

доклад на тему:

**РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «КОШКИ-МЫШКИ» С  
ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ SCRATCH**



SCRATCH

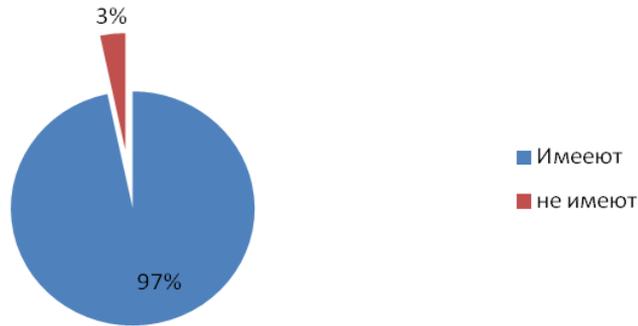
Выполнил: ученик 5 «а» класса  
Васильев Эдгар  
Руководитель: Типанова С.Т.



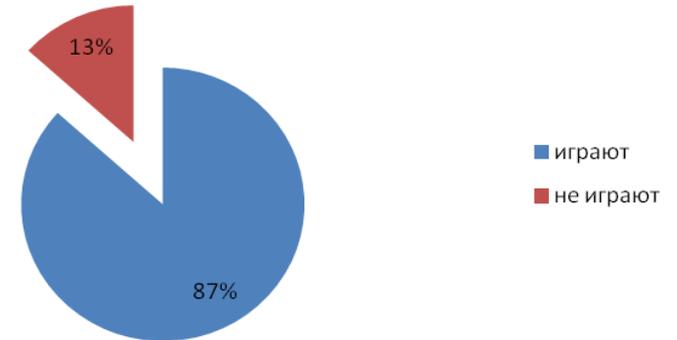


# Результаты опроса

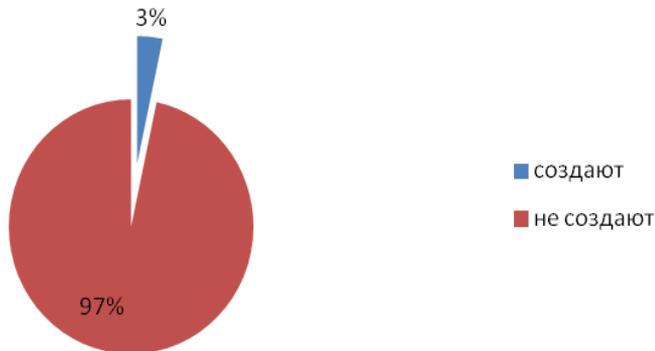
## Количество человек имеющих гаджеты



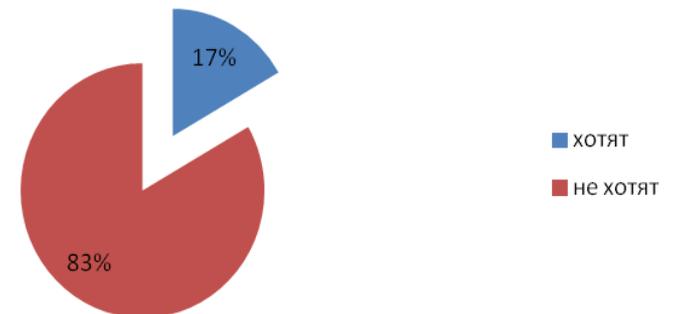
## Количество детей любящих играть



## Количество детей умеющих создавать игры



## Количество детей, желающих создавать игры



# Цель: исследовать возможности среды Scratch для создания компьютерных игр



## Задачи:

- выяснить какие компьютерные игры существуют;
- изучить среду программирования Scratch и ее возможности;
- рассмотреть потенциал программирования на Scratch, создания игр
- создать собственную игру;
- провести анализ полученных результатов.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
<html dir="ltr" xmlns="http://www.
<head>
  <title>Hello World</title>
  <meta http-equiv="Content-Type
  <meta name="keywords" content
  <meta name="description" con
  <meta name="content-language
  <link rel="stylesheet" type
</head>
<body>
  <div class="banner">
  <div style="margin:0 au
```

# SCRATCH



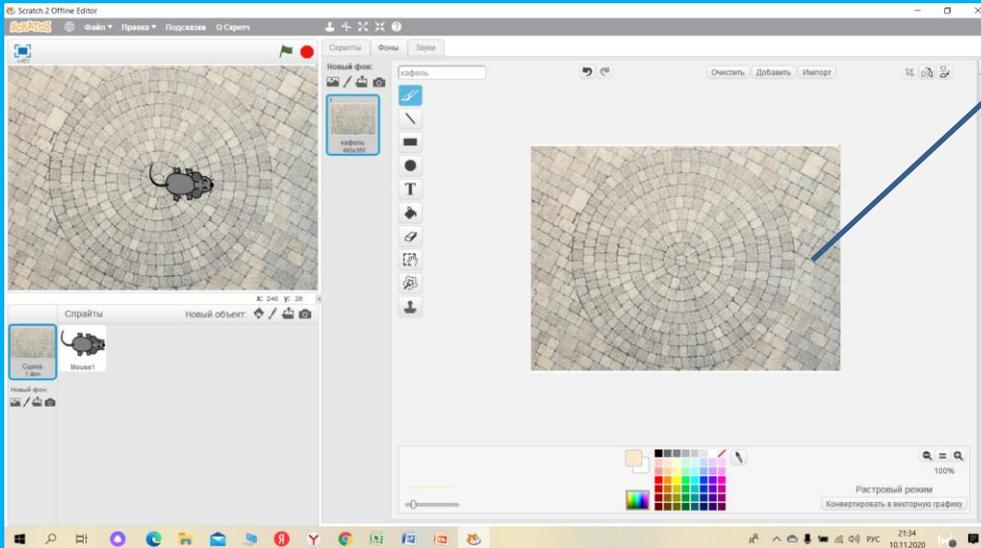
```
when green flag clicked
wait 1 secs
repeat 10
ask "What's your name?" and wait
```

The image shows the Scratch IDE interface. The main stage displays a scene with a brick wall background and a green dragon. The Scratch cat is on the left, and a speech bubble above it says "Пока". The script editor on the right contains the following code blocks:

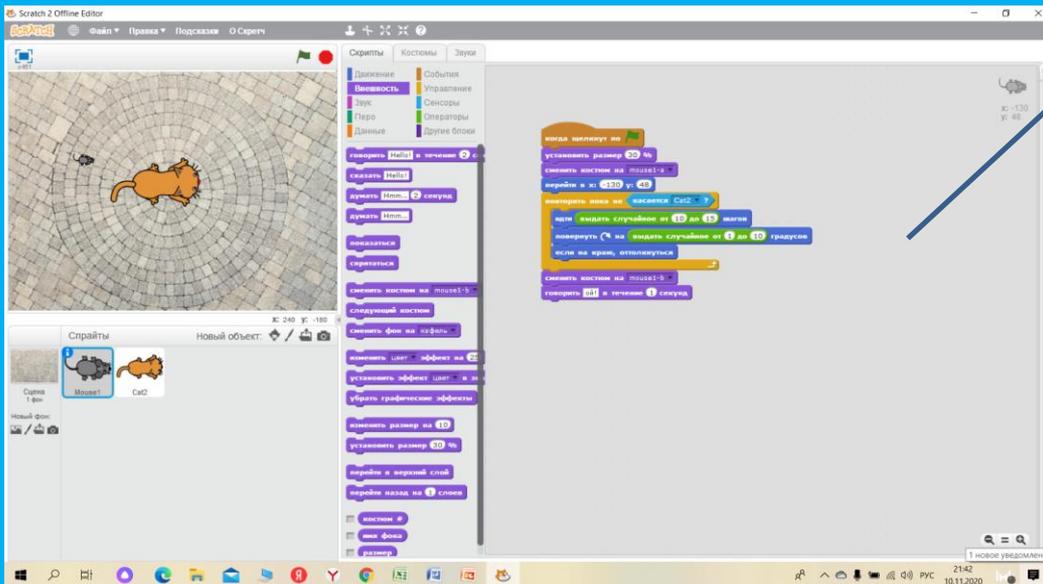
- when green flag clicked
- show
- change costume to costume1
- go to x: -171 y: -27
- wait 1 seconds
- move 2 seconds to point x: -2 y: -18
- speak "Привет!!!" in 2 seconds
- speak "Ты кто такой?" in 2 seconds
- wait 2 seconds
- change costume to costume2
- speak "Пока" in 3 seconds
- change costume to costume3
- wait 2 seconds
- play sound "crash ripple" to the end
- change costume to costume4
- repeat 45 times
  - change y by 5
- hide

The interface also shows the "Спрайты" (Sprites) area with "Сцена" (Stage) and "Спрайт1" (Sprite1) selected, and the "Новый объект:" (New object) area with "Dragon", "E-Glow", "N-Glow", and "D-Glow" options.

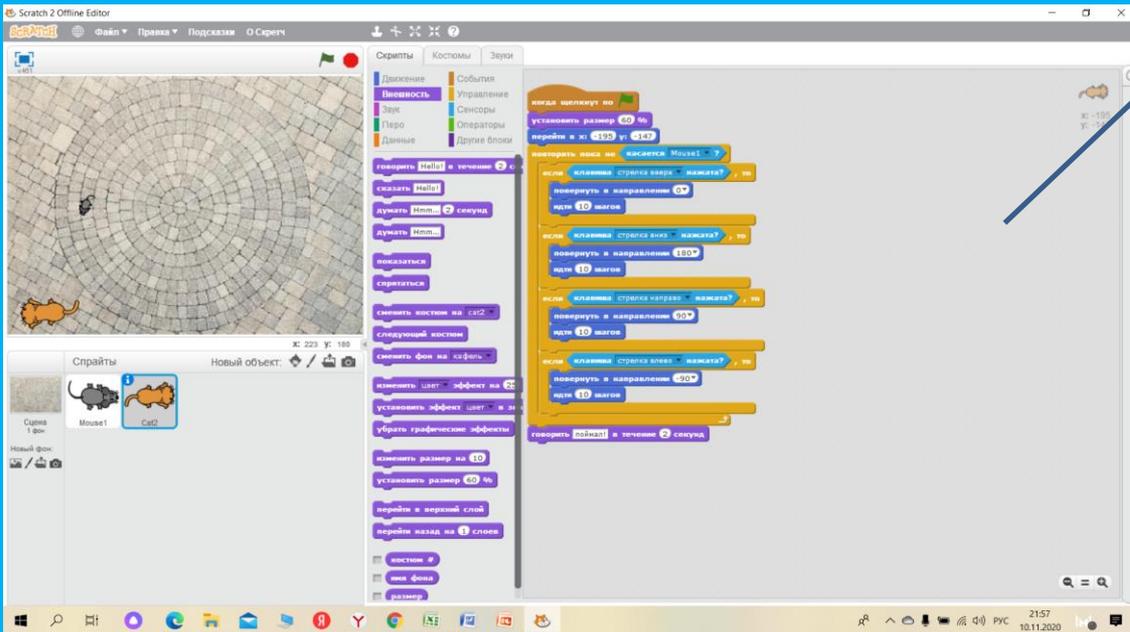
# Создание игры «Кошки-мышки»



Фон игры



Скрипт программы  
МЫШКИ



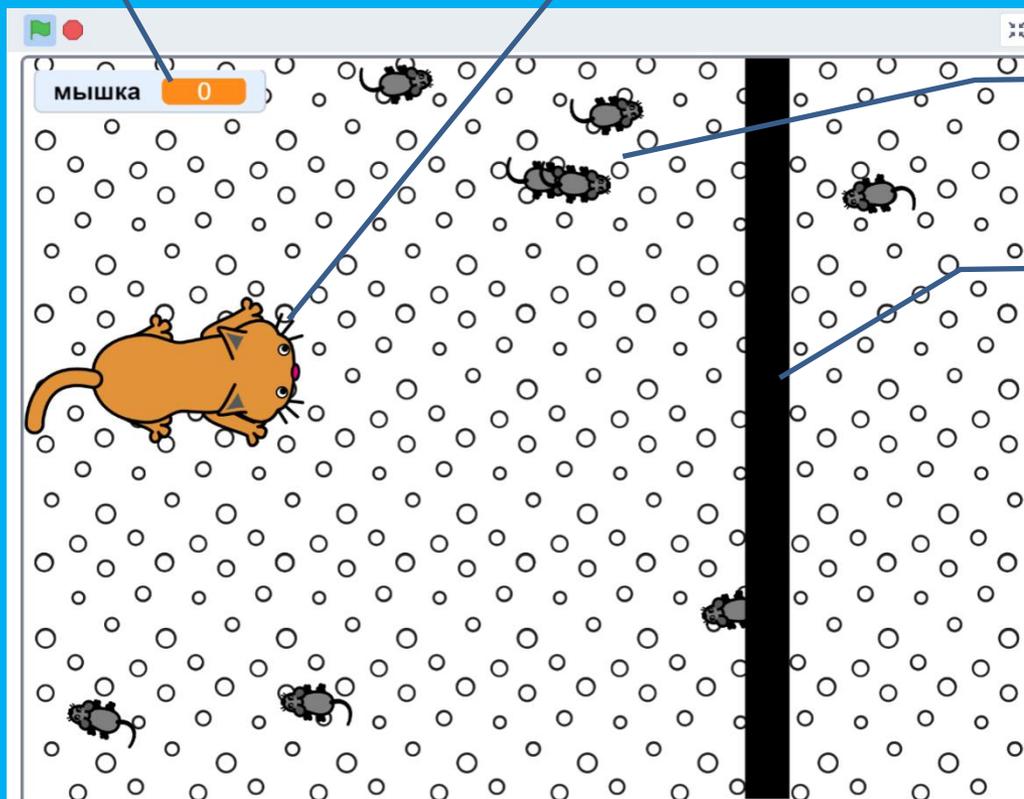
Скрипт программы  
КОШКИ



Результат игры

Добавил подсчет очков за каждую мышь

Усовершенствовал скрипт мышек и кошек



Добавил 9 мышек

Добавил черную стену

## Скрипт кошки

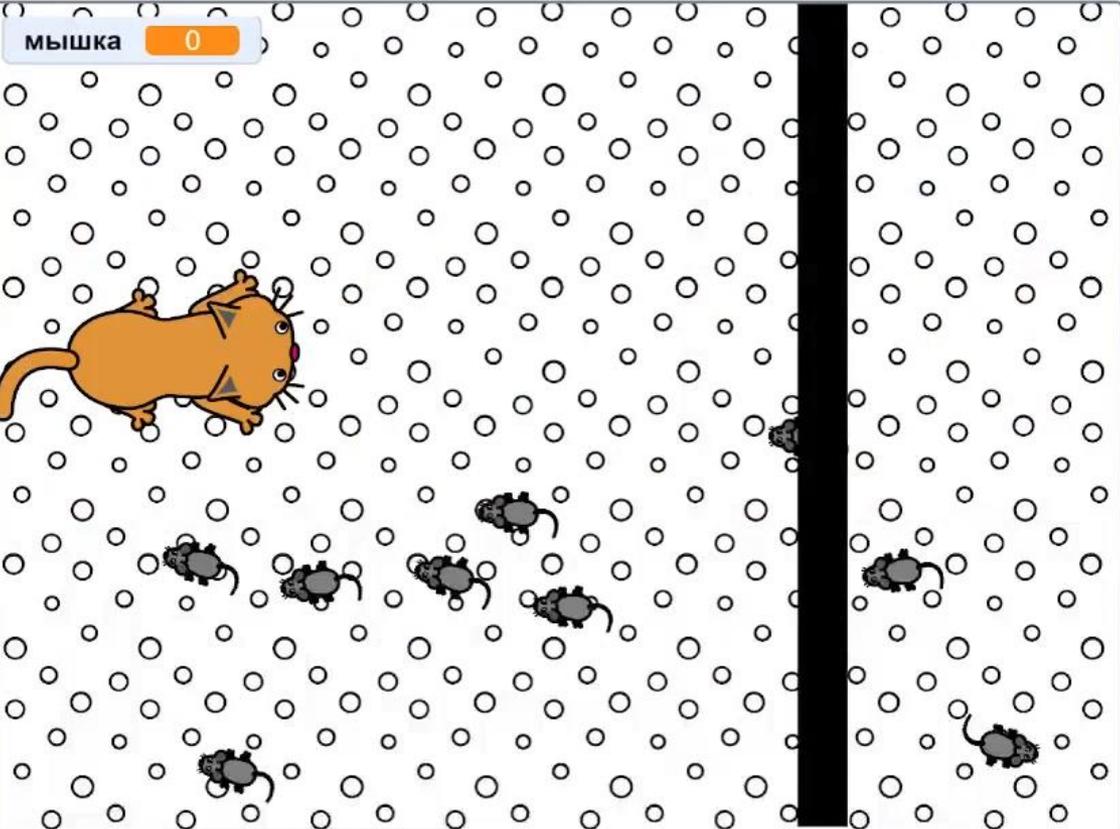
```
когда нажат
  перейти в x: -154 y: 27
  задать мышка значение 0
  повторять всегда
    если клавиша стрелка вверх нажата? . то
      идти 5 шагов
      повернуться в направлении 0
      если касается цвета ? . то
        перейти в x: -154 y: 27
    если клавиша стрелка вниз нажата? . то
      идти 5 шагов
      повернуться в направлении 180
      если касается цвета ? . то
        перейти в x: -154 y: 27
    если клавиша стрелка вправо нажата? . то
      идти 5 шагов
      повернуться в направлении 90
      если касается цвета ? . то
        перейти в x: -154 y: 27
    если клавиша стрелка влево нажата? . то
      идти 5 шагов
      повернуться в направлении -90
      если касается цвета ? . то
        перейти в x: -154 y: 27
```



## Скрипт мышек

```
когда нажат
  задать мышка значение 0
  показаться
  перейти на случайное положение
  повторять всегда
    идти 10 шагов
    если касается края, оттолкнуться
    если касается Cat 2 ? . то
      спрятаться
      изменить мышка на 1
```





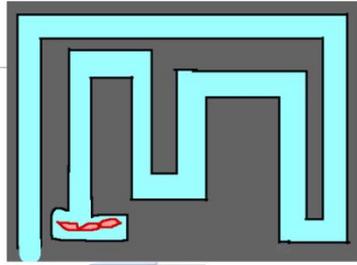
# Проект. «Лабиринт»

```

когда нажат
  перейти в x: -208 y: -153
  повернуться в направлении: 0
  повторить всегда
    если клавиша: стрелка влево нажата?
      повернуться в направлении: 0
      идти: 3 шагов
    если клавиша: стрелка вверх нажата?
      повернуться в направлении: 0
      идти: 3 шагов
    если клавиша: стрелка вниз нажата?
      повернуться в направлении: 180
      идти: 3 шагов
    если клавиша: стрелка вправо нажата?
      повернуться в направлении: 90
      идти: 3 шагов
    если клавиша: стрелка влево нажата?
      повернуться в направлении: -90
  
```

```

повернуться в направлении: 90
идти: 3 шагов
если клавиша: стрелка влево нажата?
  повернуться в направлении: -90
  идти: 3 шагов
если касается цвета: ?
  перейти в x: -208 y: -153
  повернуться в направлении: 0
  ждать: 1 секунд
  если касается цвета: ?
    играть звук: Eggs до конца
    стоп: все
  
```



# Проект Сказка «Репка»

- 1 фон1 450 x 262
- 2 фон2 450 x 262
- 3 фон3 450 x 262
- 4 фон4 450 x 262
- 6 фон5 450 x 262

```

когда нажат
  установить размер: 0 %
  переключить фон на: фон1
  ждать: 3 секунд
  переключить фон на: фон2
  думать: Жили себе дед да баба, И была у них курочка Ряба. 5 секунд
  переключить фон на: фон3
  думать: Снесла курочка яичко: Яичко не простое, Золотое. 5 секунд
  
```



# Проект Анимация. Кот бегает.

```

когда нажат
  повторить всегда
    идти: 10 шагов
    следующий костюм
    ждать: 0.3 секунд
    установить способ вращения: влево-вправо
    если касается края, оттолкнуться
  
```



```

если касается края, оттолкнуться
  ждать: 2 секунд
  
```