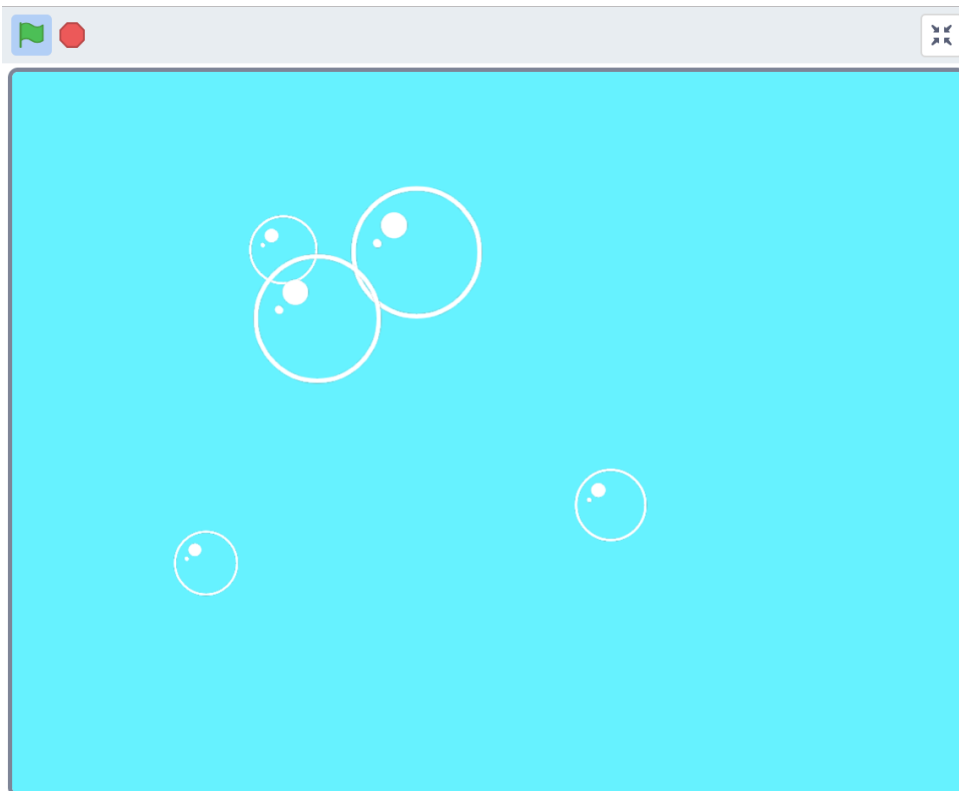


УРОК 10: ЛОВЕЦЬ КУЛЬОК

ЗАВДАННЯ

Розробити гру, в якій ми зможемо лопати кульки, які будуть з'являтися на екрані нашого комп'ютера.



ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

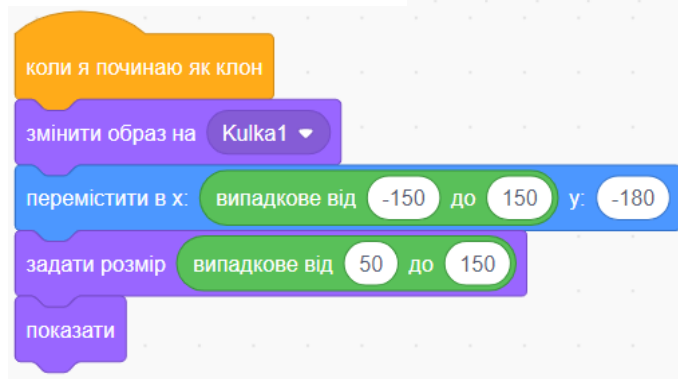
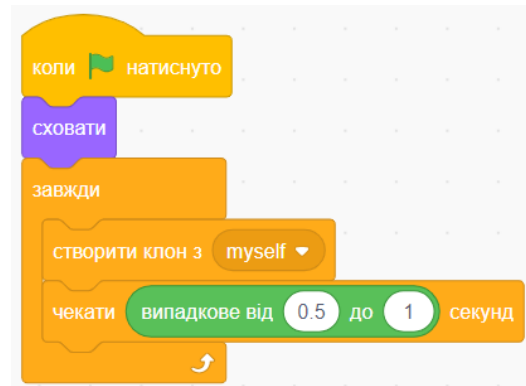
Крок 1: Образ кульки

- Додамо спрайт кульки. Для цього вибираємо команду “Завантажити спрайт із файлу” і вибираємо файл “Kulka1.svg” з додаткових матеріалів до уроку, які знаходяться за посиланням drive.google.com/drive/folders/1co79zFK-qkbG55n7mYqSP1m1lg23QMGz;

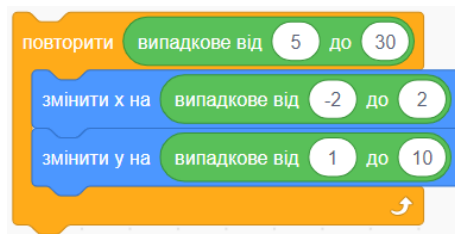
- Завантажимо додаткові образи кульки після її лопання. Для цього перейдемо у закладку “Образи”, де за допомогою команди “Завантажити образ із файлу” додамо файли “Kulka2.svg” та “Kulka3.svg”.

Крок 2: Створення клонів кульки та їх рух

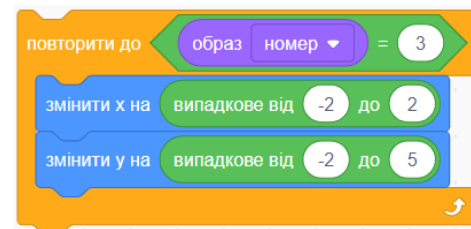
- Сховайте спрайт кульки за допомогою блоку «Сховати» у групі «Вигляд» та додайте блоки команд для створення клонів;
- Задайте початкові умови місцеположення клонів кульок, їх образу та розміру;



- Додайте блок, який повторює певну кількість раз довільний рух наших кульок до середини сцени;

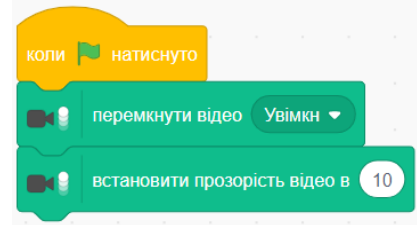


- Додайте умову – якщо кулька ціла, що визначається номером її образу, то вона буде рухатись далі.



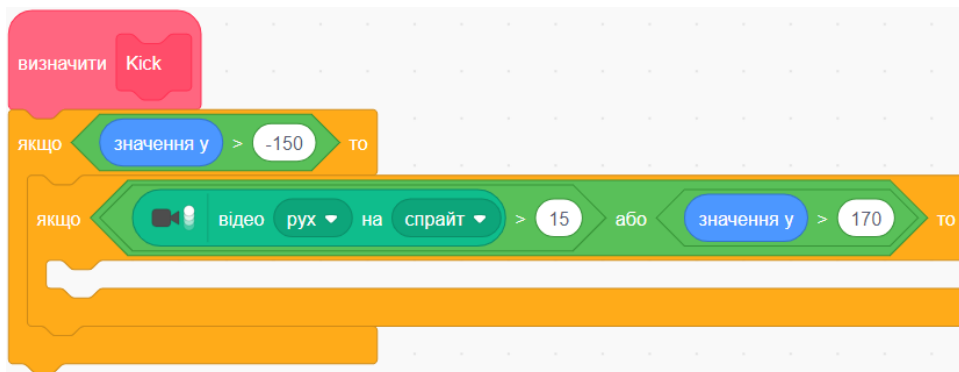
Крок 3: Використання веб-камери

- Додайте розширення “Відеоспостереження” за допомогою меню “Додати розширення”;
- Додайте блок, який вмикає веб-камеру та встановлює високу прозорість сцени.

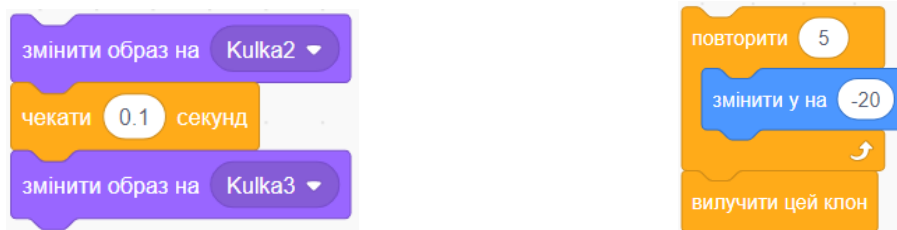


Крок 4: Лопання кульок

- Створіть власний блок “Kick” за допомогою меню групи “Ваші блоки”;
- Задайте головну умову, яка визначає нижню межу, поверх якої можна лопати кульки;
- В середину попередньої умови додайте ще дві, які визначатимуть коли програма буде змінювати образи наших кульок. Встановіть однією з умов датчик руху на спрайті – це дозволяє програмі визначати за допомогою веб-камери рух біля кульок. Іншою умовою буде верхня межа, після якої кульки лопаються самостійно;



- Додайте блок зміни образу і стікання кульки, що лопнула, з подальшим вилученням клону;



- Додайте розроблений блок “Kick” в блоки руху кульок.