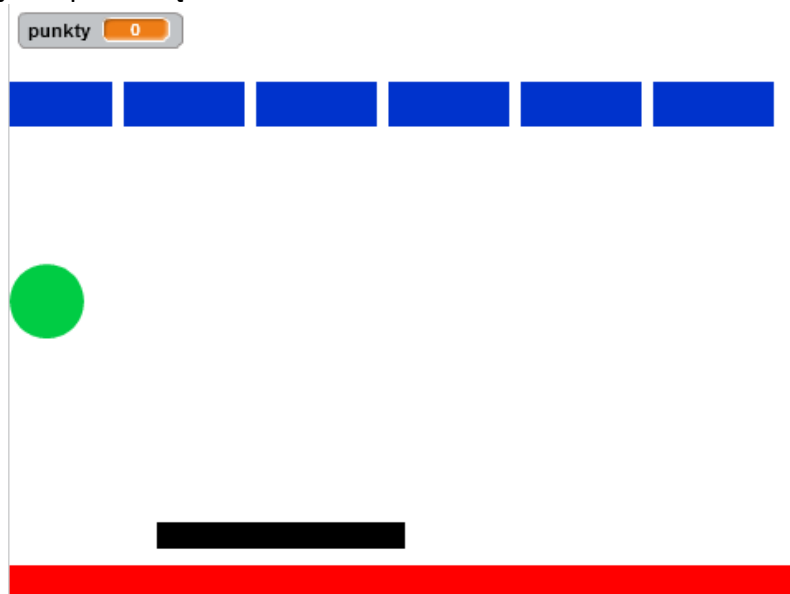
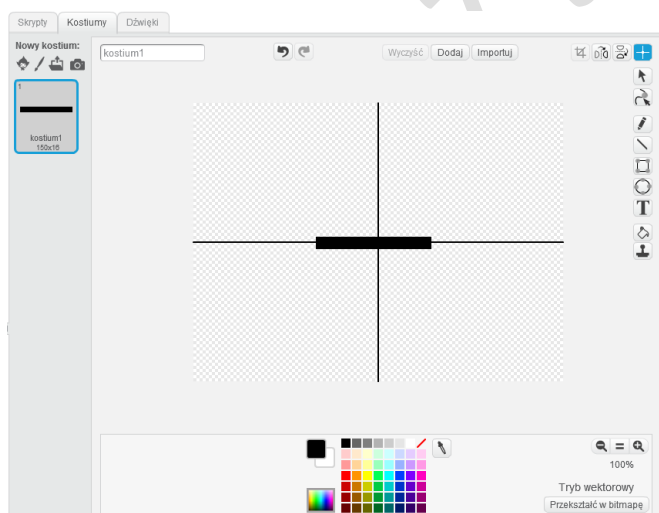
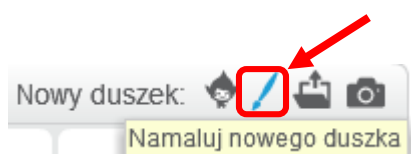


Programowanie gier w Scratchu – cz.2

1. Paletka, piłeczka i zbijanie prostokątów



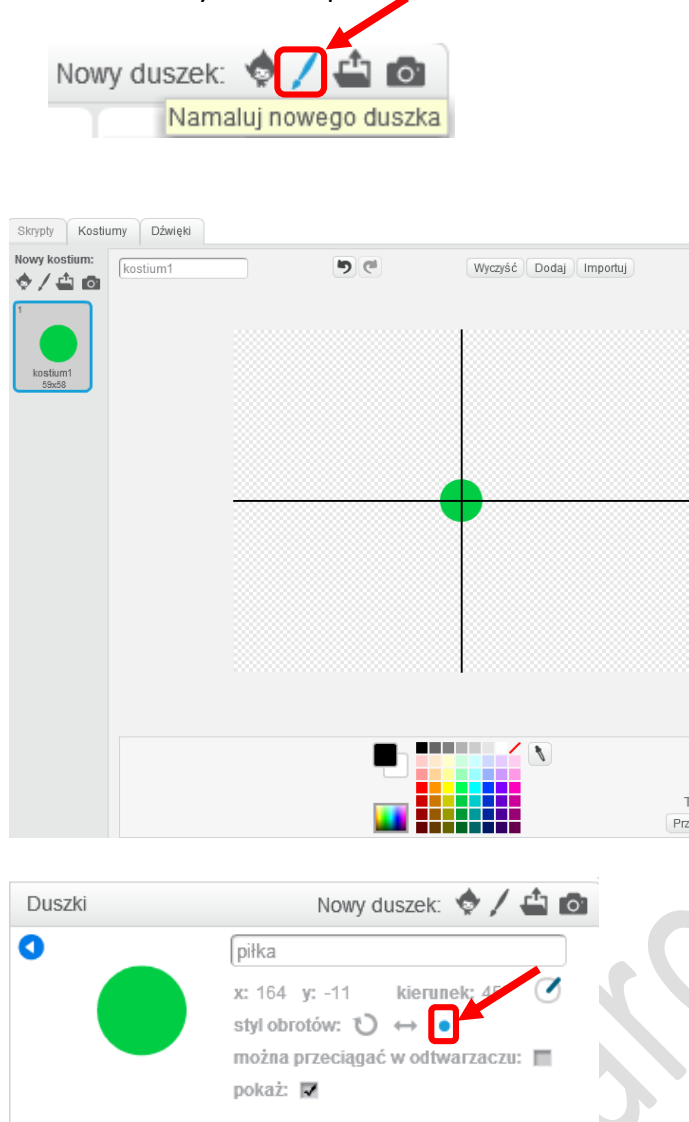
1.1. Rysowanie paletki



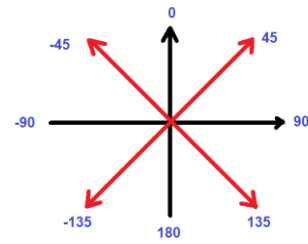
1.2. Skrypt dla paletki (sterowanie strzałkami klawiatury – prawo, lewo)



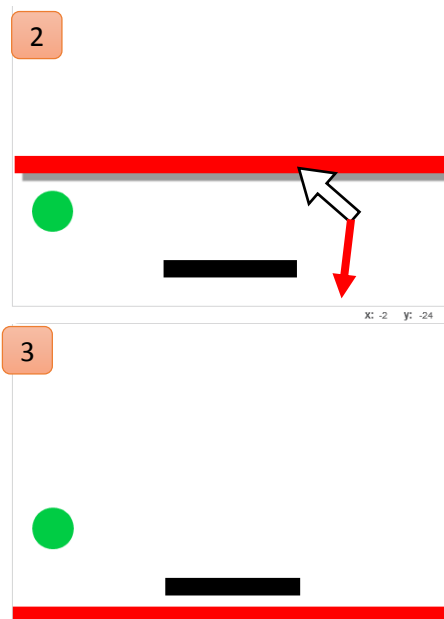
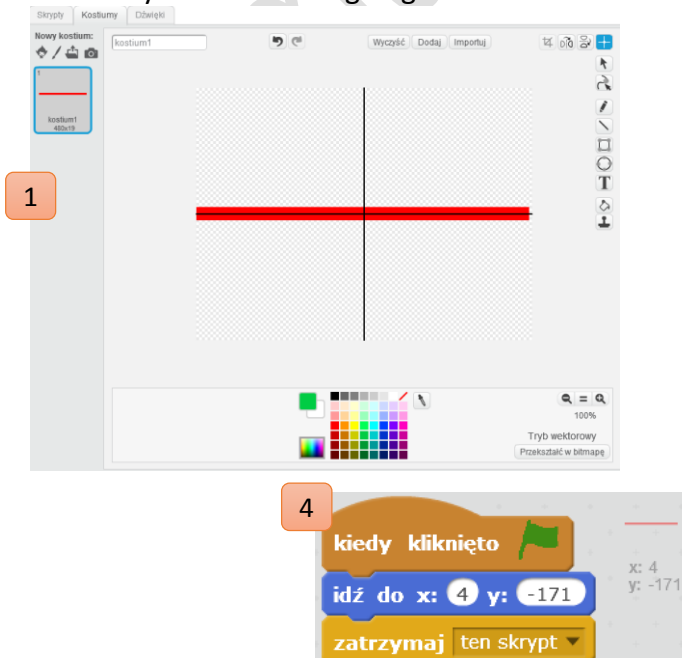
1.3. Rysowanie piłki



1.4. Skrypt dla piłki



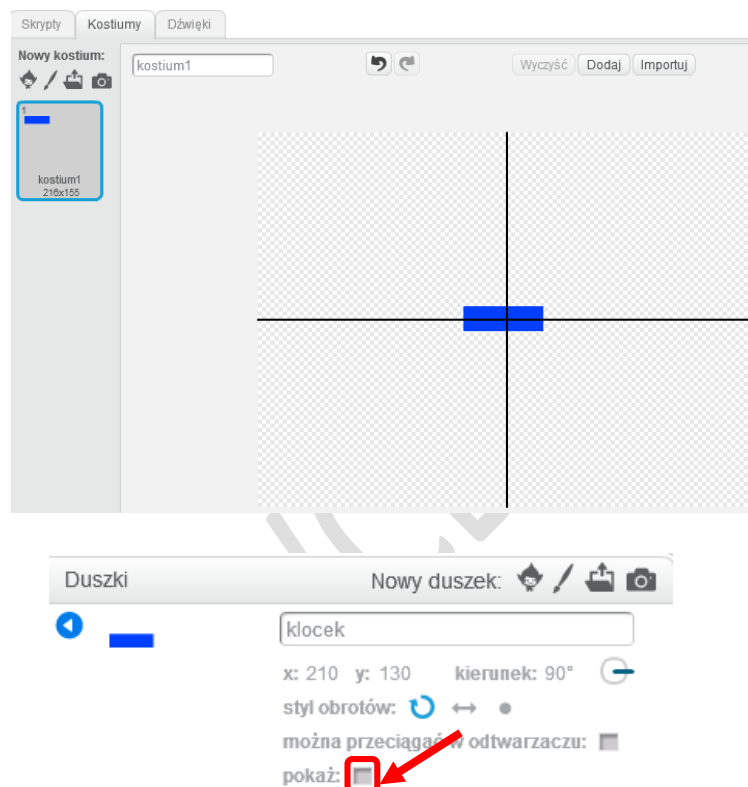
1.5. Rysowanie dolnego ogranicznika



1.6. Uzupełnienie skryptu piłki (dotknięcie dolnej czerwonej linii)



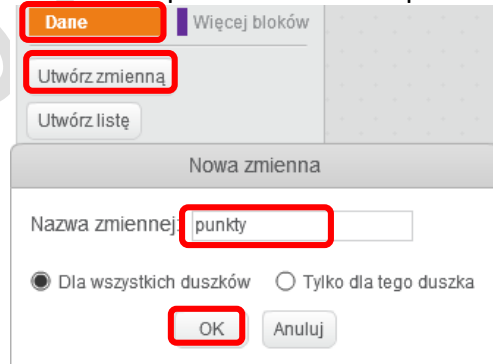
1.7. Rysowanie prostokątów zbijanych za pomocą piłki



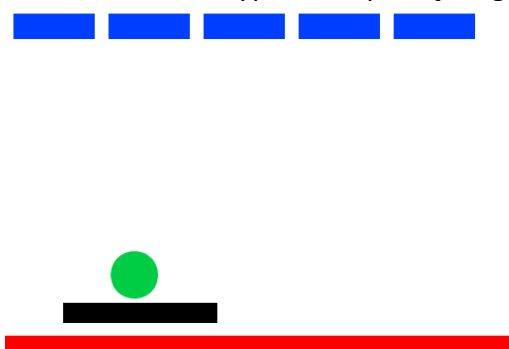
1.8. Skrypty dla prostokąta i jego klonów



1.10. Zlicanie punktów za zabicie prostokąta



1.9. Efekt działania skryptów na początku gry



1.11. Odbicie piłki od klonów prostokąta skrypt dla kłona:



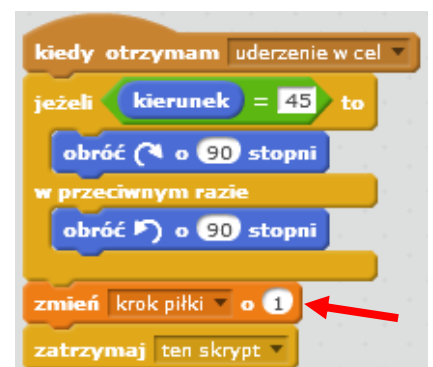
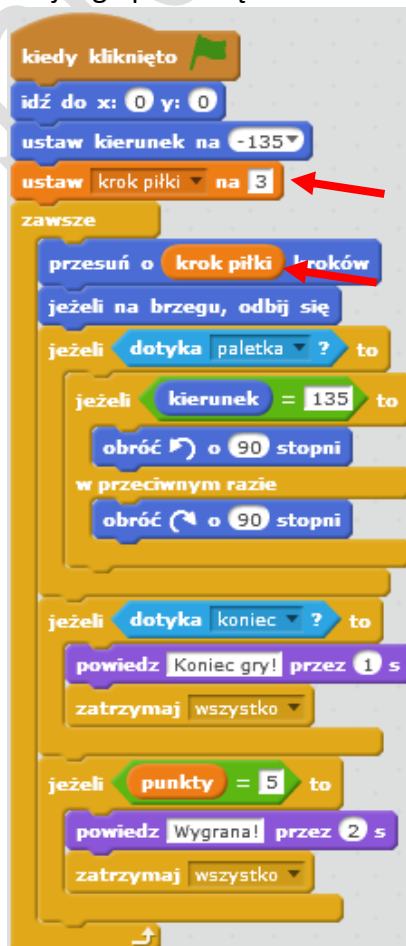
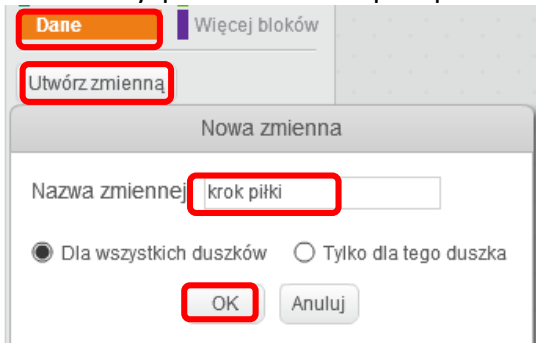
skrypt dla piłki:



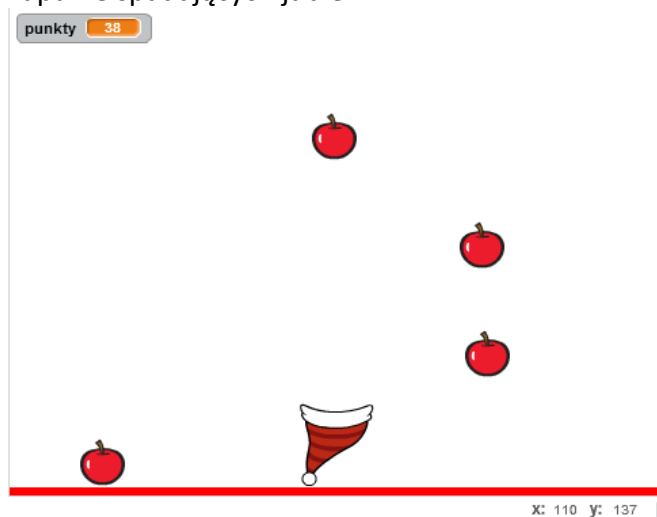
1.12. Sygnalizacja wygranej po zbitiu wszystkich prostokątów



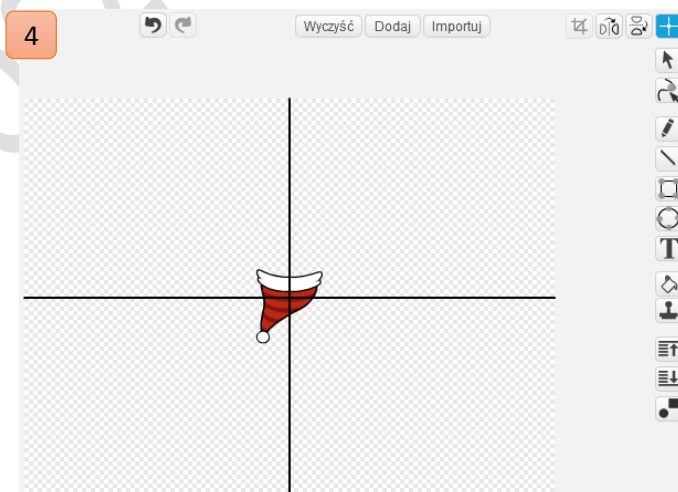
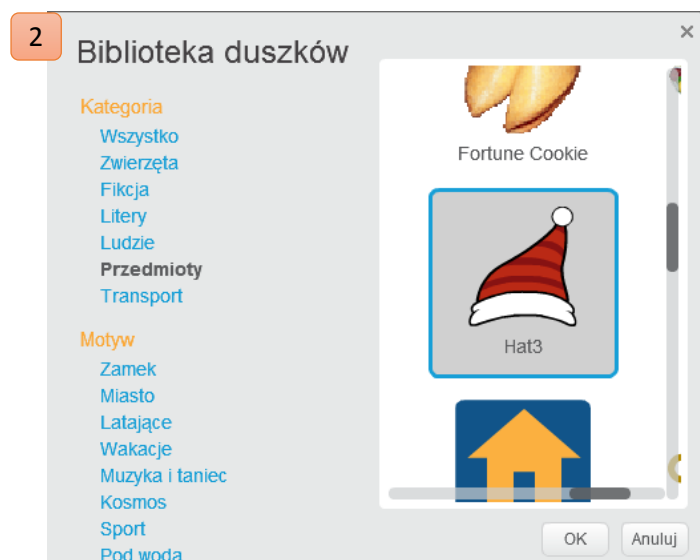
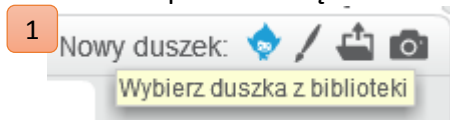
1.13. Przyspieszenie ruchu piłki po zbitiu kolejnego prostokąta



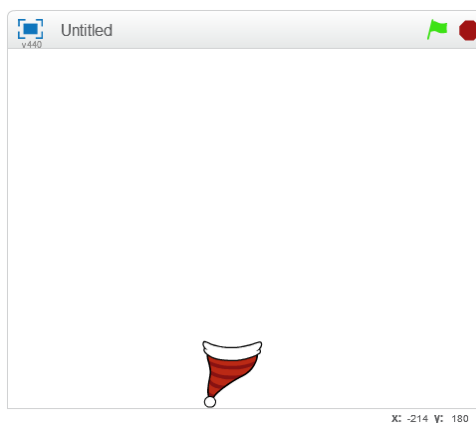
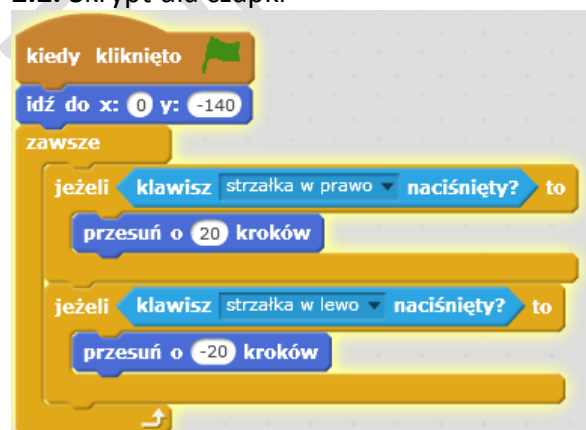
2. Łapanie spadających jabłek



2.1. Wstawienie czapki z biblioteki duszków i jej obrót o odpowiedni kąt



2.2. Skrypt dla czapki



2.3. Wstawienie jabłka i skrypt dla niego

1

2

3

Duszeki

Nowy duszek:

Apple

x: -77 y: 20 kierunek: 90°

styl obrotów:

można przeciągać w odtwarzaczu: ☐

pokaż: ☐

2.4. Zliczanie punktów przy zetknięciu z czapką

skrypt dla kłona

skrypt dla czapki

1

2

3

Dane

Więcej bloków

Utwórz zmienną

Nowa zmienna

Nazwa zmiennej: punkty

☒ Dla wszystkich duszków ☐ Tylko dla tego duszka

OK Anuluj

kiedy zaczynam jako klon

idź do x: losuj od -200 do 200 y: 160

ustaw kierunek na 180

pokaż

zawsze

przesuń o 5 kroków

jeżeli dotyka Hat3 ? to

zmień punkty o 1

ukryj

kiedy kliknięto

idź do x: 0 y: -140

ustaw punkty na 0

zawsze

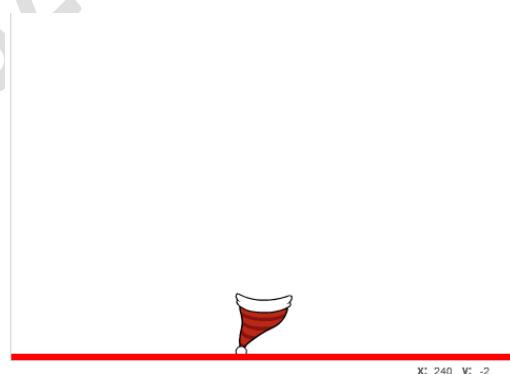
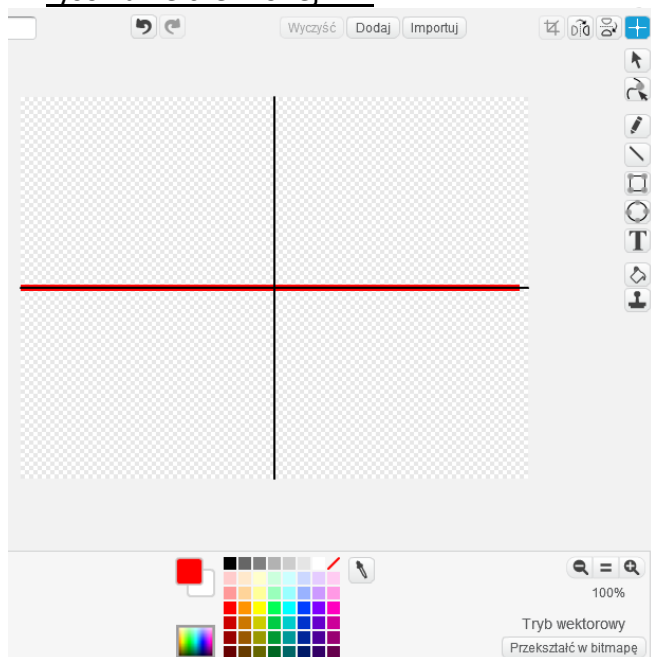
jeżeli klawisz strzałka w prawo naciśnięty? to

przesuń o 20 kroków

jeżeli klawisz strzałka w lewo naciśnięty? to

przesuń o -20 kroków

2.5. Odejmuwanie punktu po nieudanej próbie rysowanie czerwonej linii



skrypt dla czerwonej linii

kiedy kliknięto

idź do x: 8 y: -177

zatrzymaj ten skrypt

skrypt dla kłona

kiedy zaczynam jako klon

idź do x: losuj od -200 do 200 y: 160

ustaw kierunek na 180

pokaż

zawsze

przesuń o 5 kroków

jeżeli dotyka Hat3 ? to

zmień punkty o 1

ukryj

jeżeli dotyka linia ? to

zmień punkty o -1

ukryj

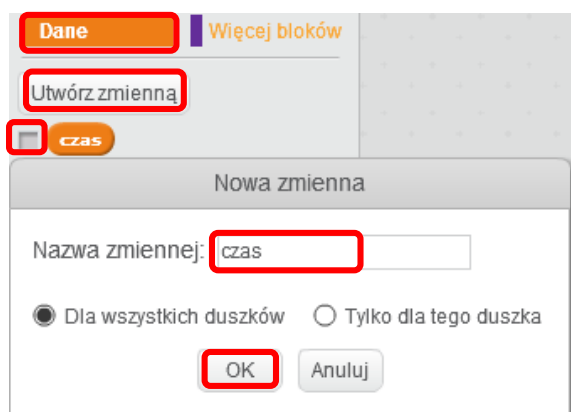
2.6. Generowanie kolejnych jabłek co 2 sekundy

skrypt dla jabłka



2.7. Przyspieszenie po zdobyciu 5 jabłek

skrypt dla jabłka



2.8. Przyspieszenie po zdobyciu 5, 10, 15, 20 jabłek



2.9. Ograniczenie liczby jabłek i zakończenie gry po wypuszczeniu wszystkich jabłek

utworzenie zmiennej 'liczba jabłek'

Dane Więcej bloków

Utwórz zmienną

Nowa zmienna

Nazwa zmiennej:

☒ Dla wszystkich duszków ☐ Tylko dla tego duszka

utworzenie zmiennej 'nr jabłka'

Dane Więcej bloków

Utwórz zmienną

Nowa zmienna

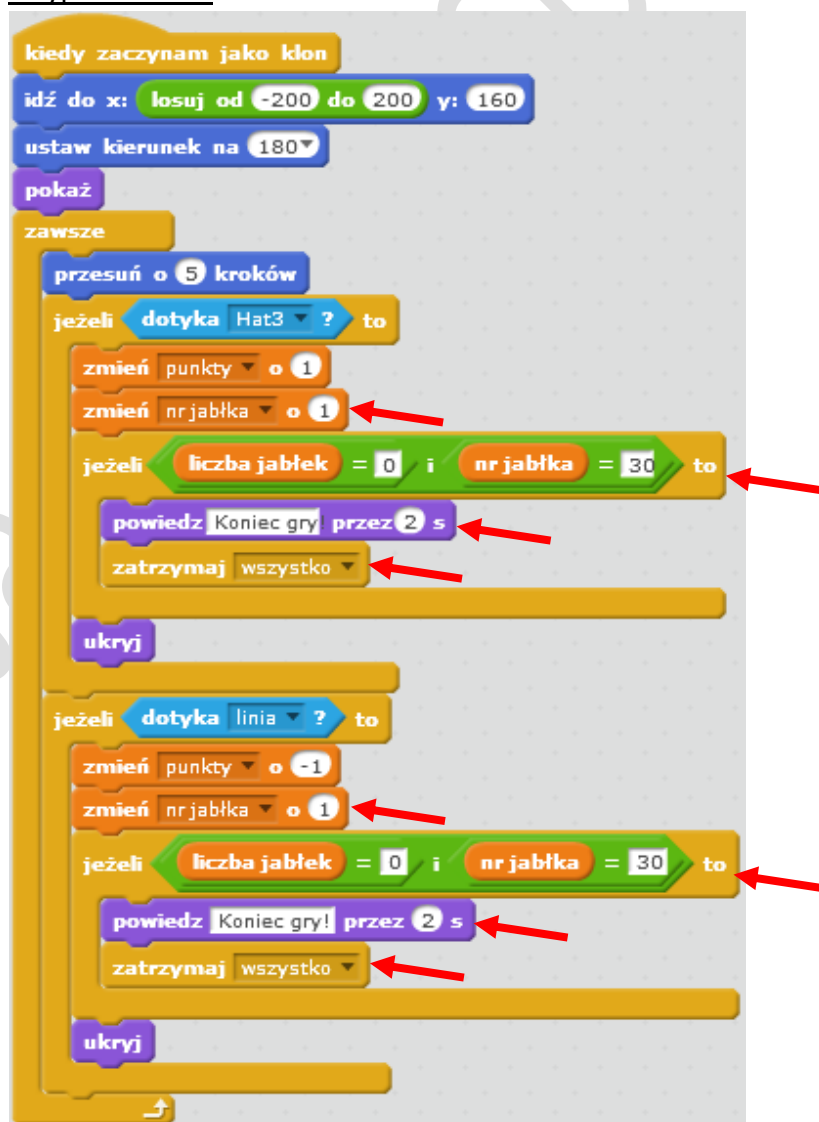
Nazwa zmiennej:

☒ Dla wszystkich duszków ☐ Tylko dla tego duszka

skrypt dla jabłka



skrypt dla klona

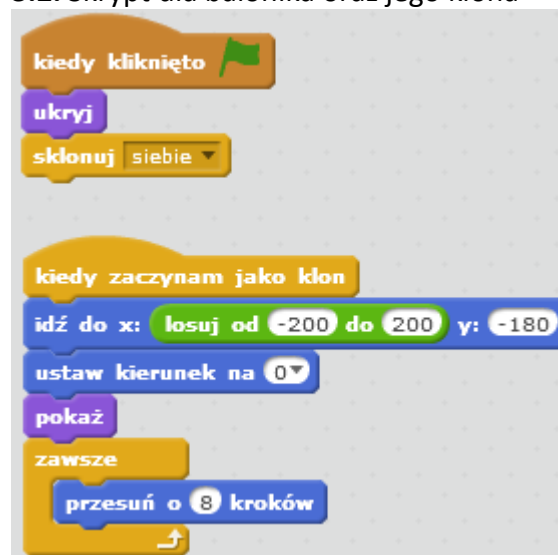


3. Strzelanie do baloników

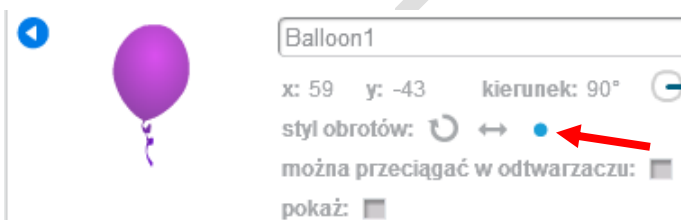
3.1. Wstawienie balonika i zmniejszenie jego rozmiarów



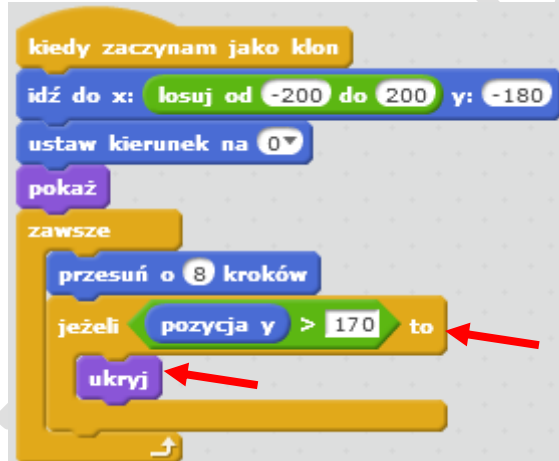
3.2. Skrypt dla balonika oraz jego kłona



3.3. Zmiana stylu obrotów balonika



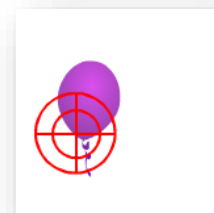
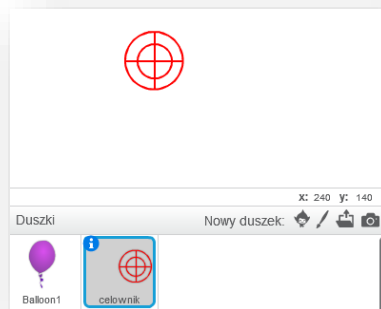
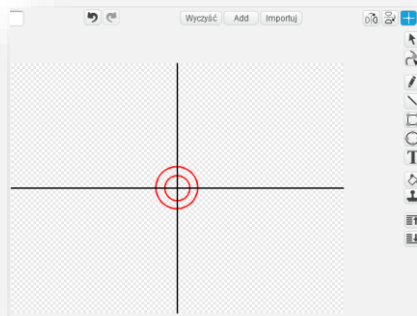
3.4. Balonik znika powyżej określonego pułapu



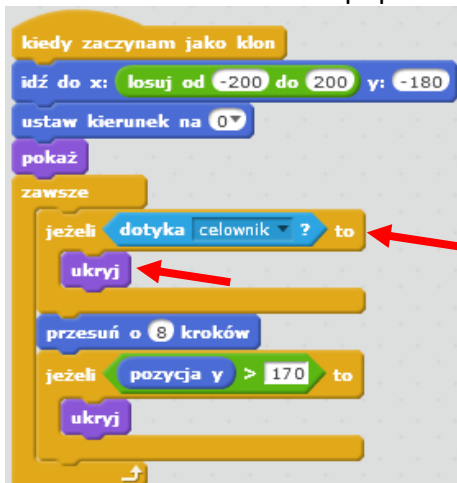
3.5. Generowanie większej liczby baloników



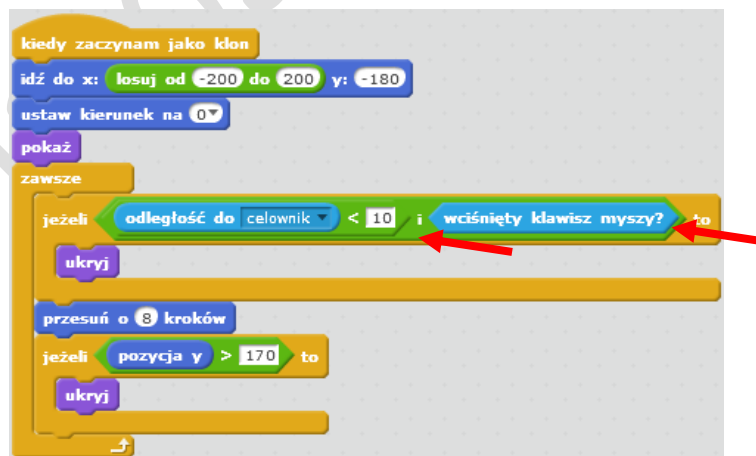
3.6. Rysowanie celownika



3.7. Zestrzelenie balonika poprzez dotknięcie celownikiem



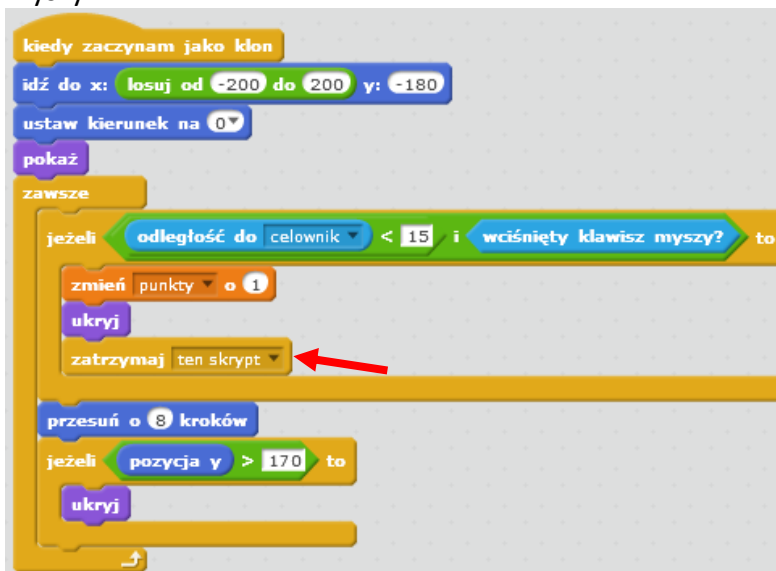
3.8. Ulepszenie celownika



3.9. Zliczanie punktów



3.10. Wyeliminowanie naliczania więcej niż jednego punktu przy zbyt długim przytrzymaniu klawisza myszy



3.11. Zmniejszanie rozmiaru balonika w trakcie jego przemieszczania po scenie

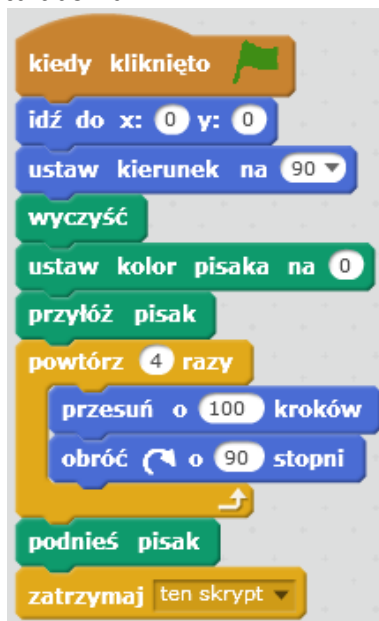
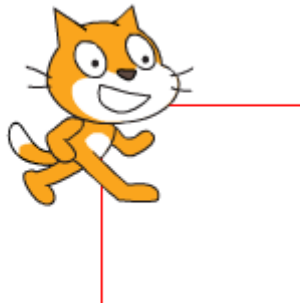


3.12. Zwiększenie częstotliwości wypuszczania balonów w zależności od zdobytych punktów

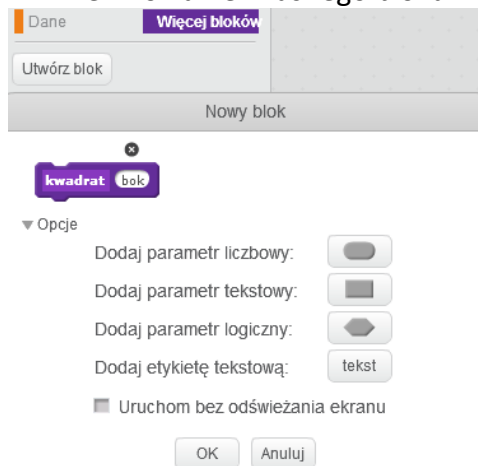


4. Tworzenie własnych klocków

4.1. Rysowanie kwadratu za pomocą skryptu duszka



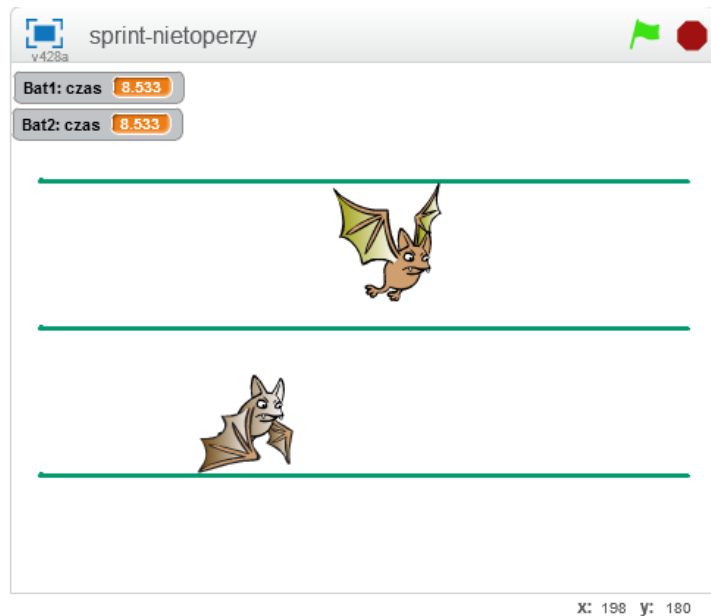
4.2. Definiowanie własnego bloku



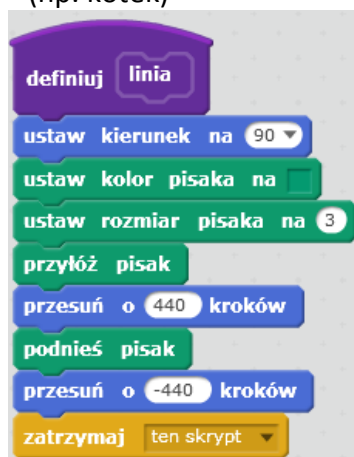
4.3. Wykorzystanie zdefiniowanego bloku do tworzenia kompozycji geometrycznych



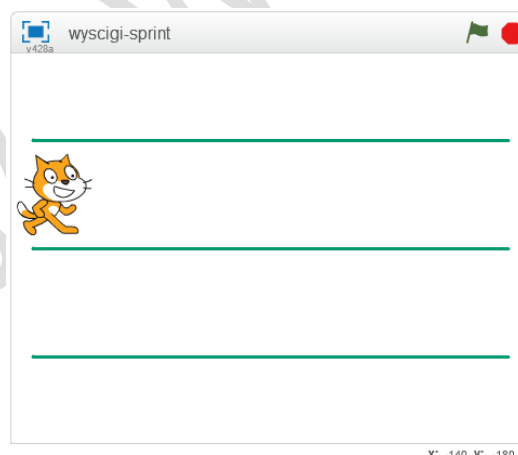
5. Wyścig nietoperzy



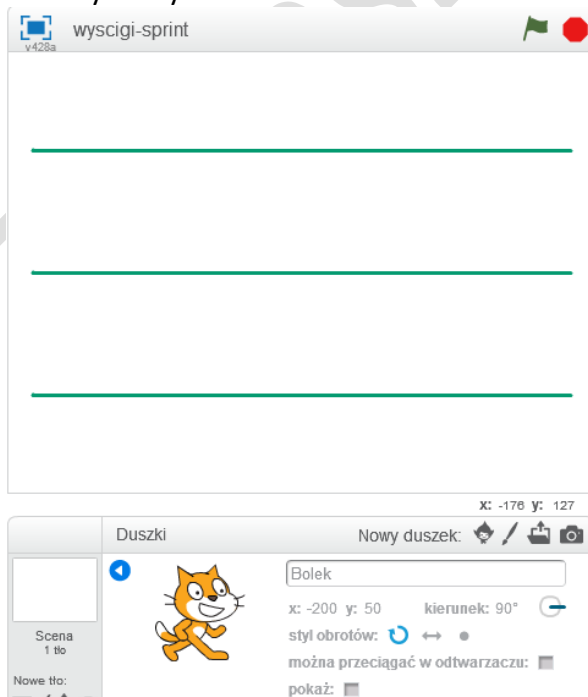
5.1. Definiujemy blok rysujący linię w skrypcie dla dowolnego duszka (np. kotek)



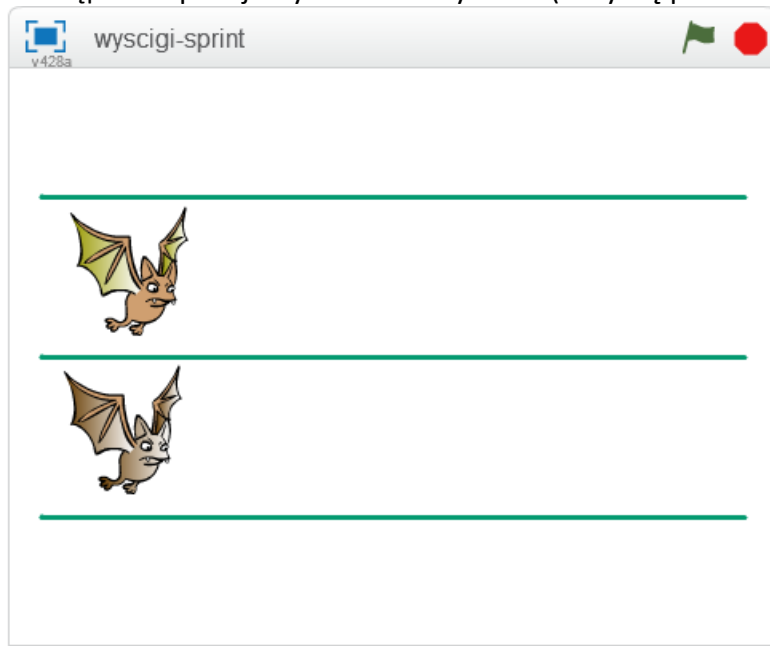
5.2. Trzykrotnie wywołujemy nowe polecenie w celu narysowania torów dla zawodników



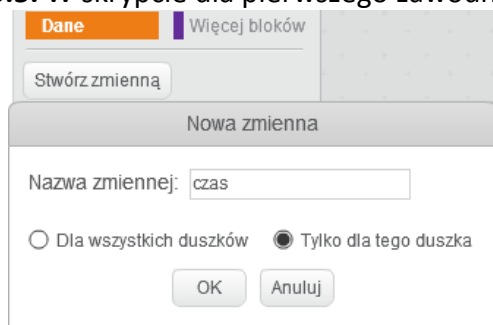
5.3. Ukrywamy duszka



5.4. Umieszczamy zawodnika (np. nietoperza), dostosowujemy jego rozmiar do szerokości toru, a następnie duplikujemy i zmieniamy kolor (żeby się postacie odróżniały)



5.5. W skrypcie dla pierwszego zawodnika tworzymy zmienną 'czas' 'Tylko dla tego duszka'



5.6. Piszemy skrypt dla pierwszego zawodnika



5.7. Duplikujemy skrypt dla drugiego zawodnika i dostosowujemy niektóre polecenia (uwaga: definiujemy oddzielną zmienną 'czas')

