

Урок № 24

Създаване на диалог между повече герои. Героите се движат и говорят

(92-93 стр. от ученика)

Четете урока и след това работете по първо упражнение(24_1) и второ упражнение (24_2).

24

Създаване на диалог между повече герои. Героите се движат и говорят

КАКВО ТЕ ОЧАКВА

Вече се научи да създаваш код, с който героят да се движи, мисли или говори. В този урок ще се научиш да използваш тези знания, като ги обединиш в една програма. Ще можеш да създаваш диалог между герои, които се движат.

ЗАДАЧА 1

Стартирай файла 24_1.sb2 Разгледай кода, който е приложен към Аби.

- Той трябва да съдържа: блок за начална позиция на героя, блокове за реплики, блокове за изчакване.
- Добави код към втория герой - Дее (Дий).



КОД НА АБИ

```

отиди до x: 120 y: 20
кажи Здравей! за 2 сек
изчаквай 2 сек
кажи Почетно ми е да се запознаем! за 1 сек
изчаквай 2 сек
кажи Аз съм Аби! за 2 сек
    
```

СЪЗДАЙ КОД НА ДИЙ

блок за начална позиция на героя;

блокове за реплики:
 „Здравей!“;
 „На мен също.“;
 „А аз съм Дий.“

блокове за изчакване

ПОМОЩ

- Поставяй блоковете за изчакване между блоковете за реплики.
- Преценявай колко време единият герой трябва да изчаква, преди да започне да говори другият, за да могат репликите да са една след друга.
- Пресметни времето от блоковете на първия герой.

ЗАПОМНИ

Блоковете за изчакване е необходимо да се редуват с репликите. Времето, което е написано в тях, трябва да е по-голямо или равно на времето, през което проговява репликата на другия герой.

ЕКСПЕРИМЕНТ 1

Щраквай с мишката върху кодовете на героите, за да ги накараш да говорят помежду си.

КАКВО СЕ СЛУЧИ

Получи ли се диалог? Репликите на героите редуваха ли се?

ЕКСПЕРИМЕНТ 2

В началото на кода на всеки от героите постави блок

когато е изчакано

от раздела Сценарии, група Събития.
 Щракни с мишката върху бутона в горния десен ъгъл на сцената.



КАКВО СЕ СЛУЧИ

Целта е постигната. Получи се диалог.

ТАКА Е, ЗАЩОТО

Кодовете започват с блок за начало на изпълнение на програмата.

ЗАДАЧА 1



Стартирай файла 24_1.sb2 Разгледай кода, който е приложен към Аби.

- Той трябва да съдържа: блок за начална позиция на героя, блокове за реплики, блокове за изчакване.
- Добави код към втория герой - *Dee* (Дий).





КОД НА АБИ

```
отиди до x: -120 y: -20  
кажи Здравей! за 2 сек  
изчакай 2 сек  
кажи Приятно ми е да се запознаем! за 3 сек  
изчакай 2 сек  
кажи Аз съм Аби! за 2 сек
```

СЪЗДАЙ КОД НА ДИЙ

блок за начална позиция на героя;
блокове за реплики:
„Здравей!“;
„На мен също.“;
„А аз съм Дий.“
блокове за изчакване

КАКВО

ТАКА Е

ПОМОЩ



- Поставай блоковете за изчакване между блоковете за реплики.
- Преценявай колко време единият герой трябва да изчаква, преди да започне да говори другият, за да могат репликите да са една след друга.
- Пресметни времето от блоковете на първия герой.

ЗАПОМНИ



Блоковете за изчакване е необходимо да се редуват с репликите. Времето, което е написано в тях, трябва да е по-голямо или равно на времето, през което продължава реплика на другия герой.

ЕКСПЕРИМЕНТ 1



Щраквай с мишката върху кодовете на героите, за да ги накараш да говорят помежду си.

КАКВО СЕ СЛУЧИ



Получи ли се диалог? Репликите на героите редуваха ли се?

ЕКСПЕРИМЕНТ 2 → В началото на кода на всеки от героите постави блок

когато е щракнато

от раздел *Сценарии*, група *Събития*.
Щракни с мишката върху бутона в горния десен ъгъл над сцената.



КАКВО СЕ СЛУЧИ ● Целта е постигната. Получи се диалог.

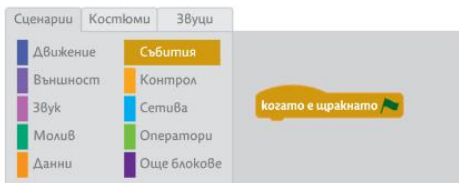
ТАКА Е, ЗАЩОТО ●● Кодовете започват с блок за начало на изпълнение на програмата.

ий
позиция на героя;
...ки:
ю.“;
лї.“
изчакване

ЗАПОМНИ ! Когато в началото на кобовете на героите е поставен блокът

когато е щракнато

програмите започват да се изпълняват едновременно.
Програма, съдържаща блок *когато е щракнато*, може да се стартира, когато щракнеш върху бутон „старт“ над сцената.
Червеният бутон „стоп“  спира изпълнението на програмата.



ЗАДАЧА 2 ? Отвори файла 24_2.sb2 и изпълни следните указания:
- Между блоковете за движение на героя постави блокове с подходящи реплики;
- Помогни му да довърши пътя си до последното жълто цвете, като добавиш блок за движение;
- Завърши кода с блок за реплика.



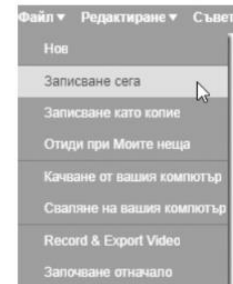
ЗАДАЧА 3 ? Добави още един герой, който също да се движи и да говори.
Стартирай кодовете на двамата герои едновременно.

ЗАДАЧА 4 ? Направи кода така, че героите да се срещнат и разговарят помежду си.

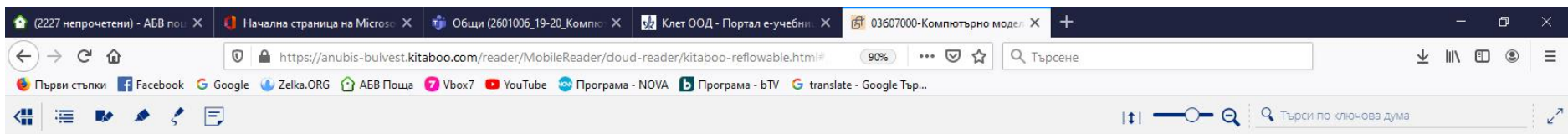
ПОМОЩ * Обърни внимание създаваният код гали е в работното поле на активния герой.

ЗАДАЧА 5 ? Съхрани създадената от теб програма под името *Bee and flowers (Пчела и цветя)*.

ПОМОЩ * Името на файла напиши от клавиатурата в текстовото поле над сцената.



- ЗНАМ И МОГА >>>**
- Мога да накарам героя да се движи и говори.
 - Мога да създавам диалог между герои.
 - Знам за какво служи блокът *Когато е щракнато* ...
 - Умея да стартирам едновременно програмите на героите.



ЗАПОМНИ



Когато в началото на кодовете на героите е поставен блокът

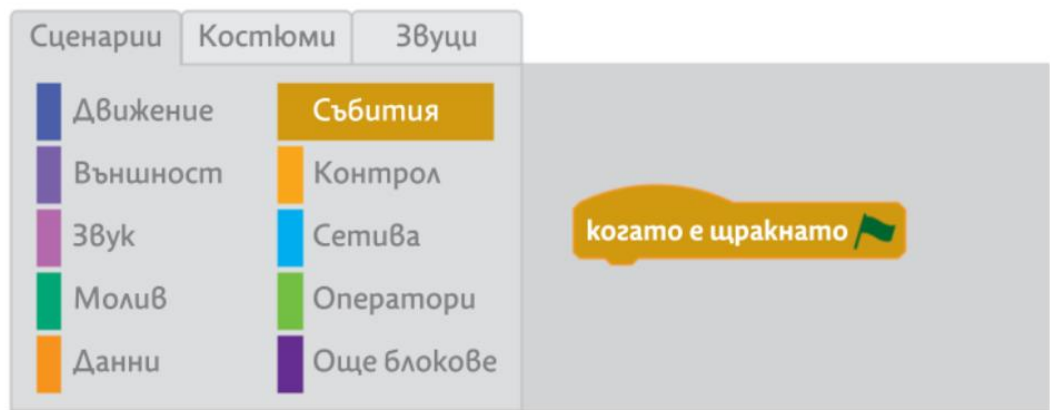
когато е щракнато

програмите започват да се изпълняват едновременно.

Програма, съдържаща блок *когато е щракнато*, може да се стартира, когато щракнеш върху бутона „старт“ над сцената.

Червеният бутон „стоп“  спира изпълнението на програмата.

ЗАД



ЗАДАЧА 2 ?

Отвори файла 24_2.sb2 и изпълни следните указания:
- Между блоковете за движение на героя постави блокове с подходящи реплики;
- Помогни му да довърши пътя си до последното жълто цвете, като добавиш блок за движение;
- Завърши кода с блок за реплика.



ЗНАМ И М

ЗАДАЧА 3 ?

Добави още един герой, който също да се движи и да говори. Стиравай кодовете на двамата герои едновременно.

ПОМОЩ *

Добави блок за начало със зелено флагче.

е поставен блокът

Временно.
акнато, може да се
от" над сцената.
името на програ-



указания:
тави блокове

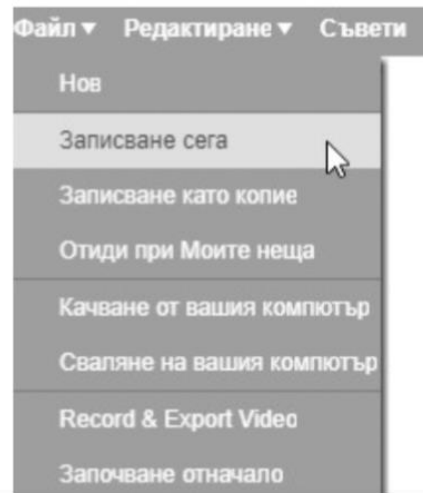
ното жълто цвете,

ЗАДАЧА 4 ? Направи кода така, че героите да се срещнат и разговарят помежду си.

ПОМОЩ * Обърни внимание създаваният код дали е в работното поле на активния герой.

ЗАДАЧА 5 ? Съхрани създадената от теб програма под името *Bee and flowers (Пчела и цветя)*.

ПОМОЩ * Името на файла напиши от клавиатурата в текстовото поле над сцената.



ПРИЯТНА РАБОТА !!!

Помощ

Scratch 2 Offline Editor

Scratch

Файл Редактиране Съвети За Scratch

24_1

Сценарии Костюми Звуци

Движение Външност Звук Молив Данни

Събития Контрол Сетива Оператори Още блокове

когато е щракнато

когато е натиснат клавиш интер

когато този спрайт е щракнат

когато декорът се смени на sch

когато шумно > 10

когато получа съобщение1

разпространи съобщение1

разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

отиди до x: 69 y: -20

изчакай 2 сек

кажи Здравей ! за 2 сек

изчакай 3 сек

кажи На мен също . за 2 сек

изчакай 2 сек

кажи А аз съм Дий. за 2 сек

Спрайтове

Нов спрайт:

Abby Dee

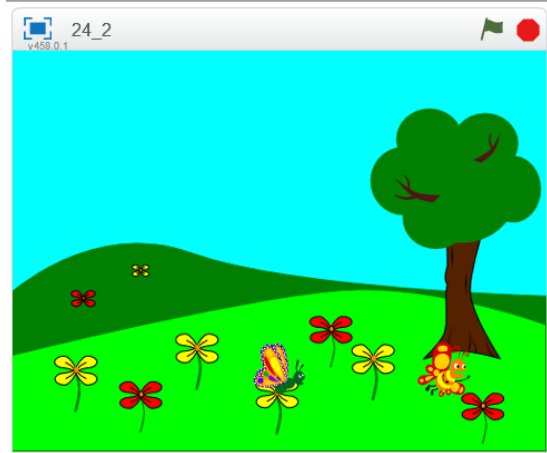
Сцена 2 декора

Нов декор:

x: 240 y: -180

БГР 0:56

БГРТ 21.3.2020 г.



Х: 240 У: 150

Спрайтове Нов спрайт:

- Сцена 2 декора
- Butterfly3
- Butterfly2

Нов декор:

Сценарии Костюми Звуци

Нов костюм: butterfly2

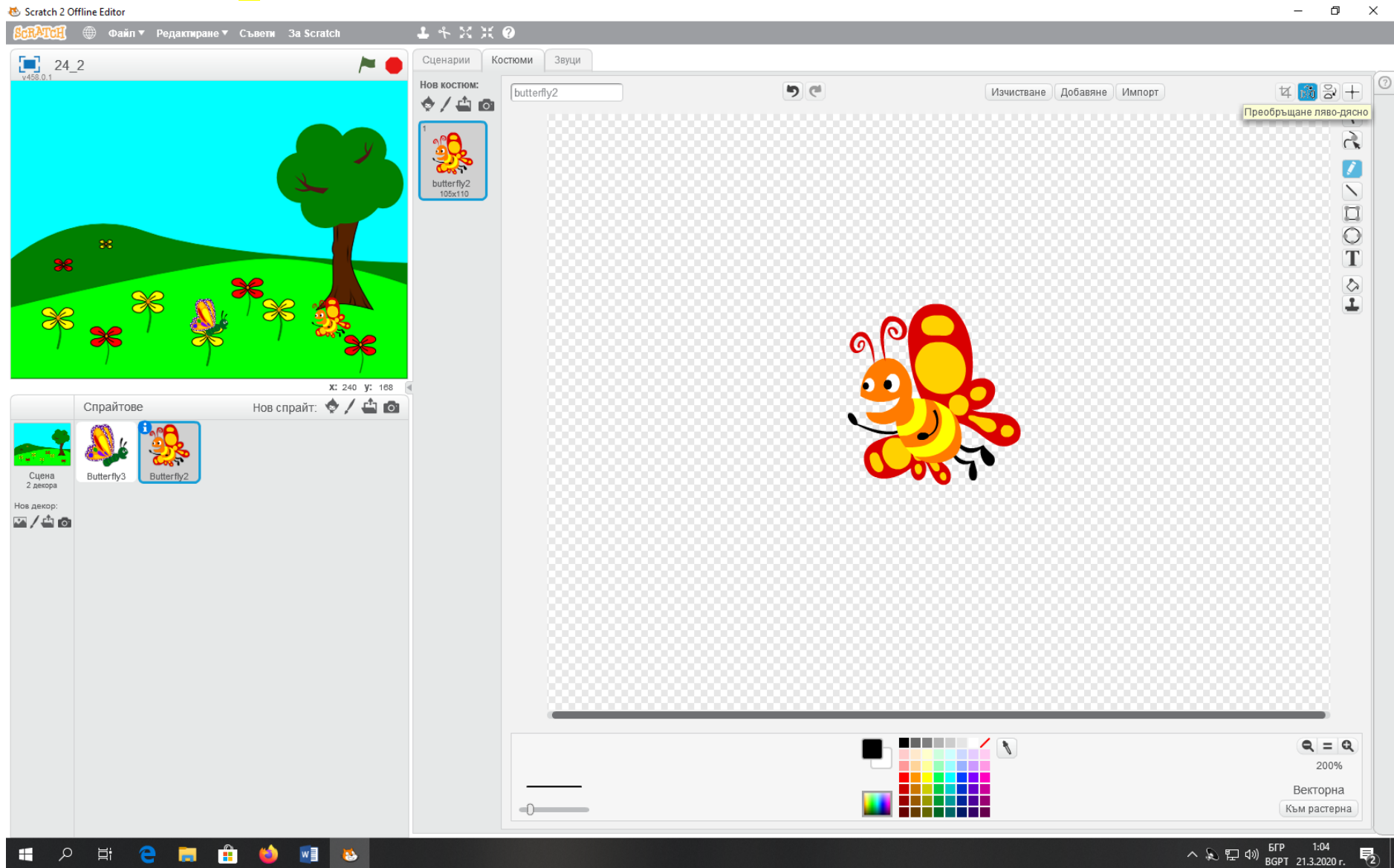
Изчистване Добавяне Импорт

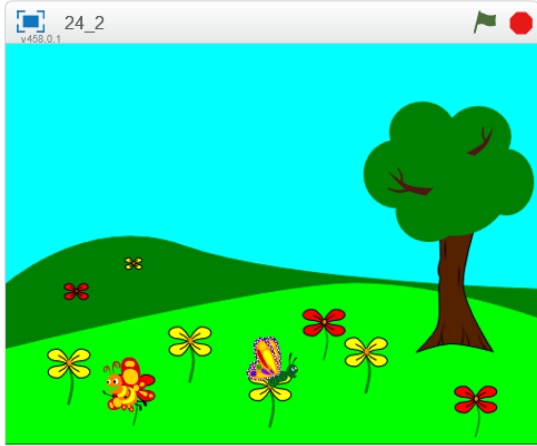
200%

Векторна

Към растрерна

!!! Обърнете внимание на маркираната икона в горния десен ъгъл-тя служи за обръщане на героя.





Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

- когато е щракнато
- когато е натиснат клавиш интер
- когато този спрайт е щракнат
- когато декорът се смени на зр
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча

Спрайтове Нов спрайт:

Сцена 2 декора

Butterfly3 Butterfly2

Нов декор:

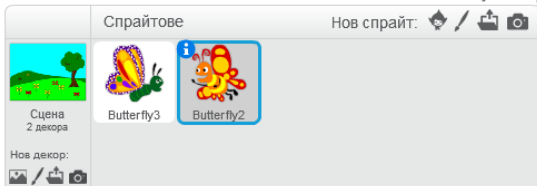
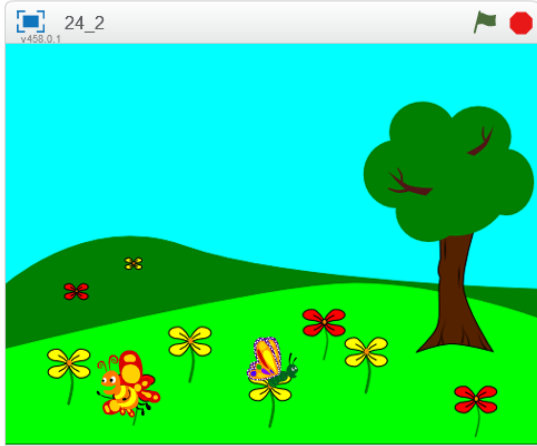
```
когато е щракнато 
отиди до x: 190 y: -116
пропълзи за 1.5 сек до x: 43 y: -67
изчакай 1 сек
пропълзи за 1.5 сек до x: -128 y: -131
```

Зад. 4

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface. The main stage displays a scene with a green tree, a blue sky, and a green field with flowers and butterflies. The top menu bar includes "Scratch 2 Offline Editor", "Файл", "Редактиране", "Съвети", and "За Scratch". The left sidebar shows the "Сценарии" (Scripts) menu with categories like "Движение", "Външност", "Звук", "Молив", "Данни", "Събития", "Контрол", "Сетива", "Оператори", and "Още блокове". The "Спрайтове" (Sprites) area shows a scene with 2 decorations and two butterfly costumes, "Butterfly3" and "Butterfly2". The main script area contains the following code blocks:

- когато е щракнато (when clicked)
- отиди до x: -165 y: -77 (go to x: -165 y: -77)
- пропълзи за 1.5 сек до x: -60 y: -63 (slide for 1.5 sec to x: -60 y: -63)
- кажи Здравей! за 1 сек (say Hello! for 1 sec)
- изчакай 1 сек (wait 1 sec)
- пропълзи за 1.5 сек до x: 20 y: -97 (slide for 1.5 sec to x: 20 y: -97)

The bottom status bar shows the system tray with icons for network, volume, and power, along with the text "БГР 1:26 BGPT 21.3.2020 г." and a notification icon.

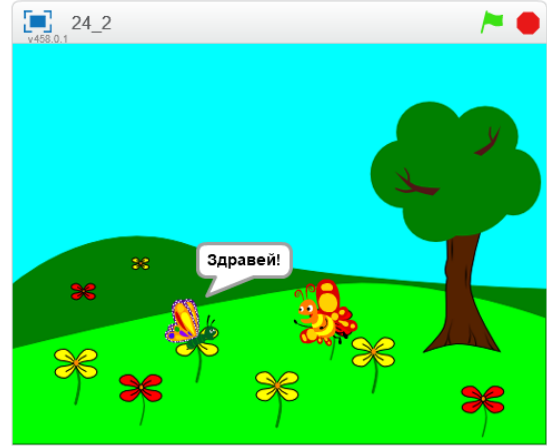


Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Възшност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

- кажи Hello! за 2 сек
- кажи Hello!
- мисли Hmm... за 2 сек
- мисли Hmm...
- покажи се
- скрий се
- облечи костюм butterfly2
- следващ костюм
- смени декора с spring
- промени ефект цвят с 25
- направи ефект цвят на 0
- премахни графичните ефекти
- промени размера с 10
- направи размера 55 %
- премни най-отпред
- премни назад с 1 слоя
- костюм #
- име на декор
- размер

```
когато е щракнато
отиди до x: 190 y: -116
пропълзи за 1.5 сек до x: 43 y: -67
изчакай 1 сек
кажи Привет ! за 1 сек
пропълзи за 1.5 сек до x: -128 y: -131
```



Спрайтове Нов спрайт:

Сцена 2 декора

Butterfly3 Butterfly2

Нов декор:

Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Възшност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

кажи Hello! за 2 сек

кажи Hello!

мисли Hmm... за 2 сек

мисли Hmm...

покажи се

скрий се

облечи костюм butterfly2

следващ костюм

смени декора с spring

промени ефект цвят с 25

направи ефект цвят на 0

премахни графичните ефекти

промени размера с 10

направи размера 55 %

премни най-отпред

премни назад с 1 слоя

костюм #

име на декор

размер

когато е щракнато

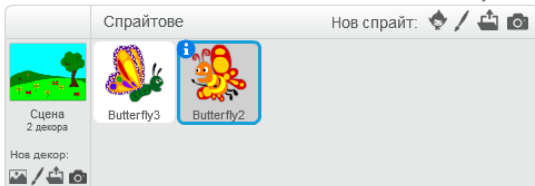
отиди до x: 190 y: -116

пропълзи за 1.5 сек до x: 43 y: -67

изчакай 1 сек

кажи Привет ! за 1 сек

пропълзи за 1.5 сек до x: -128 y: -131



Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Възшност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

- кажи Hello! за 2 сек
- кажи Hello!
- мисли Hmm... за 2 сек
- мисли Hmm...
- покажи се
- скрий се
- облечи костюм butterfly2
- следващ костюм
- смени декора с spring
- промени ефект цвят с 25
- направи ефект цвят на 0
- премахни графичните ефекти
- промени размера с 10
- направи размера 55 %
- премни най-отпред
- премни назад с 1 слоя
- костюм #
- име на декор
- размер

```
когато е щракнато
отиди до x: 190 y: -116
пропълзи за 1.5 сек до x: 43 y: -67
изчакай 1 сек
кажи Привет ! за 1 сек
пропълзи за 1.5 сек до x: -128 y: -131
```

Зад. 5

The image shows the Scratch 2 Offline Editor interface. The main workspace displays a scene with a green field, a tree, and a butterfly. The script area contains the following blocks:

- когато е щракнато
- отиди до x: -165 y: -77
- пропълзи за 1.5 сек до x: -60 y: -63
- кажи Здравей! за 1 сек
- изчакай 1 сек
- пропълзи за 1.5 сек до x: 20 y: -97

The sprite area shows the butterfly sprite selected, with its costume set to 'butterfly3'. The properties panel shows the name 'butterfly3' and the size set to 90%.

The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with the date and time: БГР 1:30 BGPT 21.3.2020 г.