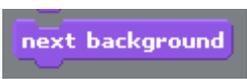


Урок 4: Циклы. Проект «Новый год!!!!»

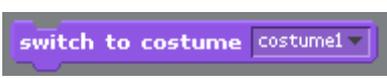
Новые команды:

Ящик :

 следующий фон

 следующий костюм

 переместиться на передний план

 загрузить костюм

Ящик :

 переместить центр спрайта в точку с координатами x,y

Ход работы:

1. Нарисовать два костюма фона (рисуем первый костюм, затем команда **copy** на вкладке **Backgrounds**, команда **edit** для новой копии). Необходимо, чтобы были очень похожи.

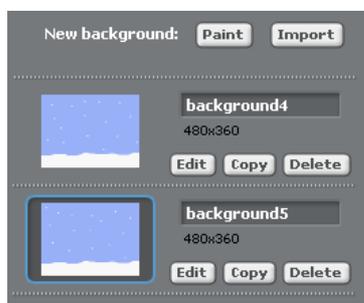


рис 1

2. Для фона написать скрипт:

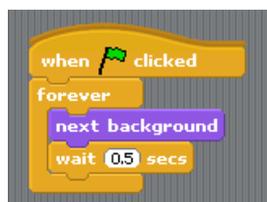


рис2

3. Нарисовать новый спрайт - два костюма елочки (порядок исполнения - как для фона). Отличаются костюмы только цветом лампочек и искрами из звезды



рис3

4. Написать скрипт для елочки:



рис4

5. Написать скрипт для воспроизведения рождественской мелодии:

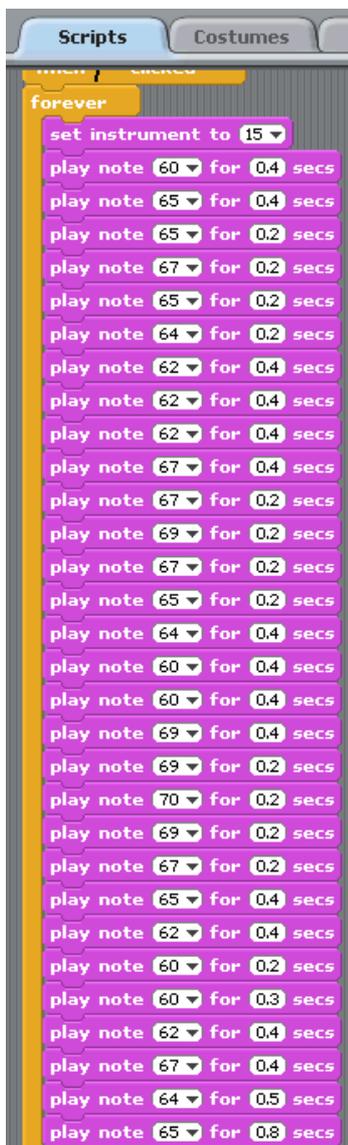


рис5

Урок 5: Циклы. Проект «Новый год!!!!»(продолжение)

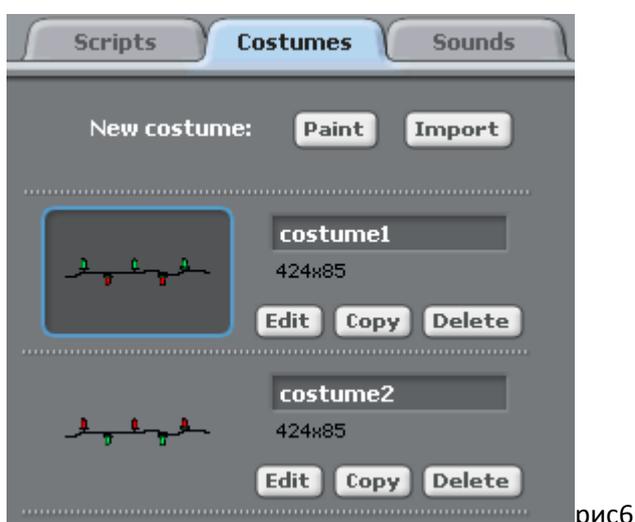
Новые команды:

Ящик :

 переместиться за указанное время в точку с указанными координатами

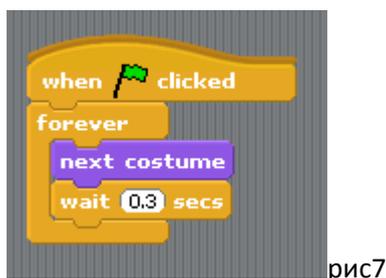
Ход работы:

1. Нарисовать новый спрайт – гирлянда (имеет два костюма, отличаются костюмы цветом лампочек):



Поместить гирлянду в левом верхнем углу основного окна проекта.

2. Написать скрипт для этой гирлянды:



3. Создать новый спрайт – поздравительная гирлянда (например, со словами «С Новым годом!» или «Merry Christmas!»). Каждую букву пишете кистью отдельно от другой буквы и чередуйте цвета (например, буква «С» - красного цвета, а буква «Н» - зеленого цвета и т.д.). Новый костюм получите, копируя первый костюм, и отредактируйте цвета букв. Поместите эту гирлянду над предыдущей гирляндой.



рис8

4. Написать скрипт для этой гирлянды:

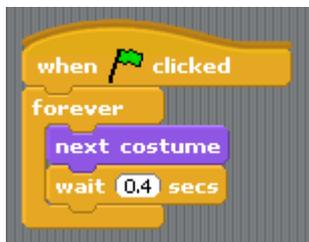


рис9

5. Создать новый спрайт, аналогичный спрайту из задания 3:

- a. Сделать копию одного костюма спрайта с поздравительной надписью.

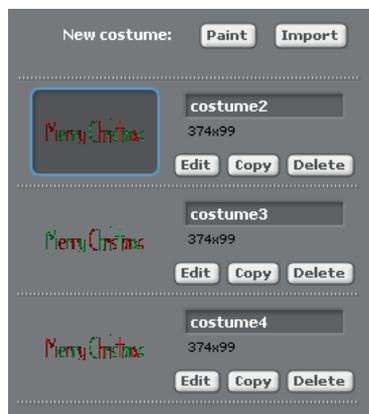


рис10

- b. Эту копию отправить в новый спрайт: ПКМ на мини-изображении спрайта на вкладке Костюмы, Turn into new sprite (поместить в новый спрайт)

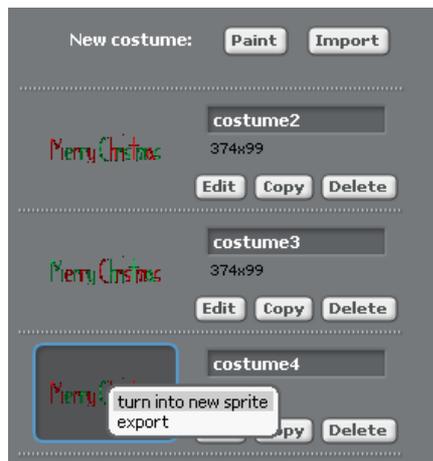


рис11

- с. Перейти к новому спрайту с этой же надписью и отредактировать его костюм: вкладка Costumes, Edit

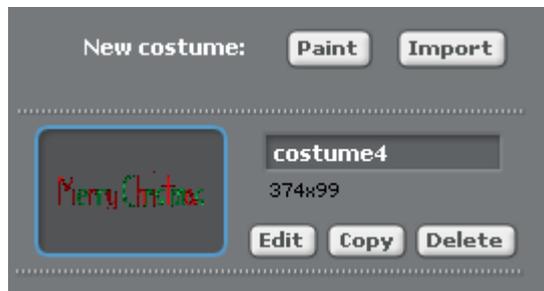


рис12

Повернуть изображение гирлянды: команда Rotate clock-wise (повернуть по часовой стрелке)

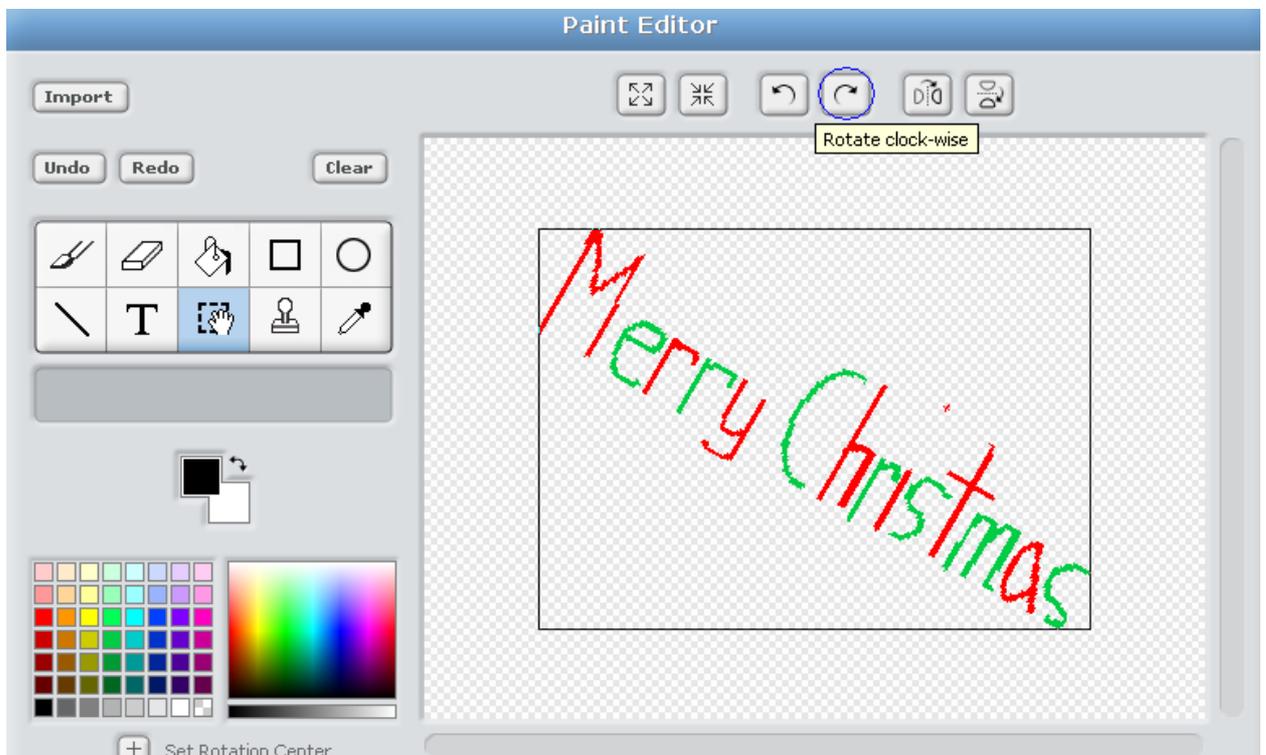


рис13

- d. Новый костюм получите, копируя первый костюм, и отредактируйте цвета букв.
Поместите этот спрайт в правый верхний угол главного окна проекта, можно слегка выйти за верхнюю границу окна.
6. Написать скрипт для этой гирлянды. Надпись должна передвигаться из той позиции, в которой она находится, в правую сторону. Например, в точку с координатами (276,23) в течении 4 секунд, а затем возвращаться в точку со своими начальными координатами. При этом надпись должна меняться – меняется костюм:

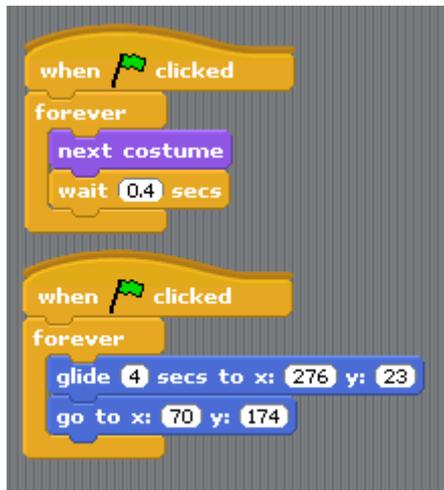


рис14

Урок 6: Циклы. Проект «Новый год!!!!»(продолжение)

Новые команды:

Ящик :

 повернуться в указанном направлении. Например: `point in direction(180)`

 повернуться - стрелочка указывает по часовой или против часов стрелки выполняется поворот. Например: `turn(45)` повернуться на 45 градусов (стрелочка указывает по или против часовой стрелки)

Ход работы:

1. Нарисовать новый спрайт – коробка с подарком и разместить спрайт под елкой:

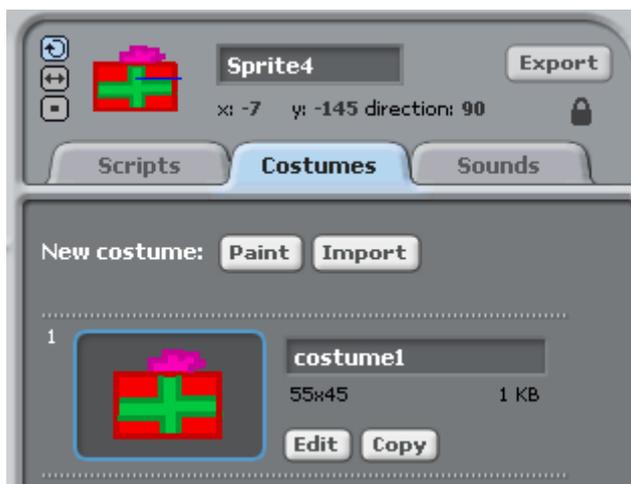


рис15

2. Чтобы эта коробка наклонялась из стороны в сторону, необходимо написать скрипт для этого спрайта:

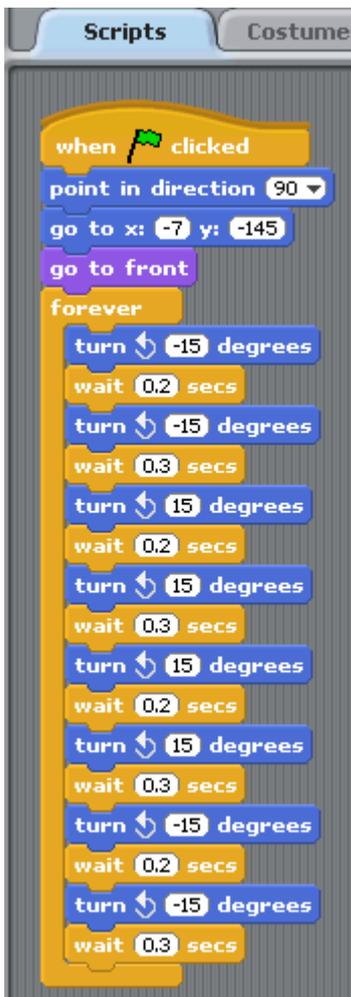


рис16

3. Нарисовать новый спрайт – еще одна коробка с подарком(развернуть изображение на указанный в свойстве direction угол) и разместить спрайт под елкой:



рис17

4. Чтобы эта коробка подпрыгивала то в одну сторону, то в другую, напишите следующий скрипт (координаты исходной точки спрайта и верхних точек прыжка подберите самостоятельно):

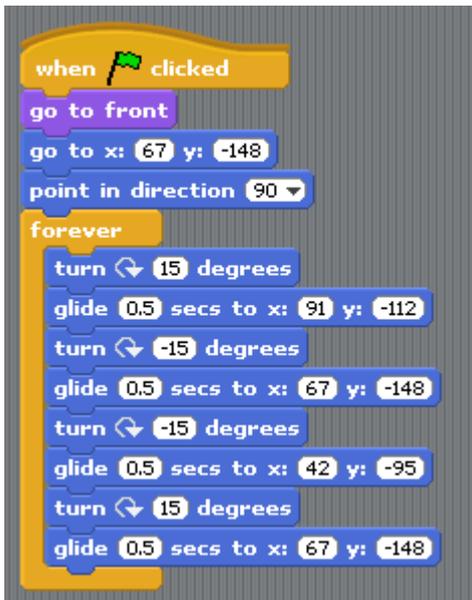


рис18

5. Нарисовать новый спрайт – снеговик и к нему еще два дополнительных костюма (смотри пример на картинке). На первом костюме у снеговика руки стоят ровно. На втором костюме – правая рука опущена, а левая поднята. На третьем костюме – правая рука поднята, а левая опущена. Чтобы нарисовать опущенные или поднятые руки действуйте по следующему алгоритму:
 - a. Нарисуйте первый костюм с прямыми руками. Скопируйте его.
 - b. Откройте в Paint Editor копию этого костюма.
 - c. Возьмите инструмент Select Tool и выделите часть руки.

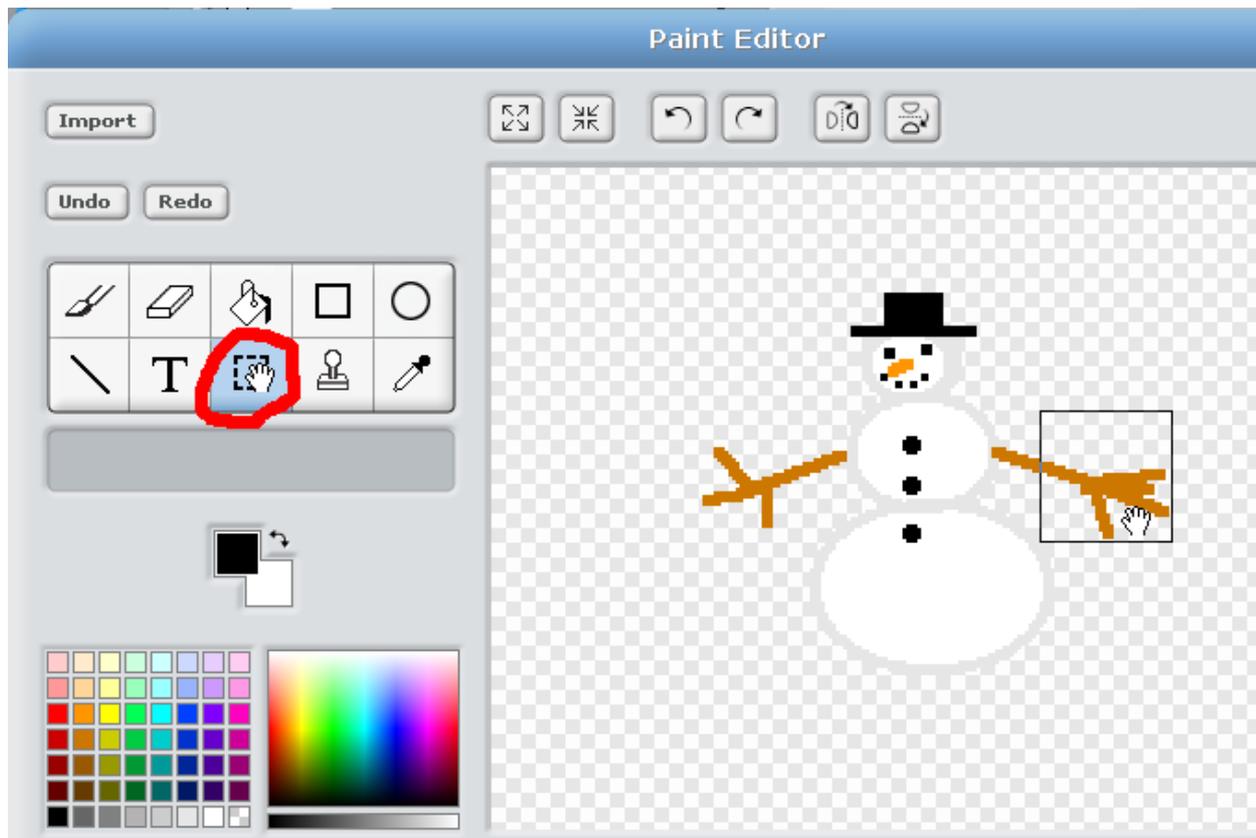


рис19

- d. Щелкните по кнопке Rotate counter-clock-wise, чтобы повернуть руку вверх или по кнопке Rotate clock-wise, чтобы опустить вниз. Передвиньте выделенную часть руки, чтобы состыковать её с началом руки.

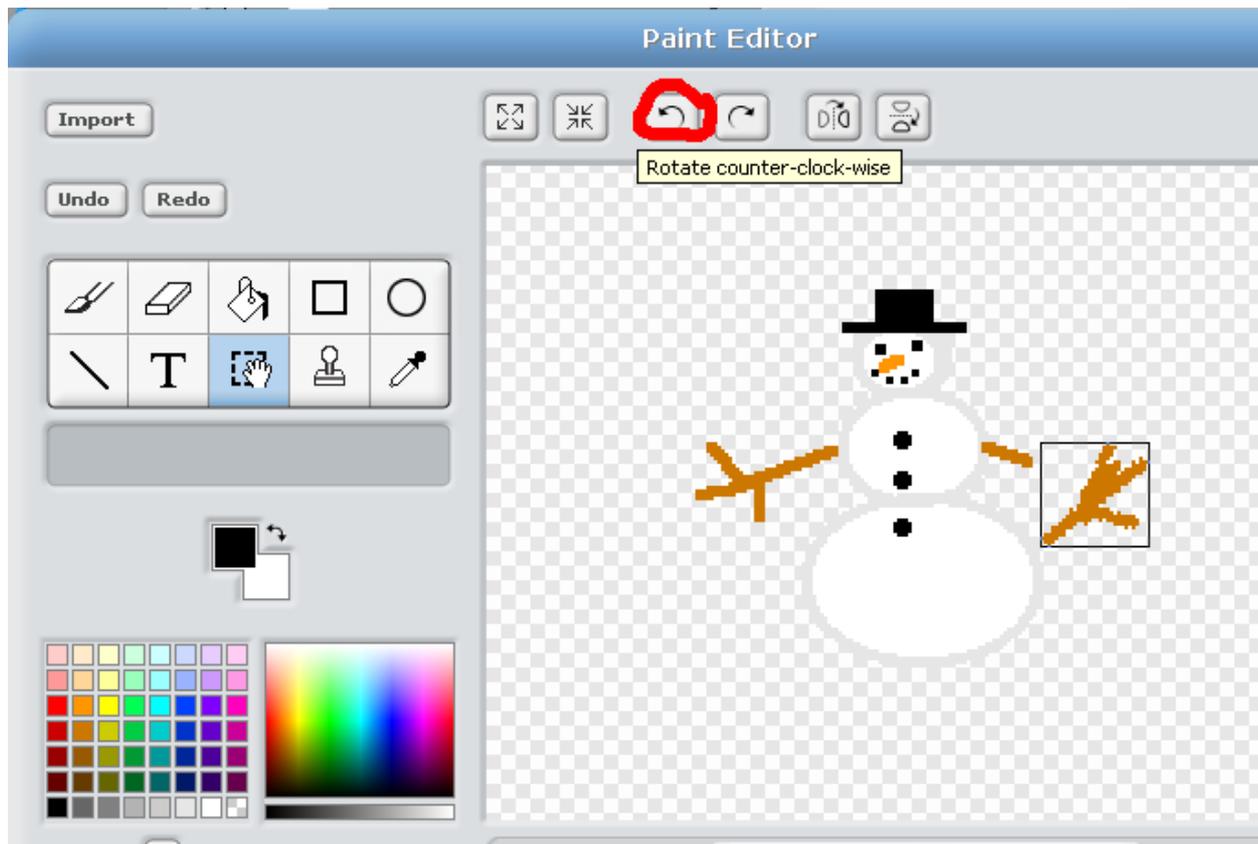


рис20

- е. Опять возьмите инструмент Select Tool и выделите часть второй руки. Щелкнув по кнопке поворота, опустите руку вниз.

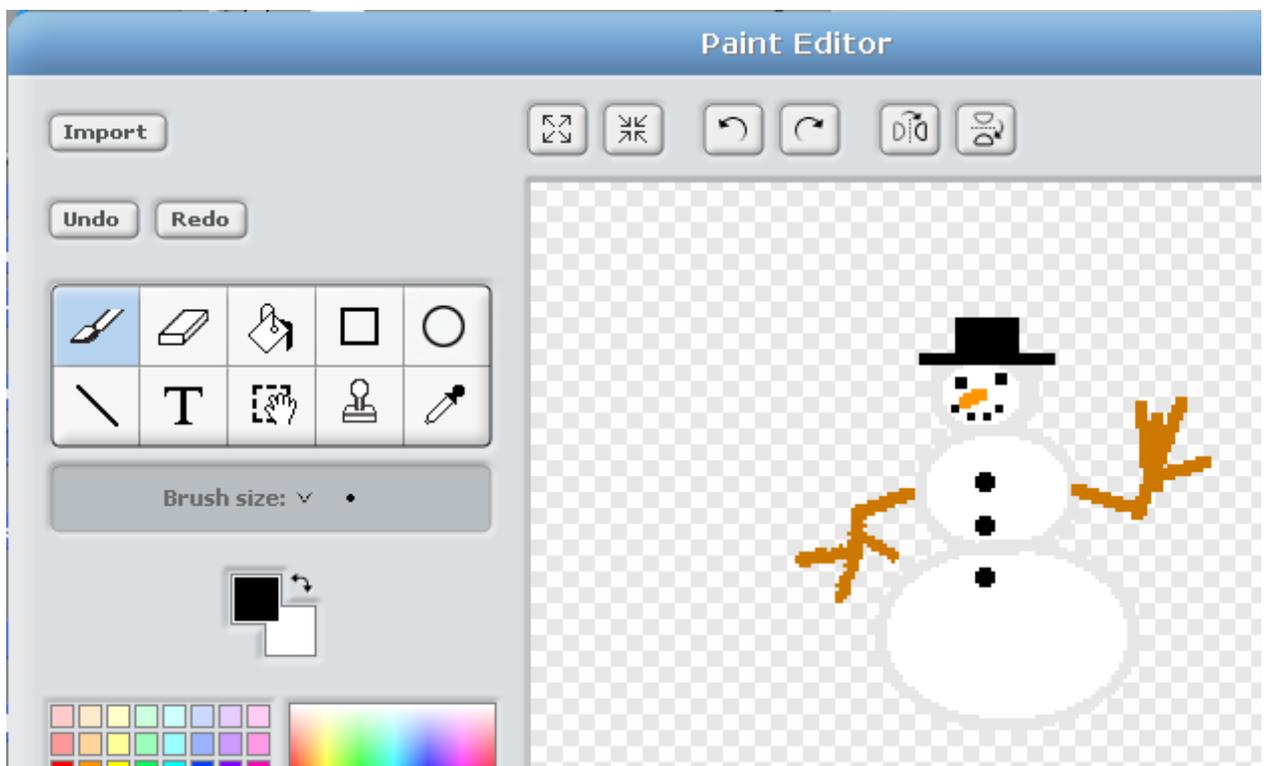


рис21

- f. Третий костюм отредактируйте, повторяя пункты а)-е), поменяв положение рук в противоположную сторону. У вас должны получиться костюмы как на рисунке 22.



рис22

6. Самостоятельно напишите скрипт для смены костюмов снеговика. Не забудьте вставить задержку при смене костюмов, чтобы смена не происходила очень быстро, а срабатывала в такт музыке.
7. Дополнительно.



Скрипт для смены костюмов напишите самостоятельно.