Тема уроку: **Практична робота №7.** Створення ігрового проекту.

Сьогодні спробуємо виконати ігровий проект. Тому поставтесь до завдання відповідально. Давайте переглянемо та пригадаємо, які ключові етапи у його розробці:

Отже, як бачимо це у нас команда. Насправді всі ці критерії чи спеціальності може мати одна людина. У випадку з нашою практичною роботою, то генератором ідей буду я, а ви вже виконуватимете всі інші функції. Як бачите роботи у вас багато =).

Спочатку гарно прочитайте умову, тобто ту ідею яку я пропоную вам виконати, проаналізуйте, та створіть **прототип**.

- Знайдіть значення цього слова, та напишіть в зошиті!

Далі всю роботу доручаю вам!

Проаналізуйте які компоненти будете використовувати, Успіху! У вас все получиться!

Завдання для тих, хто немає можливості виконати практичну роботу на комп'ютері знаходиться внизу документу.

Увага! *Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм*

Завдання. У цьому проекті ми розробимо гру, в якій персонаж зникає та з'являється у випадковому місці, щоразу, коли на нього клацають. Спробуйте клацати на персонажі якомога швидше, поки не завершиться час.

Зіграти в демонстраційну версію.

1. Створи персонаж, додавши фігуру наприклад «зірка».
2. Встанови тло у вигляді зображення чи кольору, наприклад

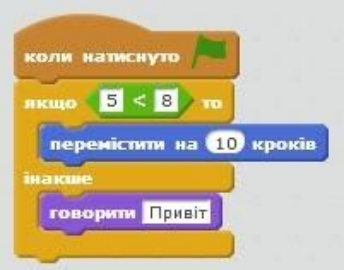
«зоряне небо».

3. Реалізуй: коли клацнули на фігурі лівою клавішею миші, вона з'являється у випадковому місці.
4. Додай: коли персонаж з'являється у випадковому місці, нехай його розмір змінюється на випадкову величину.
5. Додай: коли персонаж з'являється у випадковому місці, нехай його колір змінюється на випадкову величину.
6. В окремому блоці для коректного початку гри потрібно скидати зміни кольору (очистити графічні ефекти) та розміру спрайту і переміщувати його в центр екрану.
7. Створіть змінну «Рахунок» для рахунку і вона виводиться на екран.
8. Рахунок має збільшуватись на 1 щоразу, як клацнули на спрайт.
9. Створіть змінну-таймер, яка має початкове значення 20 і виводиться на екран.
10. Нехай таймер зменшує значення на 1 щосекунди.
11. Коли таймер рівний 0, гра зупиняється і гравцю повідомляється про це.
12. Продемонструй всім гру.
13. Збережи проект
14. Повідом вчителя про виконання проекту.

Завдання для тих, хто немає можливості виконати практичну роботу на комп'ютері:

1. https://drive.google.com/file/d/1uX8hOpgHP77lCWtctYEZwmH4tKmc2ZeB/view перегляньте відео, та опишіть за допомогою яких компонентів скетч можна повторити дану програму: Опишіть їх в зошиті.
2. Пройдіть тестування, відповіді запишіть в зошиті

1.Яка з команд виконається в розгалуженні? *



а) жодної
б) перемістити на 10 кроків
в) говорити «Привіт»
г) обидві

2. Які операції використовуються для складних умов? *
а) додавання
б) вибору
в) логічні
г)множення

3. Які логічні операції створюють складну умову? *
а) «будь ласка» та «швидше»
б) «для» та «нехай»
в) «і» та «або»
г) «завершити»

4. Де використовують випадкові числа? *

а) в розв’язуванні рівнянь на уроці математики

б) в комп`ютерних іграх

в) при малюванні образів скриптів

5. Що обов'язково має містити в собі розгалужений алгоритм? *

а) команди руху

б) умову

в) математичні дії

6. Команда «Відповідь» отримала значення 3. Що «говоритиме» виконавець на сцені? *

а) 9

б) 0

в) 6

г) 10

7. Який алгоритм містить у собі одну або більше умов, і виконується в залежності від цих умов? *

а) лінійний

б) розгалужений

в) простий

г) складний

8. Виберіть види логічних операцій, які використовуються в Scratch *

а) і

б) <=

в) або

г) >=