



Урок №18

Курс: «Артстудия»

Тема: Создание сложной игры для двух игроков Мортал Комбат или Пираты Карибского моря (Командное создание) в Scratch

План занятия

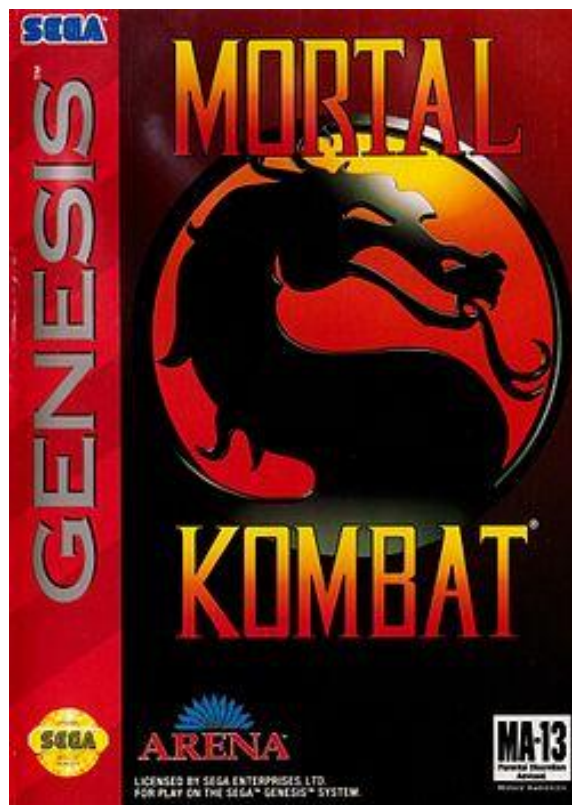
- ▶ История игр файтингов
- ▶ Создание персонажей
- ▶ Создание кода для персонажей
- ▶ Самостоятельная работа

Игра *Warrior* 1979 год



Mortal Kombat

1992 год.



Скорпион против Саб-Зиро



Shadow Fight (Бой с тенью)

2013 год.



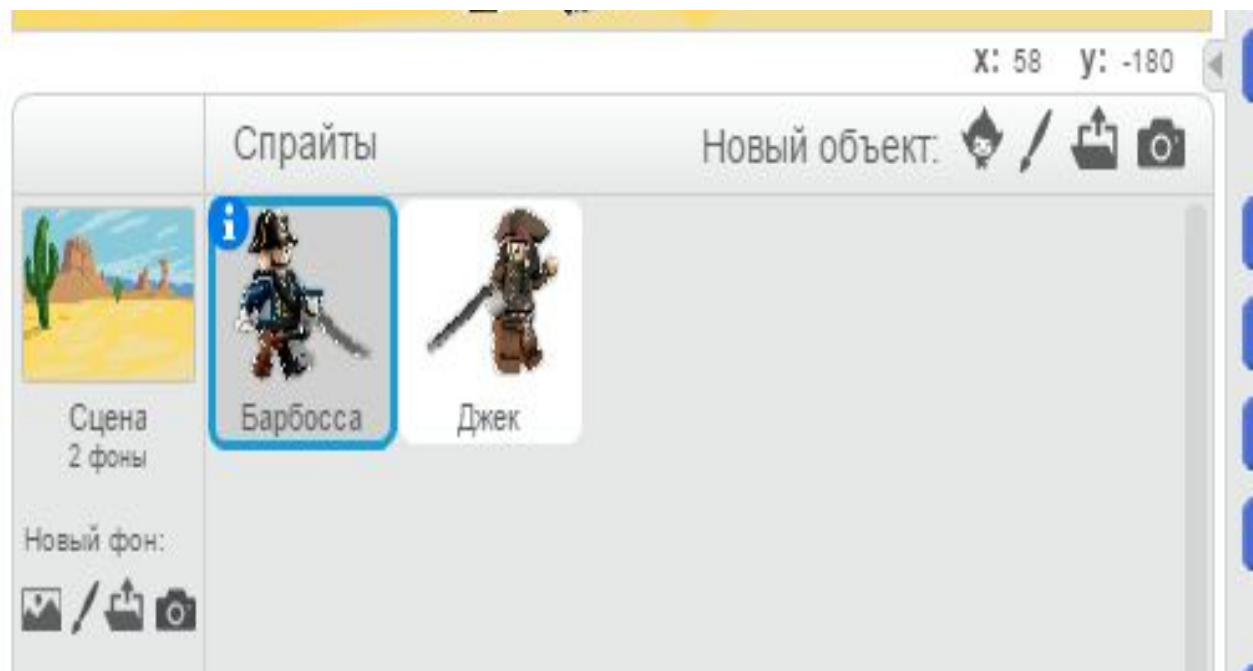
Персонажи

- ▶ Два бойца
- ▶ Сцена (Арена)

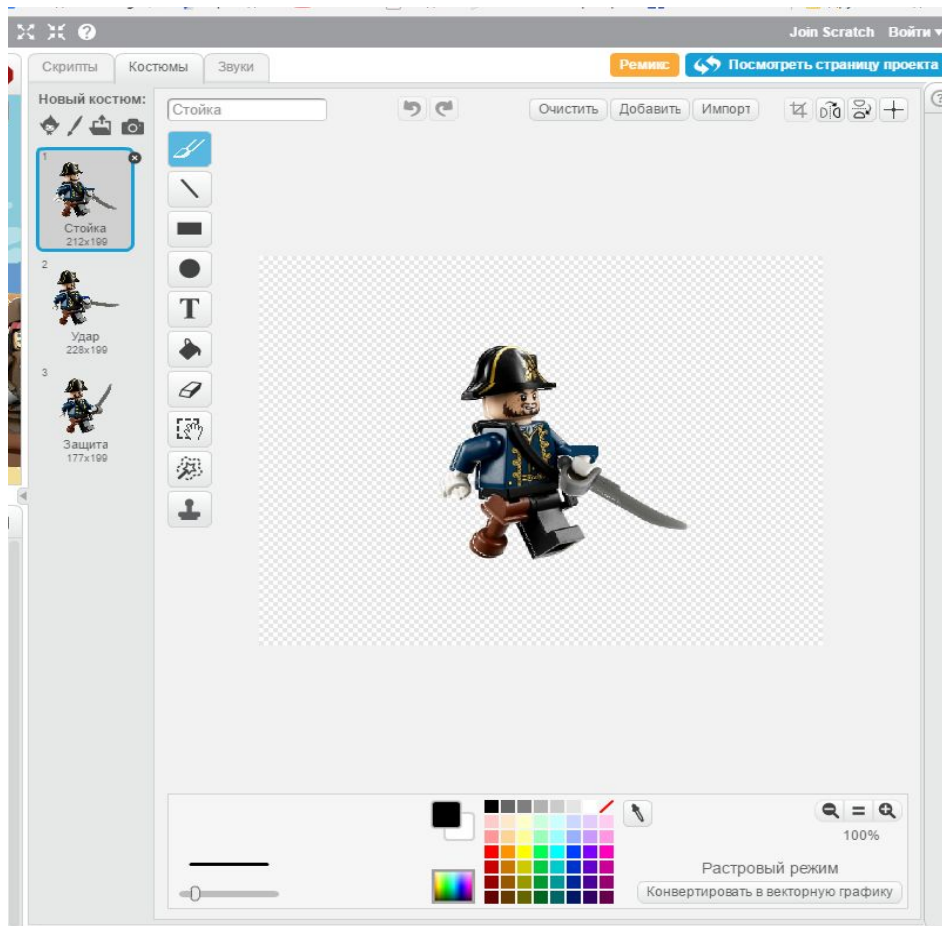
Сценарий игры:

- ▶ Участвует два игрока - нужно два спрайта.
- ▶ Управляют персонажами на разных клавиатурах.
- ▶ Каждый персонаж наносит урон ударом.
- ▶ Два вида ударов - сильный и легкий.
- ▶ Идет подсчет здоровья двух персонажей.
- ▶ Выигрывает тот, кто забирает все здоровье у противника.

Два новых спрайта



Добавляем костюмы



Скрипт первого персонажа

The image shows the Scratch IDE interface with a script for a character named "Джек" (Jack) in a desert scene. The script is organized into three main sections: initial setup, combat logic, and victory/defeat outcomes.

Initial Setup (when green flag clicked):

- Go to x: -137, y: -86
- Always loop:
 - If "Barbossa's shock" = 0, then:
 - If "d" key pressed, then:
 - If $(\text{position } x \text{ of Джек} - \text{position } x) > 50$, then: change x to 5
 - If "a" key pressed, then: change x to -10
 - If at edge, bounce

- Go to x: -12, y: -86
- Go to mouse cursor
- Slide 1 second to point x: -12
- Change x to 10
- Set x to 0
- Change y to 10
- Set y to 0
- If at edge, bounce
- Rotation style: left-right
- Position x, y, and direction are visible in the bottom left.

Combat Logic (when I receive "Удар Барбоссы" / "Удар Джека"):

- Set "Barbossa's shock" value to 1
- Slide 0.2 second to point x: $(\text{position } x - 50)$, y: $(\text{position } y)$
- Wait "Shock time" seconds
- Set "Barbossa's shock" value to 0

Victory/Defeat Outcomes (when I receive "Барбосса выиграл" / "Джек выиграл"):

- When I receive "Барбосса выиграл":
 - Speak "Это было легко! Йо-хо-хо и бутылка рома!" for 2 seconds
 - Stop all
- When I receive "Джек выиграл":
 - Stop other scripts of sprite
 - Speak "Чувствую холод!" for 2 seconds
 - Go 10 steps
 - Stop all

Character and Scene Information:

- Character: Джек (Jack)
- Scene: 2 фоны (2 backgrounds)
- Costume: Барбосса (Barbossa)
- Position: x: -12, y: -86

Второй персонаж

Scratch

Файл ▾ Правка ▾ Подсказки О Скретч

Join Scratch Войти

Ремикс Посмотреть страницу проекта

Драчки на titanic-1

Скрипты Костюмы Звуки

Движение

События

Внешность

Управление

Звук

Сенсоры

Перо

Операторы

Данные

Другие блоки

идти 10 шагов

вернуться на 15 градусов

вернуться на 15 градусов

вернуться в направлении 90

вернуться к указателю мышки

перейти в точку x: 251 y: -79

перейти в указатель мышки

плыть 1 секунд в точку x: 251

изменить x на 10

установить x в 0

изменить y на 10

установить y в 0

если на краю, оттолкнуться

стиль вращения влево-право

положение x

положение y

когда щелкнут по флагу

перейти в x: 153 y: -79

всегда

если Джек в шоке = 0, то

если клавиша стрелка направо нажата?, то

изменить x на 5

если клавиша стрелка влево нажата?, то

если положение x от Барбосса - положение x < 50, то

изменить x на -10

если на краю, оттолкнуться

когда щелкнут по флагу

всегда

если Джек в шоке = 0, то

если клавиша стрелка вверх нажата?, то

сменить костюм на Защита

ждать 1 секунд

сменить костюм на Стойка

ждать 0.5 секунд

иначе

если клавиша стрелка вниз нажата?, то

сменить костюм на Удар

иначе

сменить костюм на Стойка

Сцена 2 фоны

Новый фон:

Барбосса

Джек

x: 240 y: -180

x: 251 y: -79

Второй персонаж продолжение

Scratch v454 | Файл | Правка | Подсказки | О Скретч | Join Scratch | Войти

Ремикс | Посмотреть страницу проекта

Скрипты | Костюмы | Звуки

Драчки на titanic-1

Здоровье Джек | Здоровье Барбосса

Сцена 2 фоны

Новый фон:

Барбосса | Джек

X: 240 Y: -180

События
Управление
Сенсоры
Операторы
Другие блоки

Движение
Внешность
Звук
Перо
Данные

идти 10 шагов
повернуть на 15 градусов
повернуть на 15 градусов
повернуть в направлении 90
повернуться к указатель мышки
перейти в x: 251 y: -79
перейти в указатель мышки
плыть 1 секунд в точку x: 251
изменить x на 10
установить x в 0
изменить y на 10
установить y в 0
если на краю, оттолкнуться
стиль вращения влево-право
положение x
положение y
направление

когда щелкнул по флагу

всегда

если касается Барбосса ? , то

если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 1 , то

изменить Здоровье Барбосса на -10
передать Уязв Барбосса
ждать Время удара секунд
иначе

если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 1 , то

изменить Здоровье Барбосса на -5
играть звук Сабля
ждать Время удара секунд
иначе

если костюм # = 1 и костюм # от Барбосса = 2 , то

изменить Здоровье Джека на -10
передать Уязв Джеку
ждать Время удара секунд
иначе

если костюм # = 1 и костюм # от Барбосса = 2 , то

изменить Здоровье Джека на -5
играть звук Сабля
ждать Время удара секунд
иначе

если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 2 , то

играть звук Сабля до конца
передать Уязв Барбосса
передать Уязв Джеку

когда я получу Барбосса выиграл

говорить Уязв в течение 2 секунд
стой все

когда я получу Джек выиграл

стой дольше скажешь стойте
говорить Уязв Барбосса в течение 2 секунд
стой все

когда я получу Уязв Джеку

задать Джек в шагах значение 1
плыть 0.7 секунд в точку x: положение x + 52 y: положение y
ждать Время шока секунд
задать Барбосса в шагах значение 0

координаты персонажа: x: 251 y: -79