

Урок № 25

Изработване на игра със средствата на конкретна визуална среда

25

СЪЗДАВАНЕ НА ОБРАЗОВАТЕЛНИ ИГРИ

Изработване на игра със средствата на конкретна визуална среда

КАКВО ТЕ ОЧАКВА

В този урок ще създаваш собствени игри във визуалната среда *Scratch*. За тази цел ще е необходимо да използваш декори и спрайтове, които да подхождат на темата. В началото на играта трябва да посочиш нейните правила и как се отчита резултатът. Отправяме ти едно предизвикателство! Предлагаме ти четири букви - „р“, „а“, „и“ и „е“, които да подредиш така, че да получиш названието на най-любимото детско занимание. Играта присъства в живота на хората още от дълбока древност. С помощта ѝ пещерните хора откриват и опознават все нови и нови неща за света около себе си.

ЕКСПЕРИМЕНТ 1

Разгледай изображението, което представя началния екран на една игра. Според теб каква игра се крие тук?



КАКВО СЕ СЛУЧИ

Ти не разбира как се играе тази игра, какво се изисква от теб, какви са нейните правила.

ТАКА Е, ЗАЩОТО

Не са дадени правилата на играта, как се управляват героите и при какво условие би свършила тя.

ЗАПОМНИ

Подобно на всички останали игри и компютърните имат конкретна цел и задължителни правила.

• **Правилата са условия и действия, които трябва да спазва и изпълнява всеки играещ.**

• **Цел. Целта зависи от вида на играта.**

ВИД ИГРА	ЦЕЛ
образователна	въвеждане на верен отговор от клавиатурата или избор с мишка
състезателна	получаване на много точки за кратко време; правене на нещо колкото може по-бързо
стратегия	намиране на решение по различни казуси
лабиринт	достигане до определено място/изход
аркадна	избягване на сблъсък за възможно най-дълго време

• **Ресурси.** Ресурсите са всички необходими материали, за да бъде подготвена и изработена играта. Това може да са: изображения, звук, сценарий и т.н.

• **Нужда да бъде играна.** Играта трябва да бъде направена така, че играещият да пожелае да я играе. Благодарение на получените знания по програмиране и с наша помощ ще успееш в начинанието сам да направиш компютърна игра.

ЗАДАЧА 1

Създай игра на тема „Великден“. За тази цел е необходимо да използваш ресурси, които да подхождат на темата: декори, звук и спрайтове. В началото на играта трябва да посочиш нейните правила.

(88-91 стр. от учебника)

Прочетете си урока от учебника и работете по първа задача. От този линк можете да си намерите съдържанието от диска:

<https://innovateconsult.net/km4/>

Зареждате си 25 урок, след това работете по първо упражнение (25_1)

• Отвори и разгледай съдържанието на файл 25_1.sb2, който е свързан с празника:



ПОМОЩ ✨

• Помисли и остави само онези от декорите и спрайтовете, които смяташ, че са подходящи за темата на играта.

• Създай код, чрез който великденският герой обхожда сцената наляво и надясно и събира подаръци/яйца, с което трупя точки.

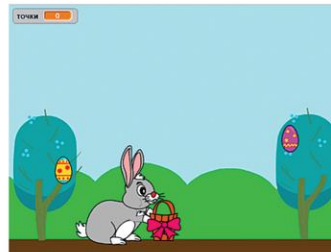
• Постави подаръците на две места на сцената и ги кодирай така, че да се появяват през различен интервал от време и да се спускат към долния край на сцената. Избери подаръците/яйца с различен цвят, които да носят различен брой точки, когато бъдат уловени.

• Създай променлива **точки**, в която ще натрупваш сбора от точките.

• Когато броят на точките стане равен или по-голям от 100, играта трябва да спре.



• Програмирай главният герой в началото на играта да каже нейните правила.



ЗНАМ И МОГА >>

• Знам как да подбера герои според зададения сюжет.

• Умея да задавам основни характеристики – костюми и избор на сцена.

• Задавам правила на играта.

• Използвам променливи за опчитане на резултата.

• Умея да сълюбявам код чрез блокове за управление на героите в играта.