди, намагаючись дістатись протриматись якомога довше*



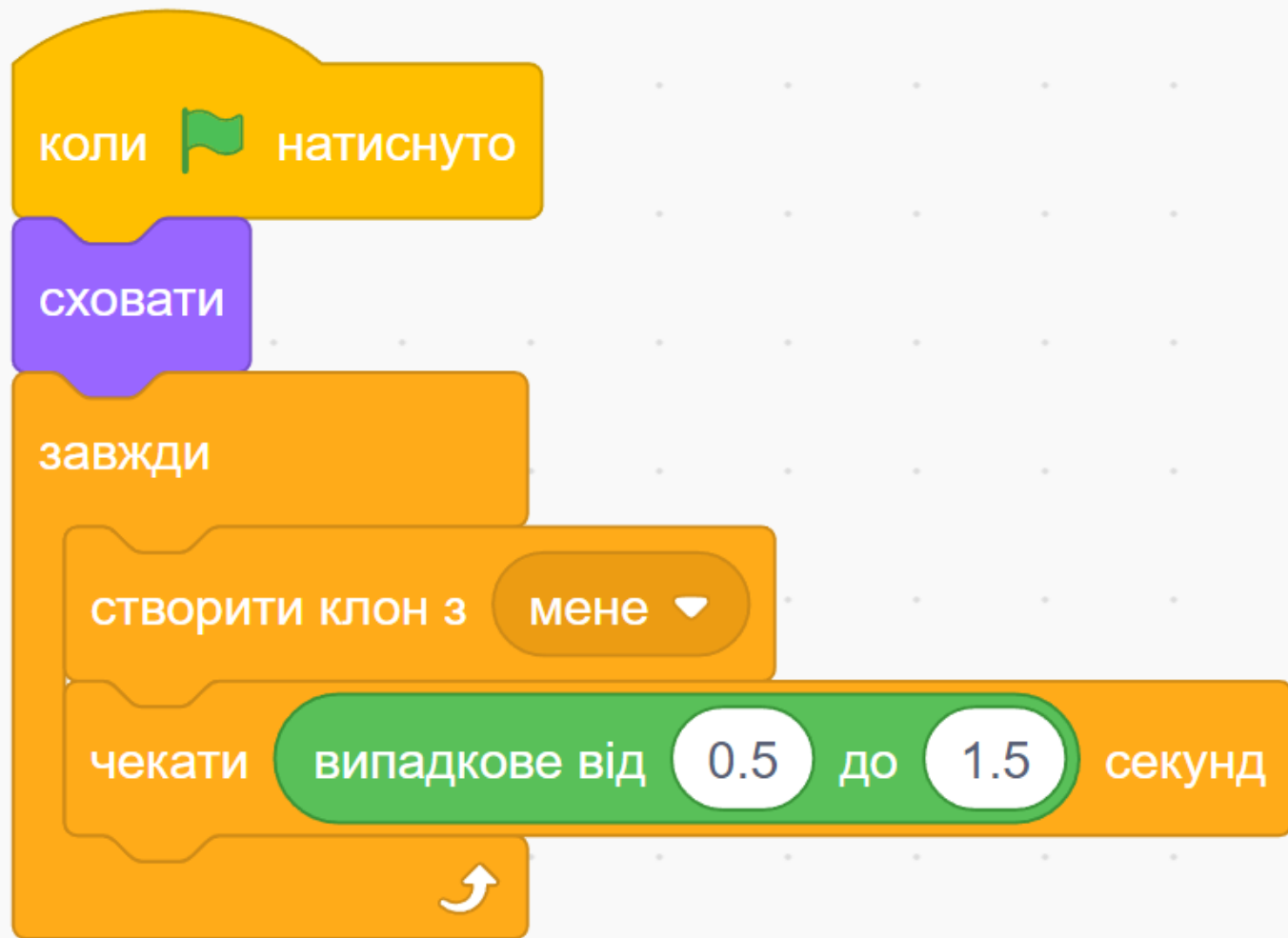
Рух ракети

- **Ракета завжди знаходиться по лівому краю сцени, а по висоті рухається за вказівником миші**



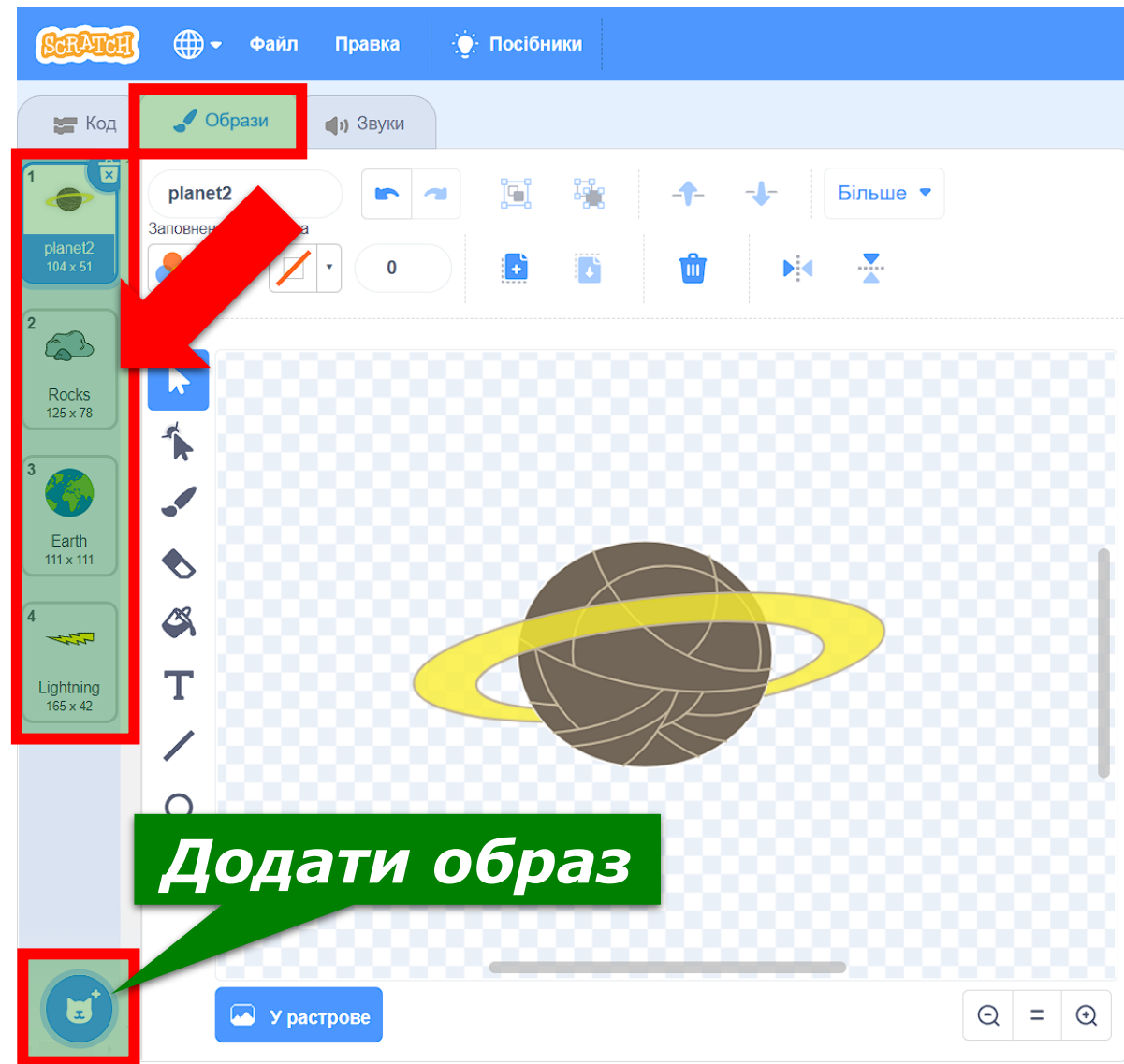
Рух перешкод

- **Постійно створюються клони (із затримкою у випадкову кількість секунд)**



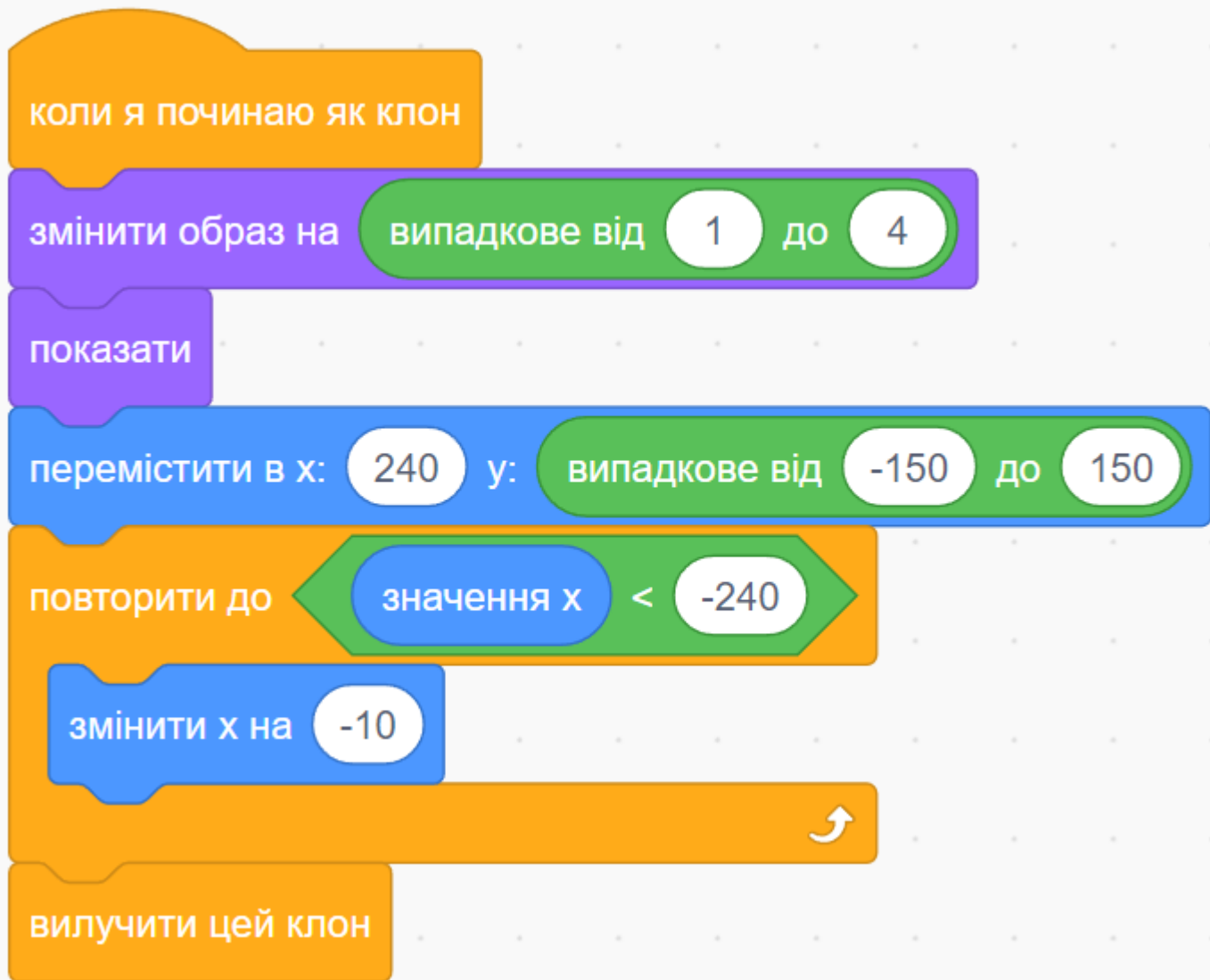
Рух перешкод

➤ Виконавець перешкода має декілька образів



Рух перешкод

- **Клон обирає випадковий образ, переміщується на правий край сцени і рухається до її лівого краю, після чого вилучається**



Кінець гри

➤ Зіткнення ракети з перешкодою

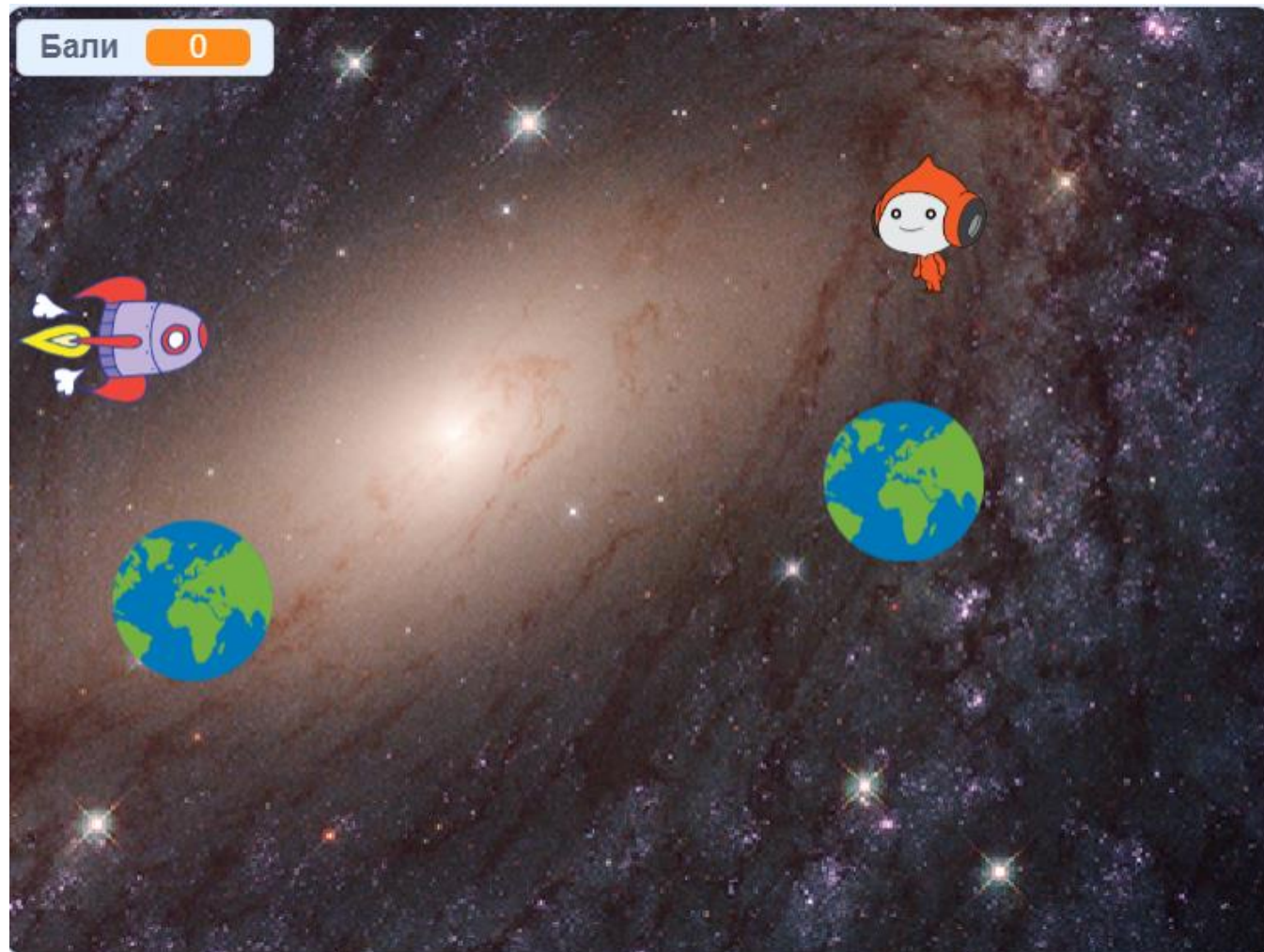


Finish

```
коли  натиснуто
  повернути в напрямку 180
  задати розмір 40
  змінити тло на space
  завжди
    перемістити в x: -200 y: мишка y
    якщо торкається Planet2 ? то
      змінити тло на Finish
    зупинити все
```

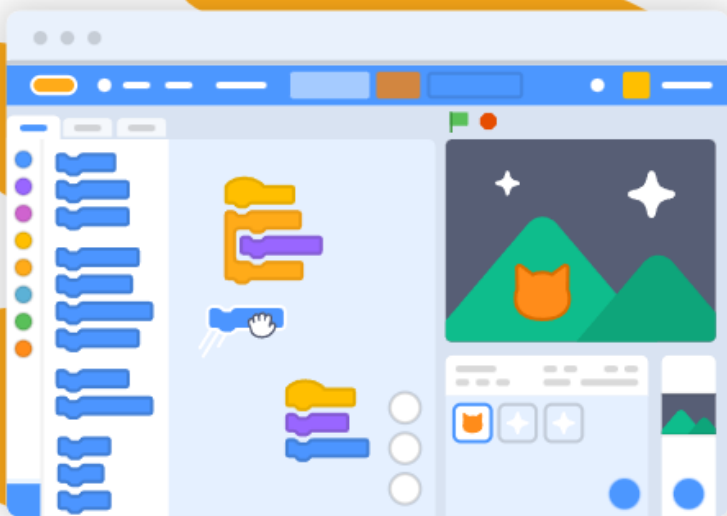
Додатково

- **Можна збирати бали, наприклад підбираючи інопланетян**
- **При наборі певної кількості балів може змінюватись тло**



Використання таймера в іграх

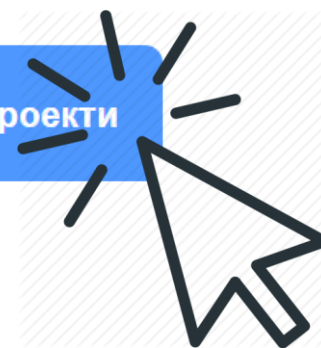
Багато корисного є на сайті Скретч на сторінці **Ідеї: посібник, настанови до окремих проєктів і приклади проєктів для початківців.**



Прості проєкти

Ви можете експериментувати з простими проєктами, а також перероблювати їх, щоб створити власні.

[Переглянути прості проєкти](#)



Завдання. Навчальний проєкт

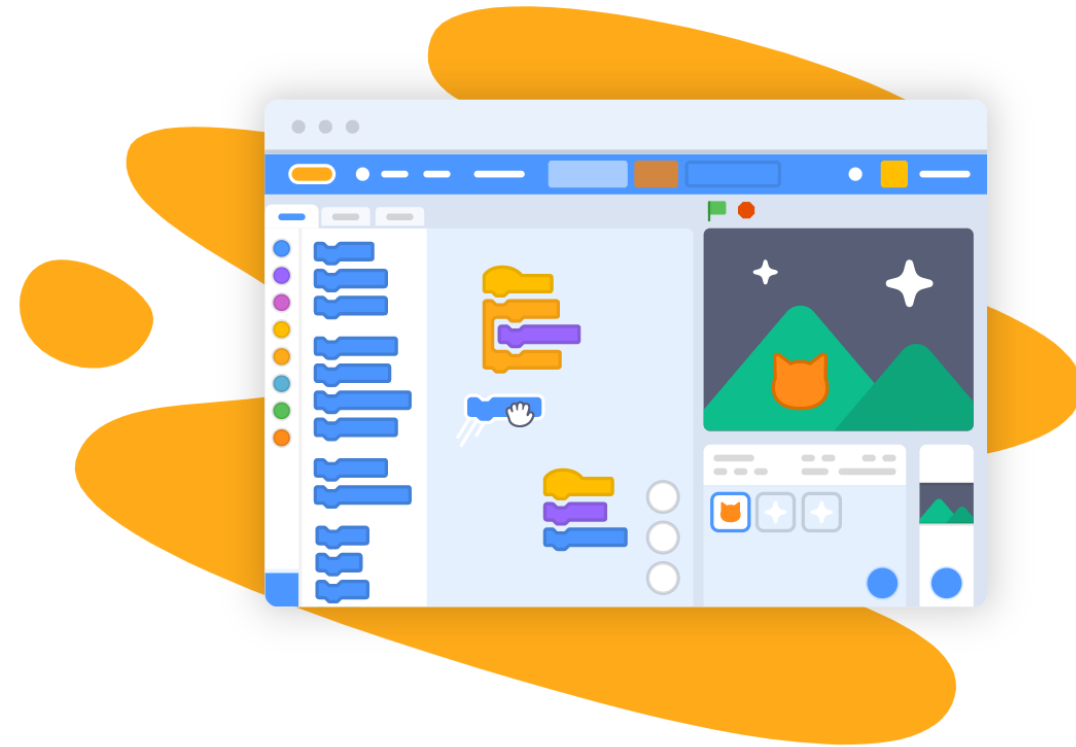
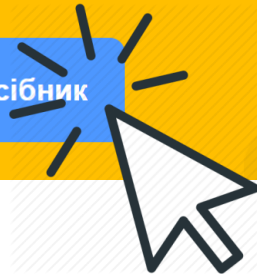
Виконай навчальний проєкт в середовищі Скретч

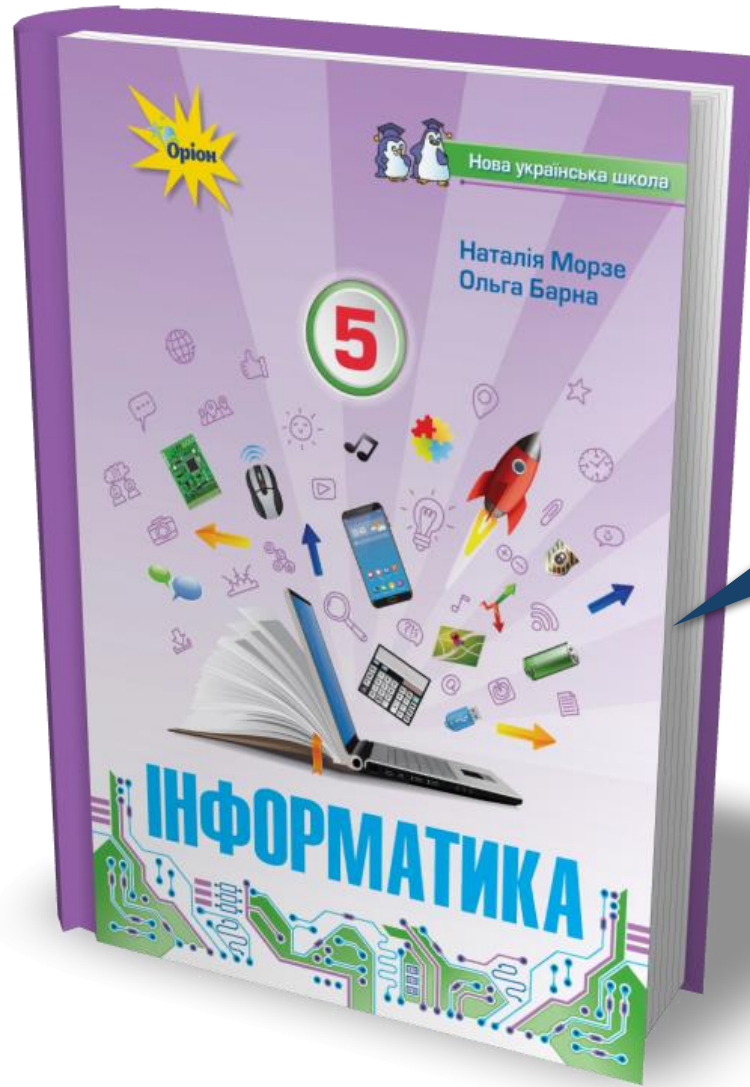


Що ви створите?



Обрати посібник





Проаналізувати
с. 252-254



**Сторінка
253-254**



Інформатика 5

Урок 50

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

Дякую за увагу!

Нова українська школа

