

Создайте в Scratch анимацию бегущего персонажа

Движение: Бежать по сцене слева направо (или справа налево). Используйте блоки движения для перемещения персонажа. Движение должно быть плавным, можно использовать циклы для повторения анимации.

Внешность: У персонажа должен быть изменяющийся внешний вид во время бега (например, смена спрайтов, изменение костюмов, или эффекты). Используйте блоки внешности для достижения этого эффекта.

Переменные: Создайте переменную, отслеживающую расстояние, пройденное персонажем. Эта переменная должна изменяться в зависимости от пройденного расстояния. Выведите значение переменной на сцену (можно использовать блок “показать”).

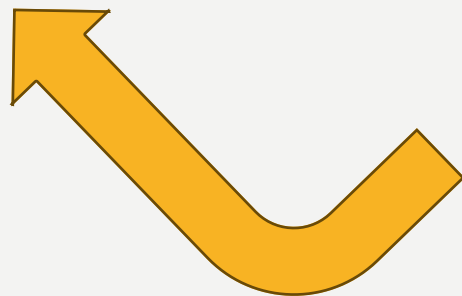


Время выполнения: [20-25 минут]



Дополнительное задание:

- ✓ Добавить звуковое сопровождение бегу. (Блоки звука)
- ✓ Создать препятствия, которые персонаж должен преодолевать. (Блоки движения, события)
- ✓ Добавить счётчик времени бега. (Блоки события, переменные).



**Дополнительное задание
«Создание интерактивной
игры с использованием
событий.»**

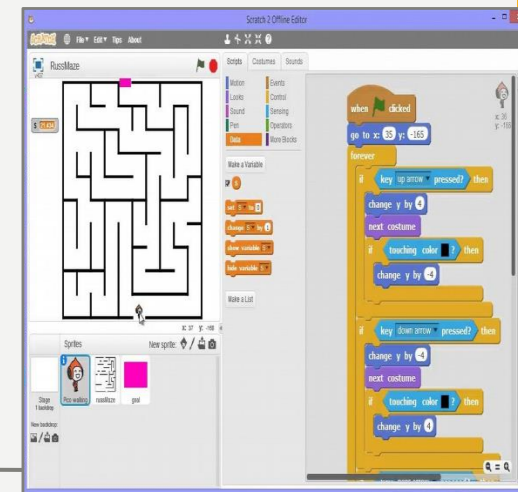


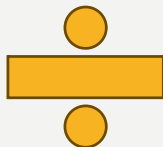
Создание лабиринта с движущимся спрайтом



Задание: Создайте в Scratch лабиринт с помощью фонов и спрайтов. Один спрайт будет представлять собой персонажа, который должен пройти лабиринт.

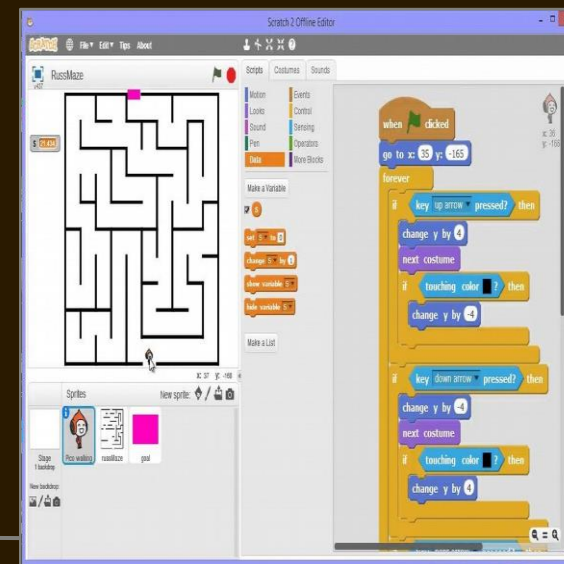
- **Фон:** Создайте или выберите фон, изображающий лабиринт. Можно использовать готовые изображения или нарисовать свой собственный.
- **Спрайт:** Выберите или создайте спрайт, который будет двигаться по лабиринту.
- **Блоки движения:** Используйте блоки движения (например, “переместиться на X шагов”, “повернуть на ... градусов”, “перейти в X: Y:”) для управления движением спрайта.
- **Блоки внешности:** Можно использовать блоки внешности для изменения внешнего вида спрайта (например, изменение костюмов для анимации движения).
- **Блоки событий:** Используйте блок “когда флаг нажат” для запуска игры и, возможно, другие события (например, “когда спрайт касается края”).
- **Время выполнения:** [20-25 минут]





Дополнительное задание
Создание лабиринта с
движущимся спрайтом

Используйте переменные для отслеживания прогресса персонажа в лабиринте (например, количество пройденных шагов или количество столкновений со стенами). Это позволит добавить счетчик или индикатор успеха.



Создание анимации смены костюмов

Задание: Создайте анимацию, в которой спрайт (например, кошка Scratch) изменяет свои костюмы с определенной периодичностью, создавая эффект движения или изменения состояния.

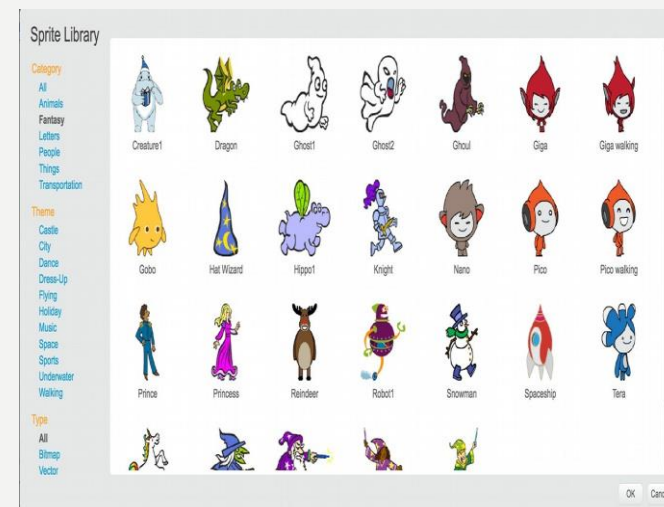
Пример:

Пусть у кошки Scratch есть три костюма: кошка стоит, кошка идёт, кошка прыгает. Задача – создать анимацию, где кошка последовательно меняет эти костюмы, создавая иллюзию движения.

Алгоритм:

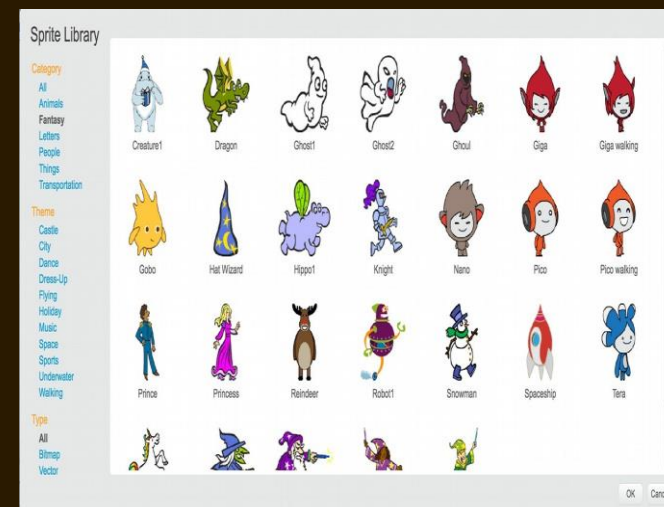
1. Выберите спрайт (например, кошку Scratch) и добавьте ему необходимые костюмы (минимум 2).
2. В области скриптов выберите блок “События” → “Когда флажок нажат”.
3. Подключите к нему блок “Внешность” → “Следующий костюм”.
4. (Дополнительно) Для регулировки скорости смены костюмов, добавьте блок “Управление” → “Подождать (секунды)” между блоками “Следующий костюм”. Поэкспериментируйте с разными значениями времени ожидания.

Время выполнения: [20-25 минут]



- ✓ Добавить звуковые эффекты к смене костюмов (использование блоков “Звуки”).
- ✓ Добавить другие события, запускающие смену костюмов (например, нажатие клавиши).
- ✓ Использовать несколько спрайтов с синхронной или асинхронной сменой костюмов.
- ✓ Создать анимацию, рассказывающую простую историю.

Дополнительное задание Создание анимации смены КОСТЮМОВ



Добавление звуков к анимации бегущего персонажа

- ✓ Создайте в Scratch анимацию бегущего персонажа (например, кота, собачки или собственного персонажа). Персонаж должен двигаться по сцене слева направо.
- ✓ Добавьте к анимации звуковые эффекты, которые будут воспроизводиться во время бега персонажа. Например, это могут быть звуки шагов, дыхания или другие подходящие звуки.
- ✓ Экспериментируйте с разными звуками и их громкостью, чтобы добиться наилучшего эффекта. Обратите внимание на синхронизацию звуков с анимацией бега.

Время выполнения: [20-25 минут]



- ✓ Создайте программу, которая генерирует случайную громкость и длительность для играемого звука при каждом нажатии пробела.
- ✓ Используйте переменные для хранения значений громкости и длительности, позволяя пользователю управлять ими в реальном времени.

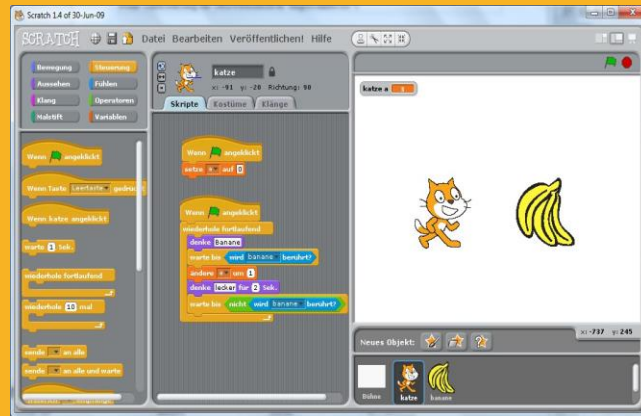
Дополнительное задание
**Добавление звуков к
анимации бегущего
персонажа**



Создание интерактивной игры с использованием событий

Задание: Создайте простую игру, например, “ловлю рыбок”, “собираение яблок” или “стрельбу по мишеням”. В игре обязательно должны присутствовать блоки:

- ✓ **События**
- ✓ **Внешность**
- ✓ **Движение**
- ✓ **Звук**



Используйте **переменные** для подсчёта очков, жизней или времени.

Изменения значений переменных должны быть связаны с игровыми событиями (например, при сборе яблока увеличивается счёт очков).

Дополнительное задание «Создание интерактивной игры с использованием событий»

