

Теоретический материал:

Область информации



Sprite1

х: 25 у: 72 направление: 90°



стиль вращения:

можете перетащить в проигрыватель:

показать: ☒

- **Имя спрайта** – называйте спрайт осмысленно
- **X, Y** – координаты текущего положения спрайта
- **Направление** – текущий угол наклона спрайта
- **Стиль вращения** – кругом, влево-вправо, не вращать

Блок «Перейти в»:

Блок «Перейти в» перемещает спрайт в точку.

Для простоты определения координаты точки перемещения необходимо:

- переместить спрайт по сцене в то место, куда его нужно будет переместить в скрипте
- перетащить блок «Перейти в» в скрипт

Блок будет содержать именно те координаты, куда переместили спрайт на сцене!

Отталкивание от края. Разворот

Для отталкивания от края внутри блока «Всегда» нужно поместить блок

если на краю, оттолкнуться

Для разворота в противоположную сторону используйте блок «Повернуть в направлении...»

повернуть в направлении 90°

Использование сенсоров

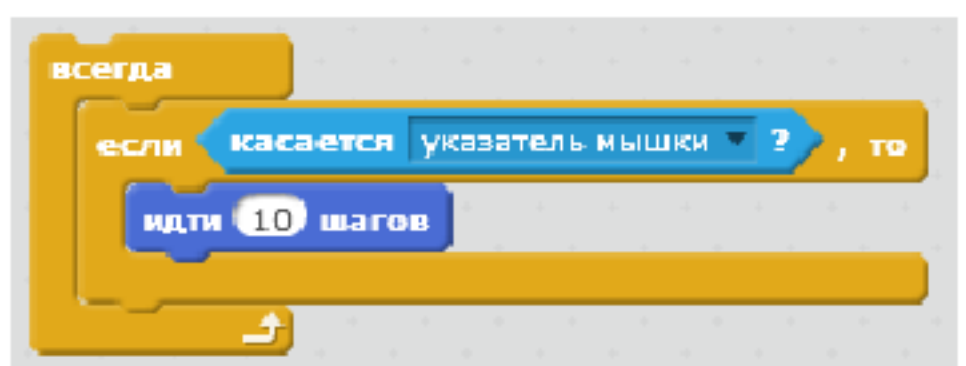
Место для вставки сенсора выглядит как шестиугольник:



Чаще всего сенсоры используются с блоками

ЕСЛИ, ЖДАТЬ ДО, ПОВТОРЯТЬ ПОКА НЕ

Спрайт, убегающий от курсора мыши:



Проект 2. Анимация. Кот говорит, думает, меняет цвет

Бесконечное движение Кота с отражением от стен и сменой костюмов.

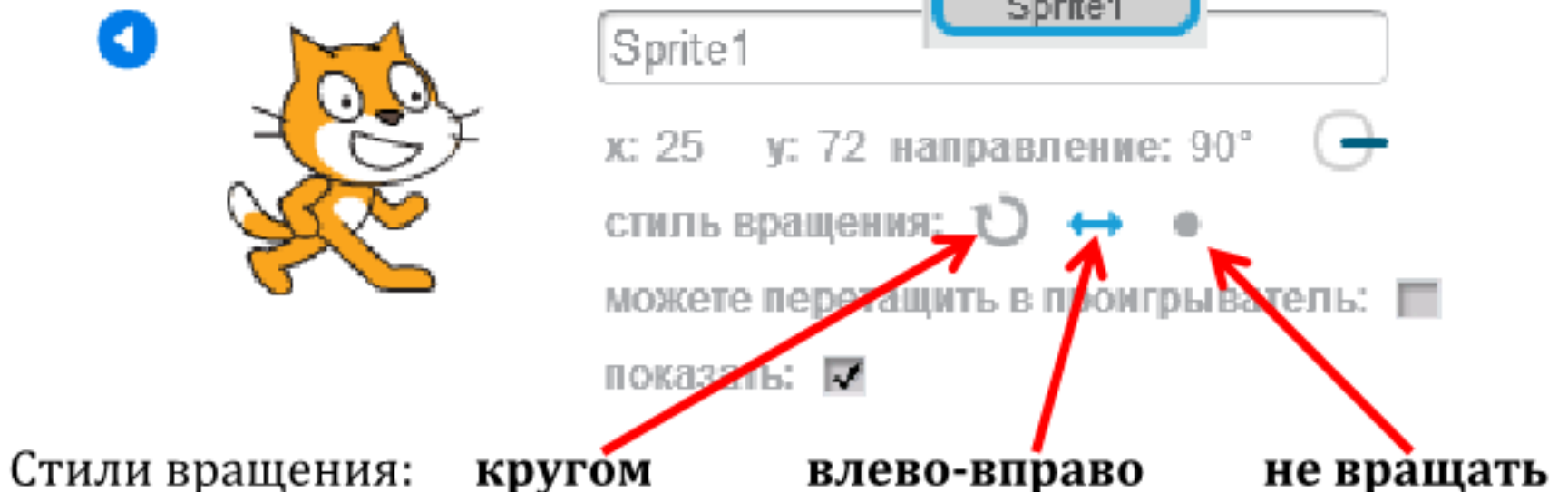
Задача:

1. Кот бежит от края до края
2. При нажатии на стрелку вверх Кот меняет цвет или применяется другой эффект
3. При нажатии на стрелку вниз эффект должен отмениться
4. При нажатии на пробел Кот говорит «Привет!»
5. При щелчке мышью по Коту он мурлычет



Для того, чтобы кот не ходил вверх ногами, необходимо:

1. Открыть область информации спрайта:
2. Установить стиль вращения:

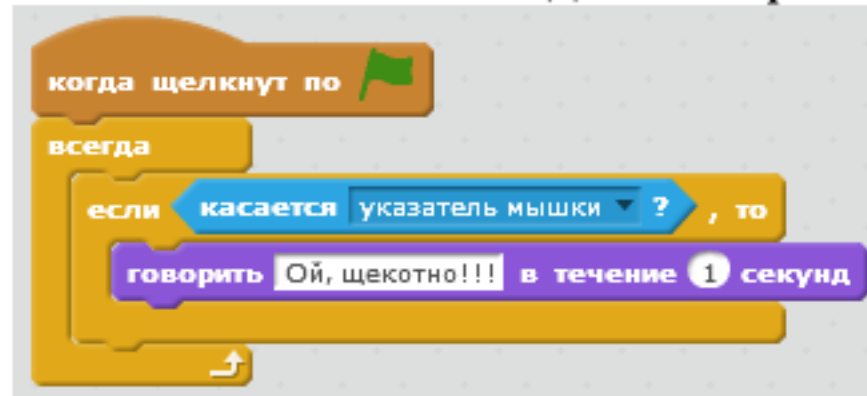


Проект 3. Анимация с сенсорами

Задача 1:

Бесконечное движение Лошадки с отражением от стен и реакцией на наведение мыши.

1. Создать объект Лошадка, которая скачет вперед-назад
2. При касании указателя мыши Лошадка говорит «Ой, щекотно!»



Задача 2:

Реакция Летучей мыши на наведение указателя.

1. Создать объект Летучая мышь.
2. В цикле «Всегда» Назначить ей смену костюмов с ожиданием в 0.5 секунд.
3. Задать скрипт летучей мыши: при касании указателя мыши отодвигается от указателя и не выходит за край экрана.

Задача 3:

Реакция Летучей мыши и Лошадки на столкновение друг с другом.

1. При столкновении Летучей мыши и Лошадки они должны говорить «Ой! Извините» и разбегаться в противоположном направлении.

Для возврата спрайтов в исходное состояние при старте:

1. Перетащить спрайт на исходную позицию
2. Перетащить блок «Перейти в» под блок «Когда щелкнуть по ...»

