



Урок №18

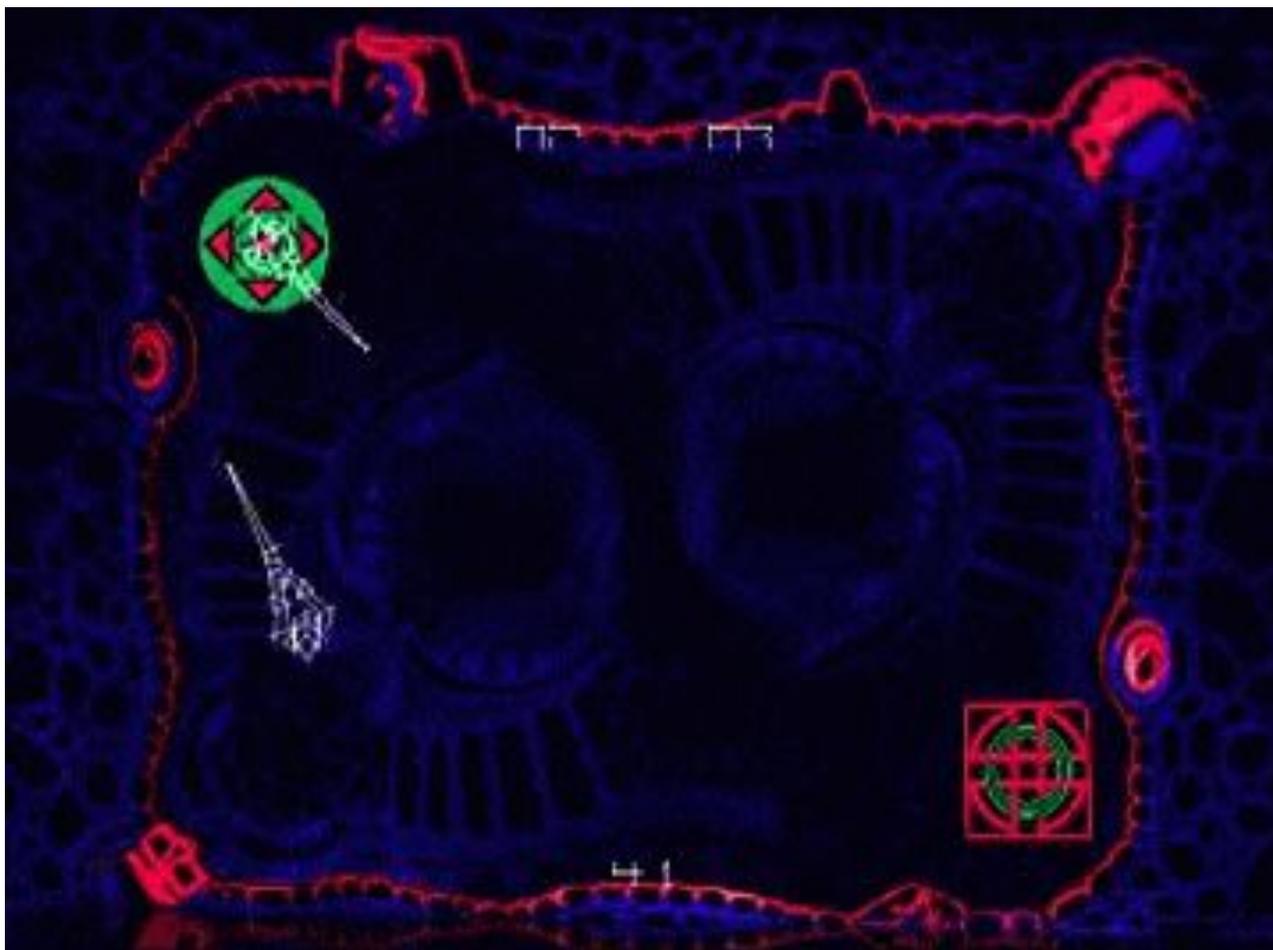
Курс: «Артстудия»

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

# План занятия

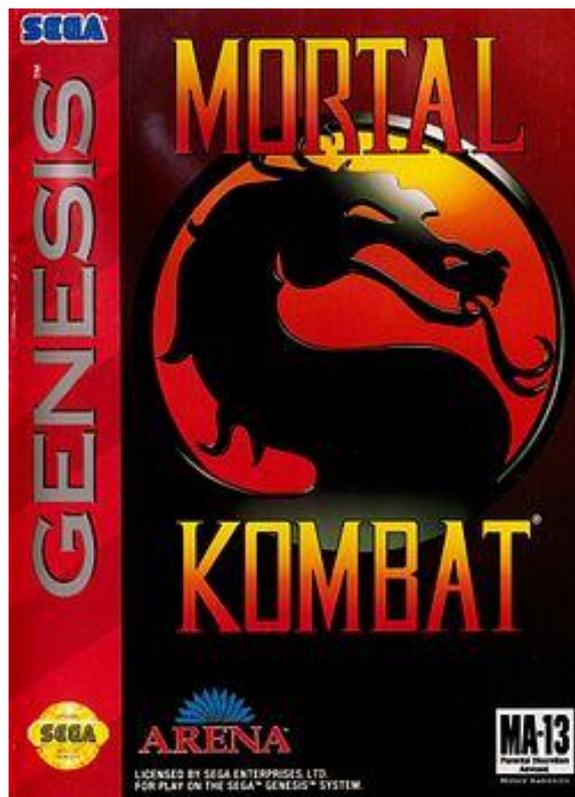
- ▶ История игр файтингов
- ▶ Создание персонажей
- ▶ Создание кода для персонажей
- ▶ Самостоятельная работа

# Игра *Warrior* 1979 год



# Mortal Kombat

1992 год.



# Скорпион против Саб-Зиро



# Shadow Fight (Бой с тенью)

2013 год.



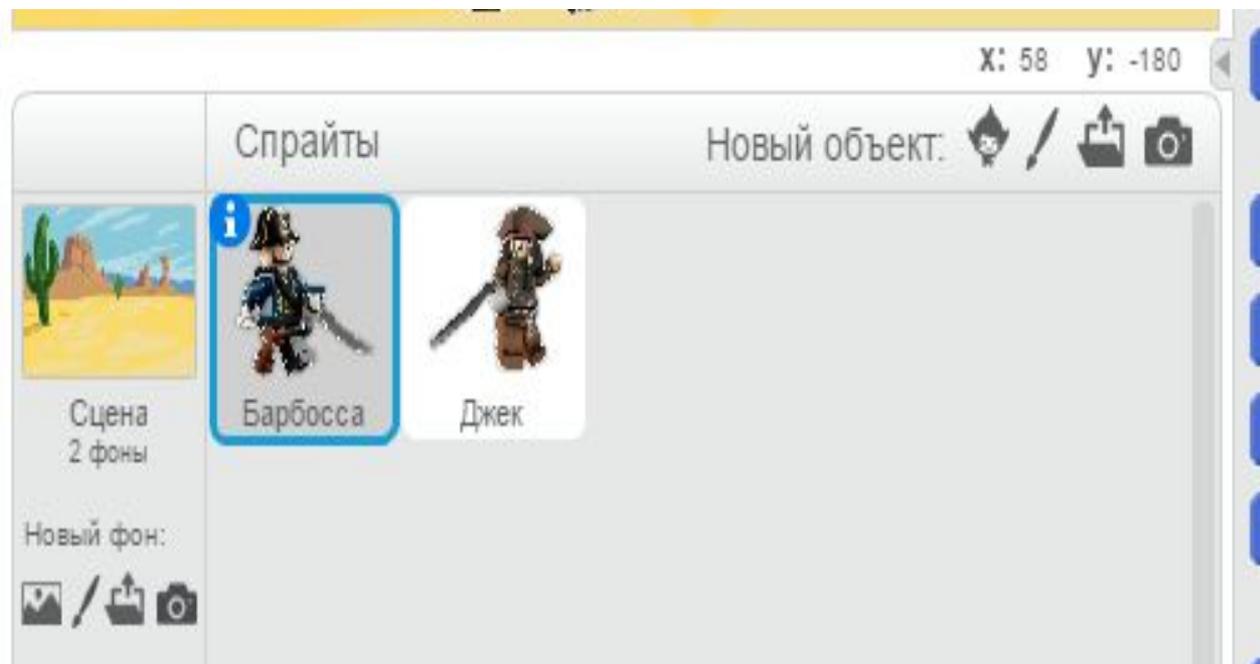
# Персонажи

- ▶ Два бойца
- ▶ Сцена (Арена)

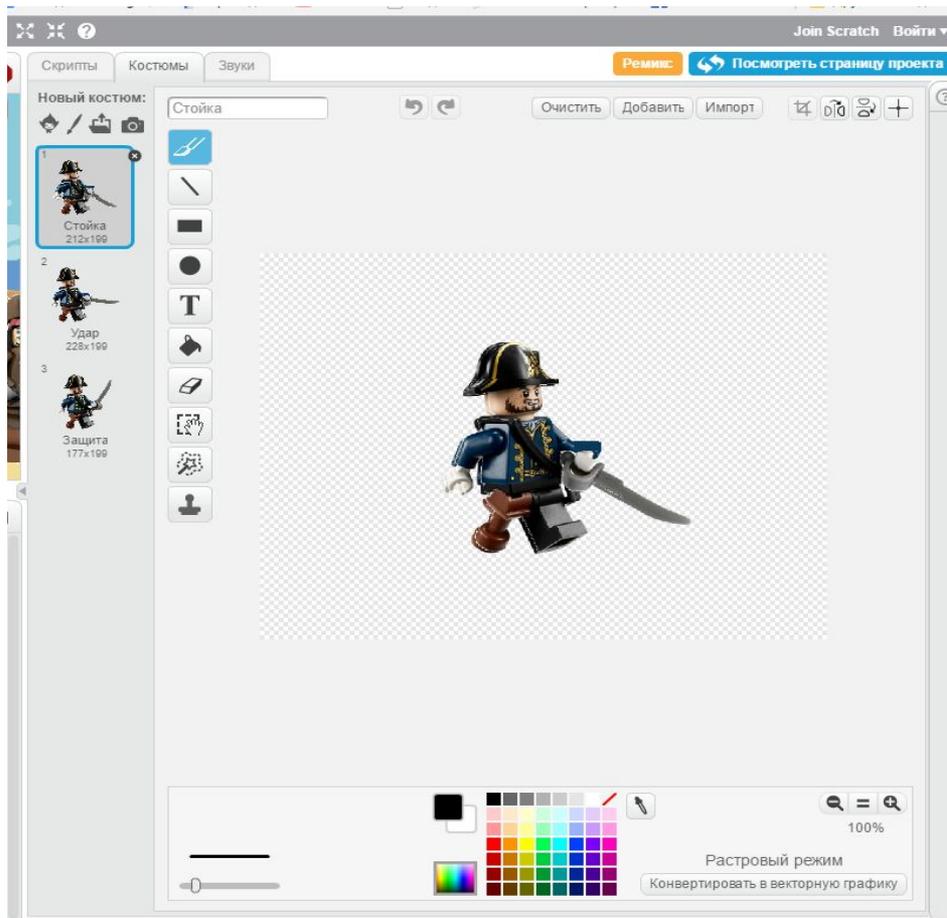
# Сценарий игры:

- ▶ 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 editor interface with a script for a character named "Джек" (Jack) in a desert scene. The script is organized into three main sections: initialization, movement and interaction, and combat logic.

**Initialization (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.

**When I receive "Удар Барбоссе" (Hit by Barbossa):**

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

**When I receive "Джек выиграл" (Jack won):**

- Say "Это было легко! Йо-хо-хо и бутылка рома!" for 2 seconds
- Stop all

**When I receive "Джек выиграл" (Jack won) - second script:**

- Stop other scripts of sprite
- Say "Чувствую холод" for 2 seconds
- Go 10 steps
- Stop all

**When I receive "Джек выиграл" (Jack won) - third script:**

- Always loop:
  - If "Barbossa's shock" = 0, then:
    - If "W" key pressed, then:
      - Change costume to "Защита" (Protection)
      - Wait "Protection time" seconds
      - Change costume to "Стойка" (Ready)
      - Wait "Delay after protection" seconds
    - Otherwise:
      - If "X" key pressed, then:
        - Change costume to "Удар" (Hit)
        - Wait "Hit time" seconds
        - Change costume to "Стойка" (Ready)
        - Wait "Delay after hit" seconds
      - Otherwise:
        - Change costume to "Стойка" (Ready)

# 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
- Звук
- Перо
- Данные
- События
- Управление
- Сенсоры
- Операторы
- Другие блоки

идти 10 шагов

вернуть ↺ на 15 градусов

вернуть ↻ на 15 градусов

вернуть в направлении 90

вернуться 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

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: 251 y: -79

# Второй персонаж продолжение

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

Драчки на titanic-1 | Зорька Джек | Зорька Барбосса

Скрипты | Костомы | Звуки

Движение | Внешность | Звук | Перо | Данные | События | Управление | Сенсоры | Операторы | Другие блоки

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 Зорька Барбосса на 40  
передать Уаю Барбосса  
ждать Время удара секунд  
иначе  
если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 1 , то  
изменить Зорька Барбосса на 40  
играть звук Сабля  
ждать Время удара секунд  
иначе  
если костюм # = 1 и костюм # от Барбосса = 2 , то  
изменить Зорька Джек на 40  
передать Уаю Джек  
ждать Время удара секунд  
иначе  
если костюм # = 1 и костюм # от Барбосса = 2 , то  
изменить Зорька Джек на 40  
играть звук Сабля  
ждать Время удара секунд  
иначе  
если костюм # = 2 и костюм # от Барбосса = 2 , то  
играть звук Сабля до конца  
передать Уаю Барбосса  
передать Уаю Джек

когда я получу Барбосса выигал  
говорить Уаю в течение 2 секунд  
стой все

когда я получу Джек выиграл  
стой допке скакты скакты  
говорить Пою Барбосса в течение 2 секунд  
стой все

когда я получу Уаю Джек  
задать Джек в шаге значение 1  
плыть 0.7 секунд в точку x: положение x + 52 y: положение y  
ждать Время шока секунд  
задать Барбосса в шаге значение 0

x: 240 y: -180  
x: 251 y: -79

Сцена 2 фоны  
Новый фон:

Барбосса  
Джек

Ремикс | Посмотреть страницу проекта

x: 251 y: -79

?

?