

Практическая работа

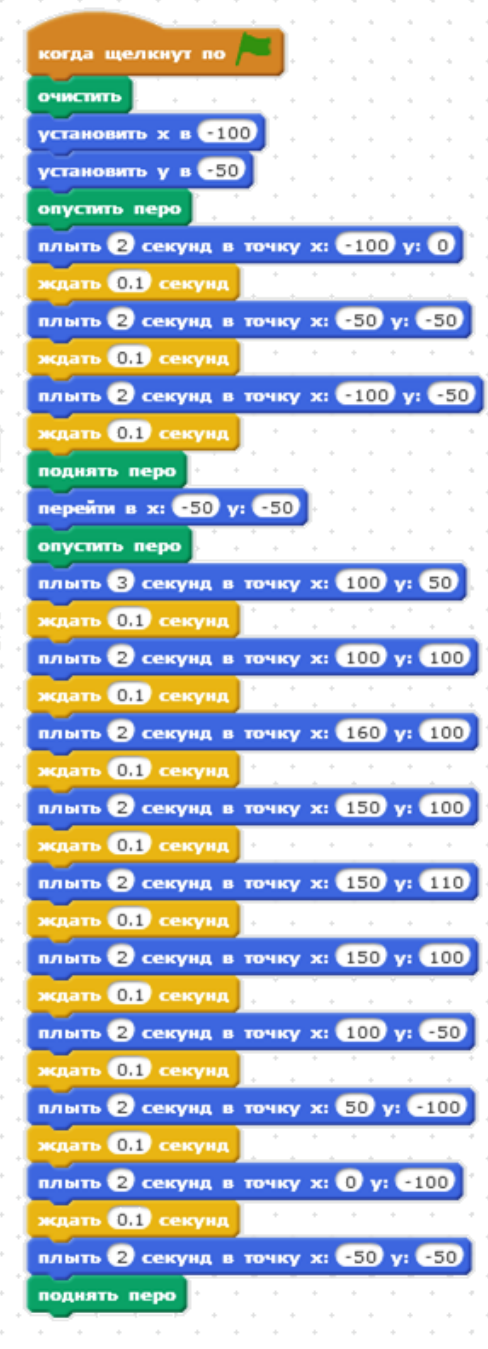
Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Линейный алгоритм.

Цель работы: создание спрайта и линейного алгоритма.

Задание 1. Средствами встроенного в среду программирования Scratch графического редактора создать спрайт.

Задание 2. Для созданного спрайта составить скрипт, рисующий фигуру (это может быть простая геометрическая фигура - квадрат, ромб, прямоугольник, треугольник и т.п., или картинка, как в образце)

Образец скрипта:



Практическая работа

Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Циклический алгоритм.

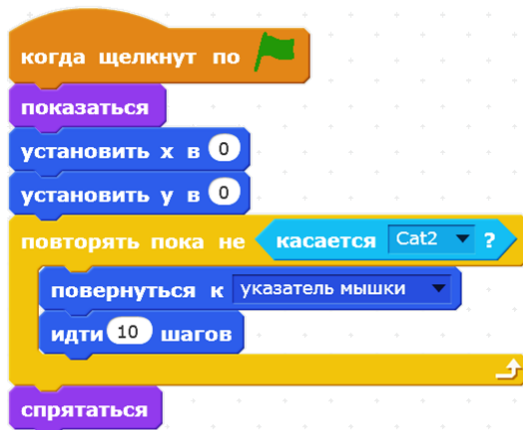
Цель работы: создание циклического алгоритма, использование циклов для программирования игровой ситуации.

Задание 1. Подобрать (создать, выбрать из заданной библиотеки, найти в интернете) спрайты для условной игры в «кошки-мышки».

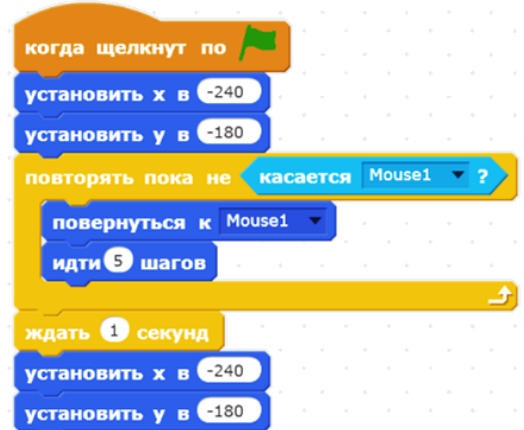
Задание 2. Для каждого из спрайтов составить скрипт, имитирующий игровую ситуацию погони одного спрайта за другим.

Образцы скриптов:

Для «мышки»



Для «кошки»



Практическая работа

Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Разветвляющийся алгоритм.

Цель работы: создание ветвления в алгоритме, использование схемы «если ... то ... иначе ...» для программирования игровой ситуации.

Задание 1. Подобрать (создать, выбрать из заданной библиотеки, найти в интернете) спрайт для условной игры в «Броуновское движение».

Задание 2. Составить скрипт, имитирующий игровую ситуацию хаотичного движения объекта в заданном пространстве.

Образец скрипта:



Практическая работа

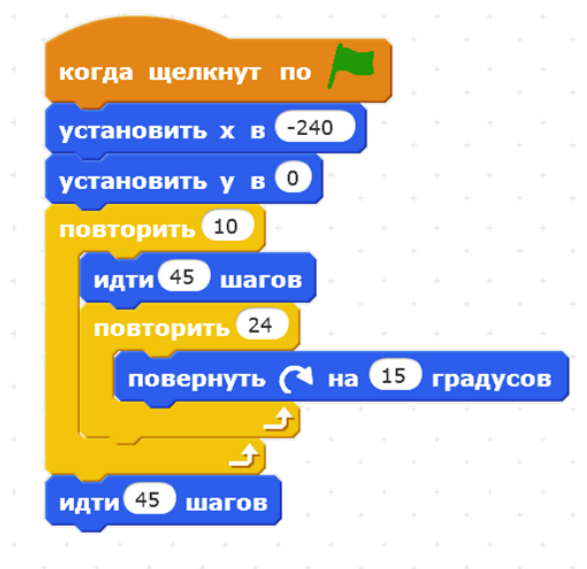
Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Алгоритм анимации объекта.

Цель работы: освоение команд, создающих имитацию движения объекта.

Задание 1. Подобрать (создать, выбрать из заданной библиотеки, найти в интернете) спрайт для условной игры в «Забег в кувырками».

Задание 2. Составить скрипт, имитирующий ситуацию движения объекта в заданном режиме.

Образец скрипта:



Практическая работа

Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Первая игра – «Выбивалка».

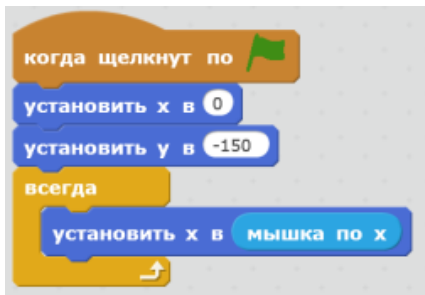
Цель работы: научиться создавать переменную в среде программирования Scratch; освоение команд сенсорного программирования.

Задание 1. Подобрать (создать, выбрать из заданной библиотеки, найти в интернете) спрайты для условной игры «Шарик».

Задание 2. Составить скрипты, имитирующий игровую ситуацию движения шарика, выбивающего «кирпичики» и биты, которая не дает шарiku упасть и «погибнуть».

Образцы скриптов:

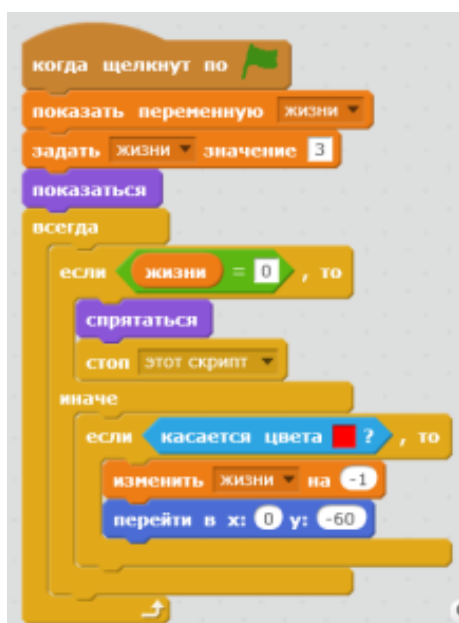
Для биты:



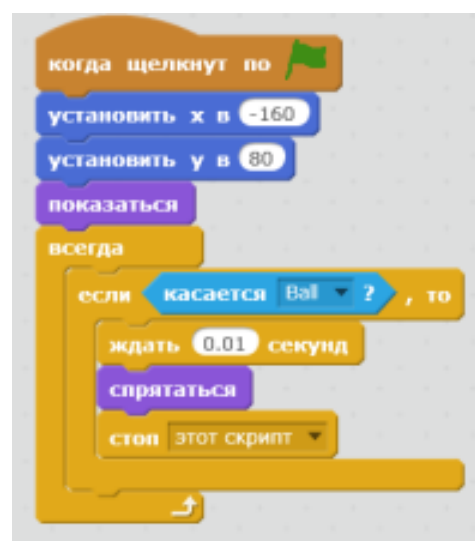
Для шарика:



Счетчик жизней:



Для «кирпичиков»:



Практическая работа

Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Вторая игра – «Стрелялка».

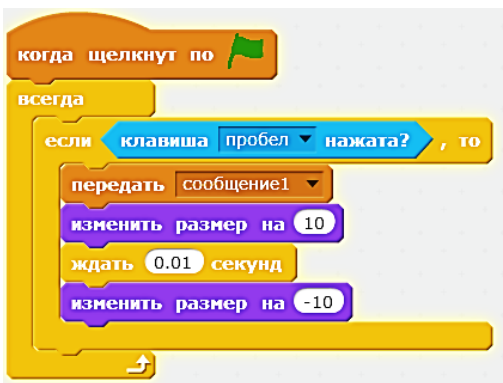
Цель работы: совершенствование навыков игрового программирования.

Задание 1. Подобрать (создать, выбрать из заданной библиотеки, найти в интернете) спрайты для условной игры «Стрелялка».

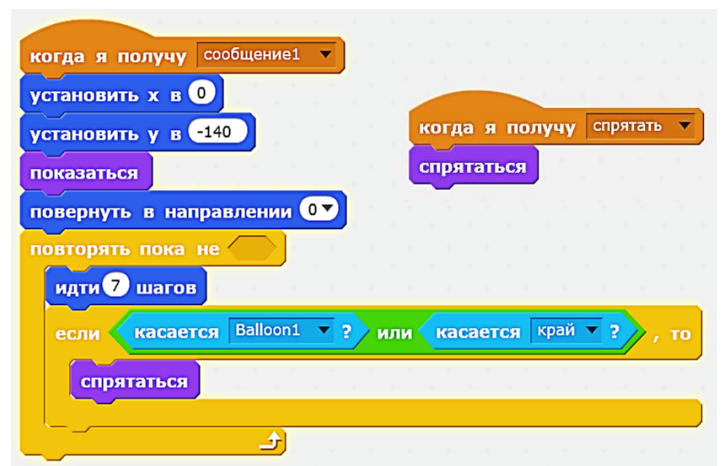
Задание 2. Составить скрипты, имитирующий игровую ситуацию движения цели, «выстрела стрелалки», полета снаряда.

Образцы скриптов:

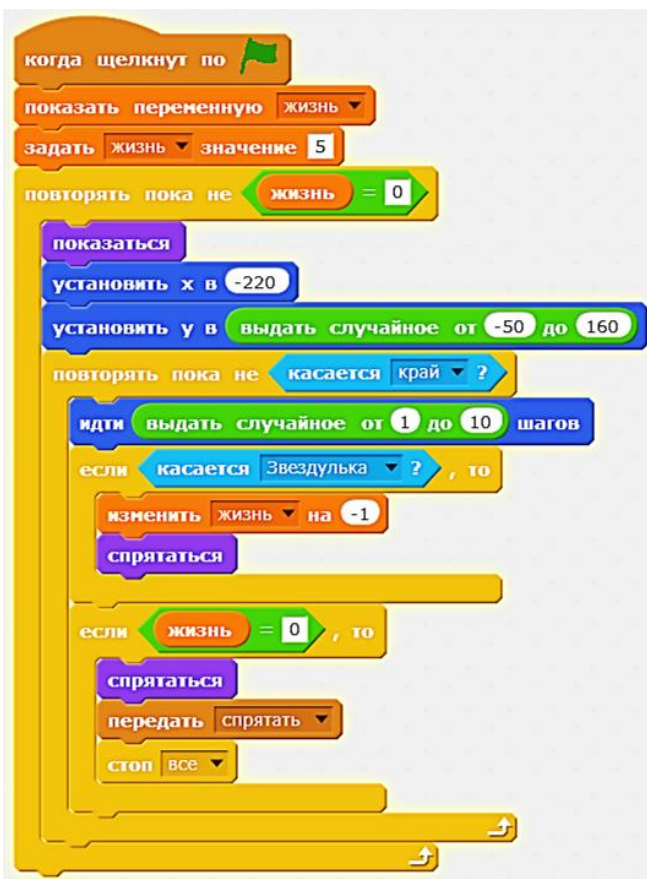
Скрипт для стрелялки:



Скрипты для снаряда:



Скрипт для мишени:



Практическая работа

Разработка и выполнение программ в среде программирования Scratch. Третья игра – «Лабиринт».

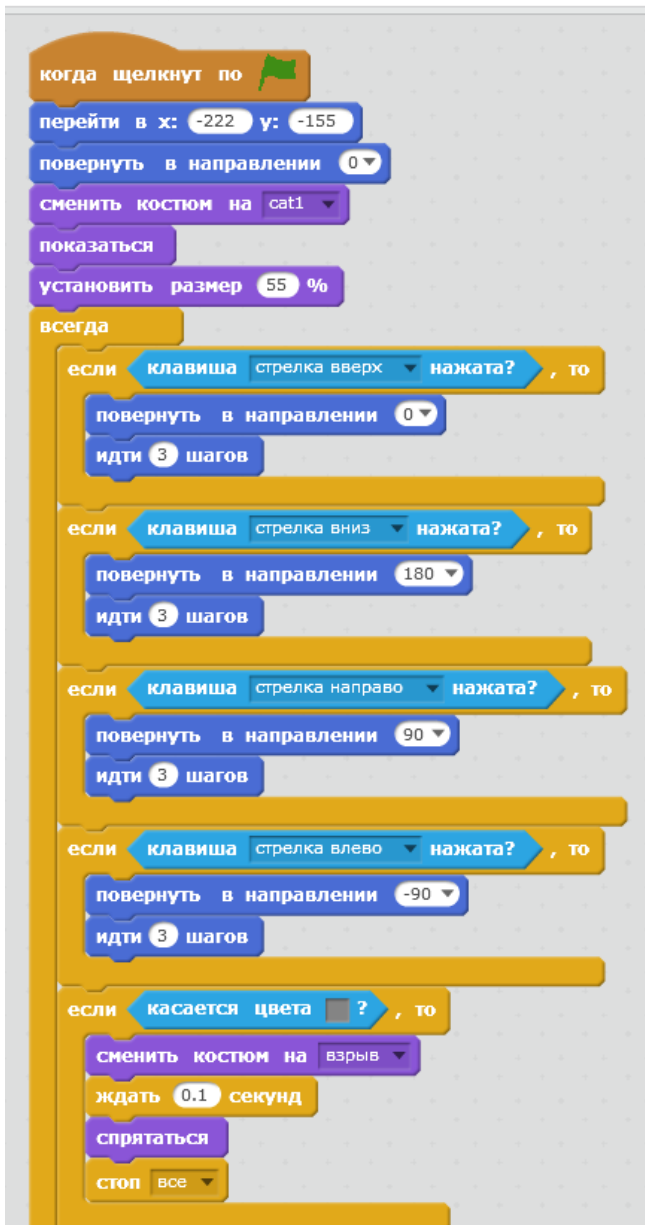
Цель работы: совершенствование навыков игрового программирования.

Задание 1. Подобрать (создать, выбрать из заданной библиотеки, найти в интернете) спрайты для условной игры «Лабиринт».

Задание 2. Создать игровое поле – лабиринт. Составить скрипты, имитирующие игровую ситуацию движения объекта к цели по заданным «дорожкам».

Образец скрипта:

Начало скрипта...



...Продолжение скрипта

