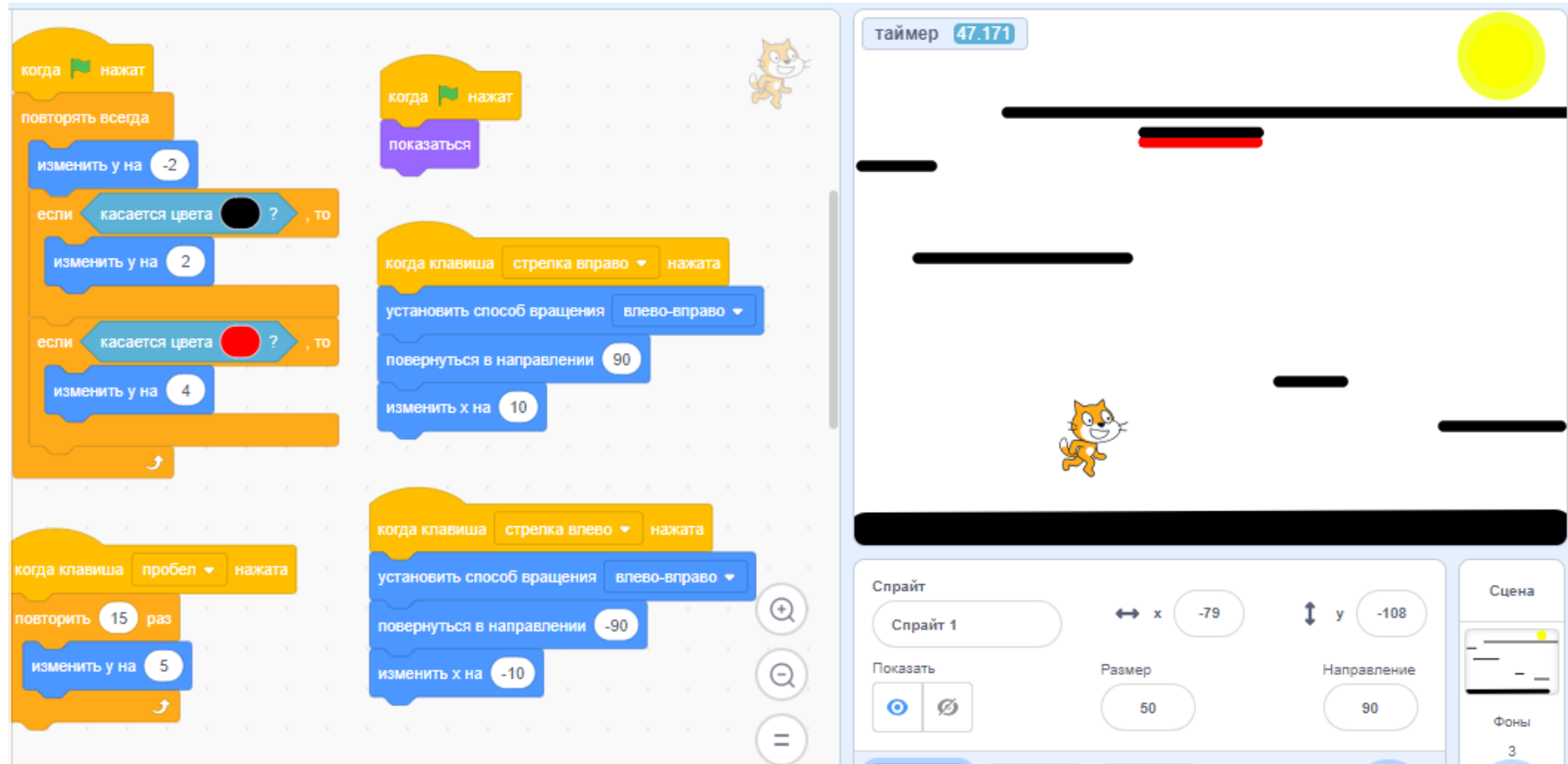


Занятие 6

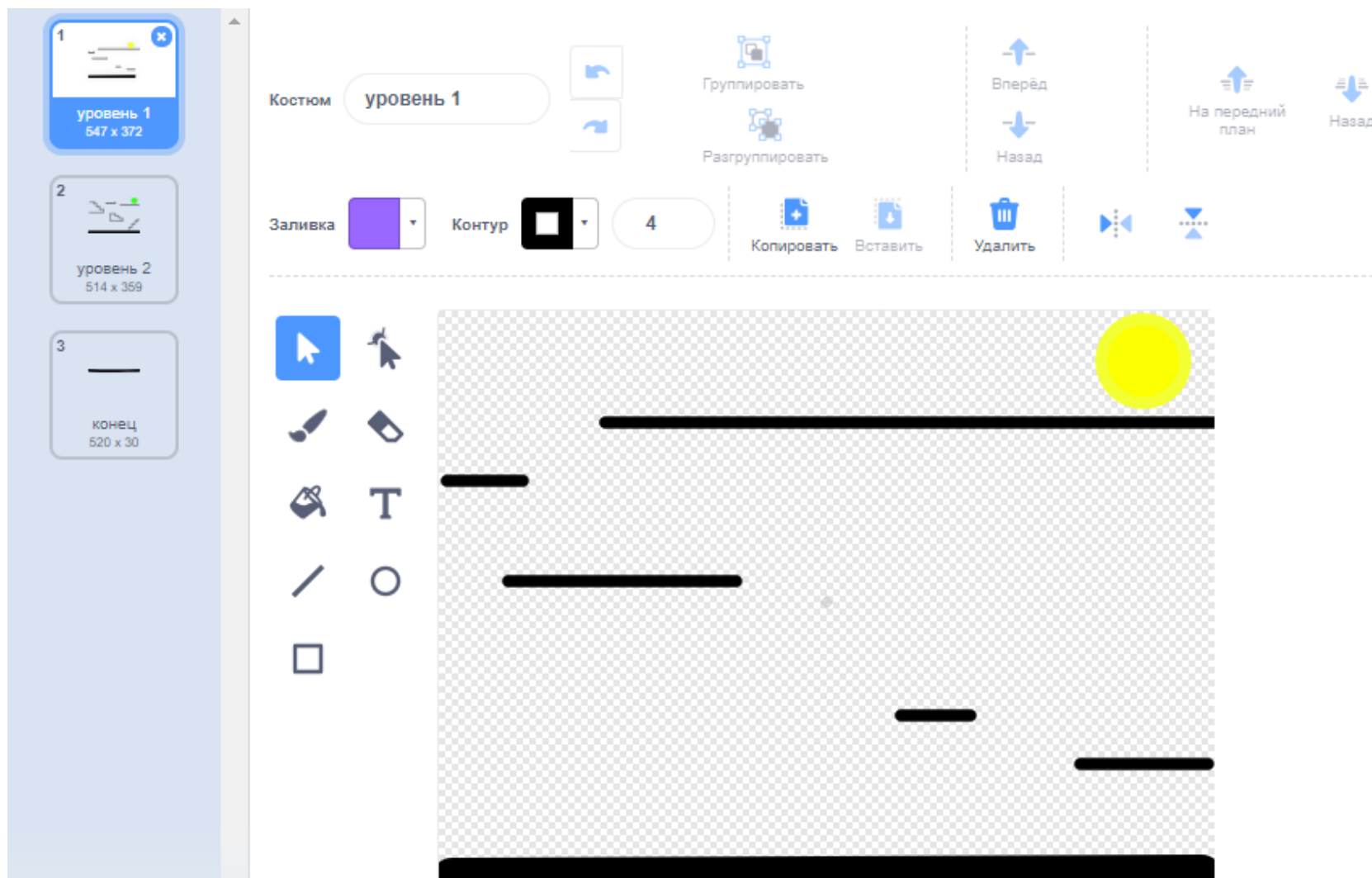
План занятия:

- Повторяем пройденное
- Изучаем новые инструменты
- Готовим игру к заключительному этапу

Откроем проект предыдущих занятий



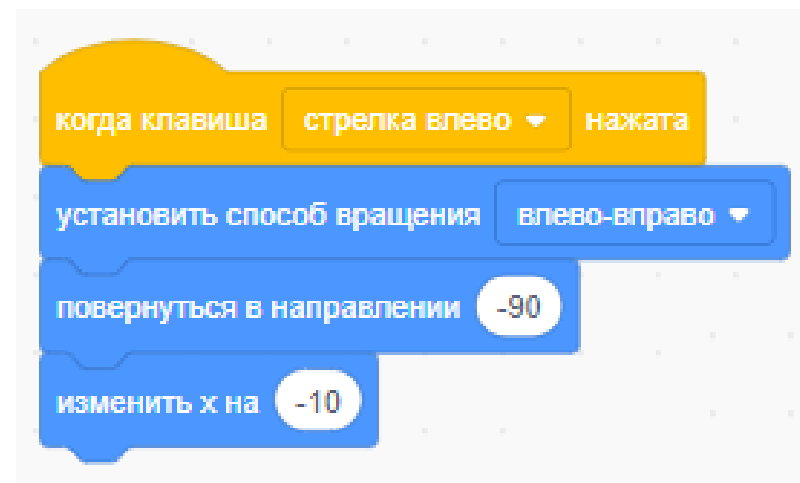
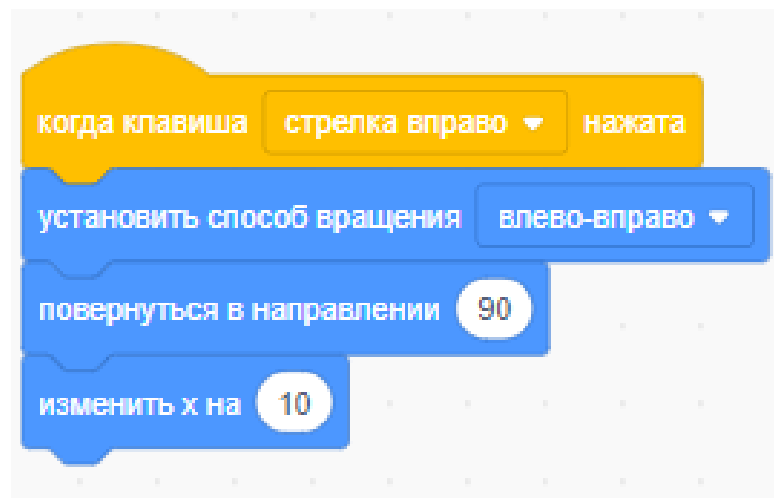
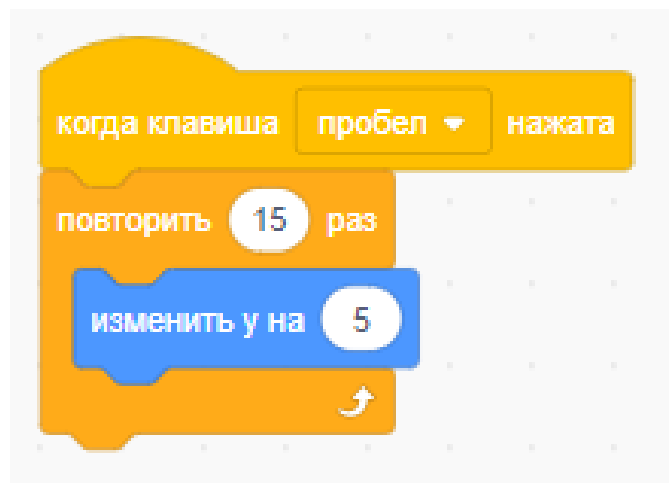
Сколько в игре уровней?



Сколько спрайтов и когда они видны на экране?

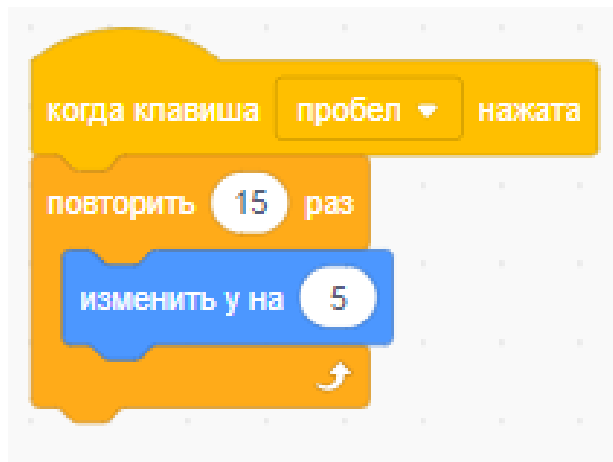


Для чего главному персонажу эти блоки?

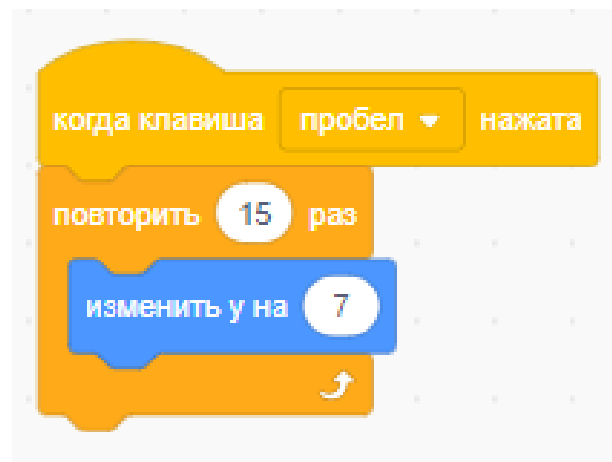


Как сделать прыжок выше/быстрее?

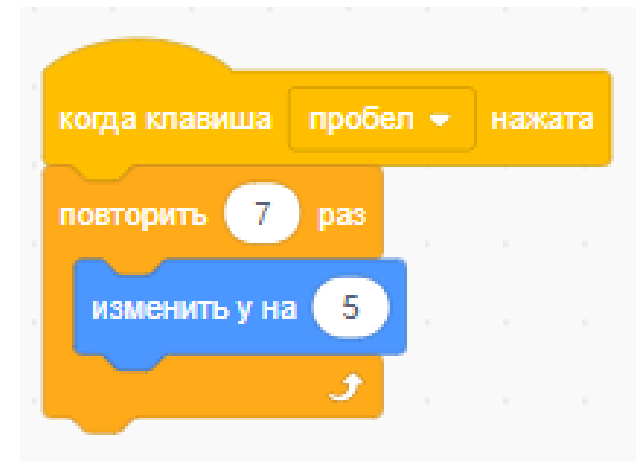
В программе



выше

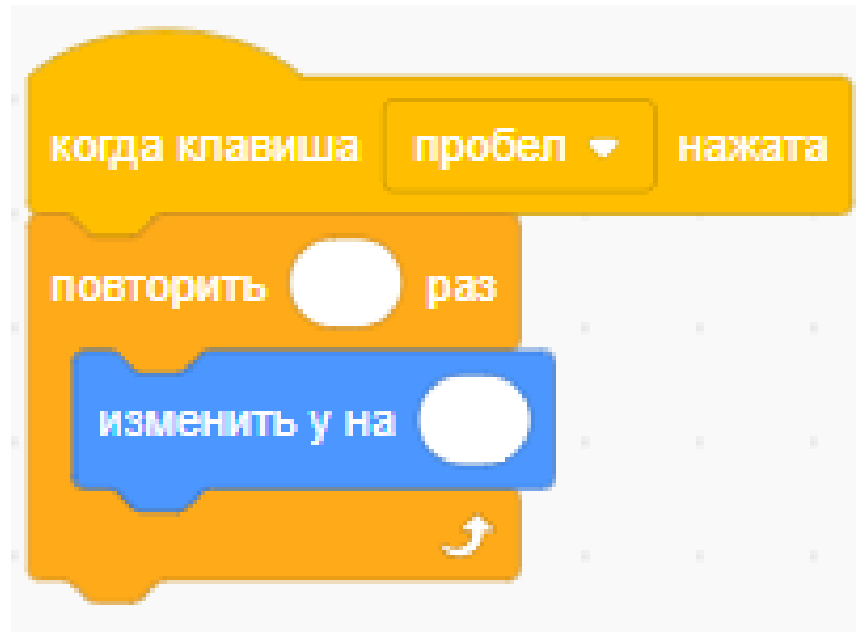


быстрее

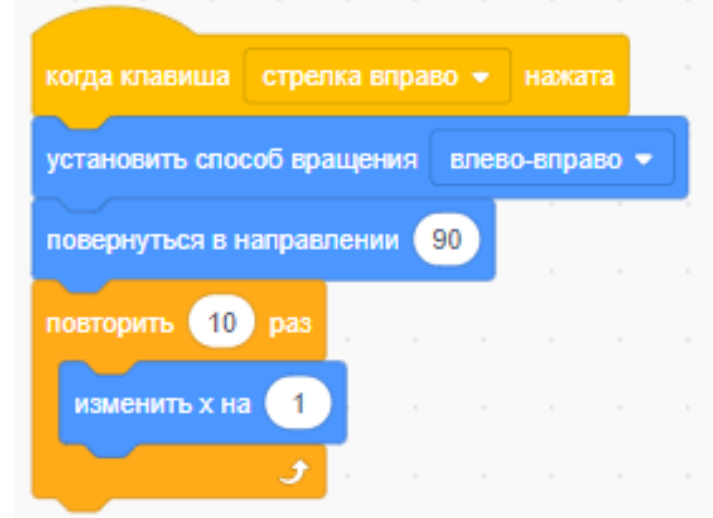
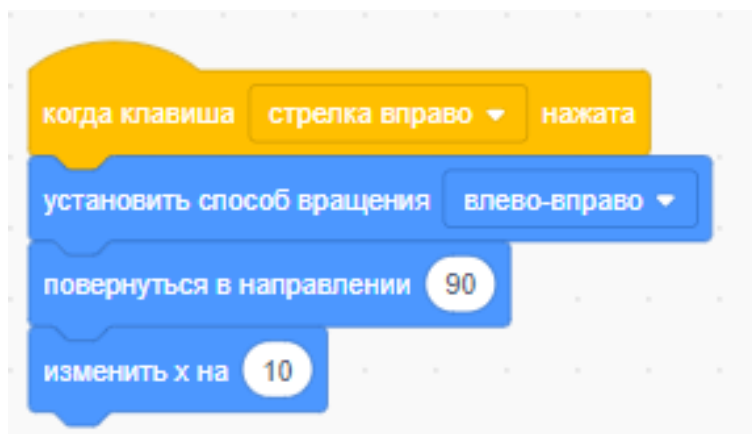
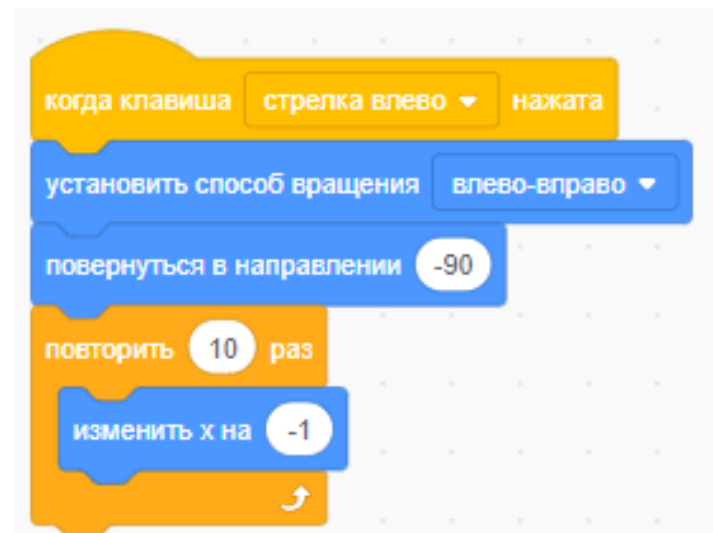
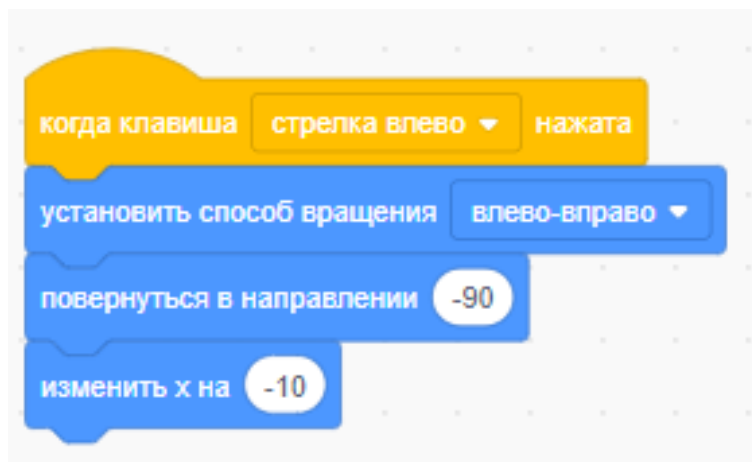


Задание

Сделайте прыжок оптимальным для себя: он должен быть достаточно высоким и проходить удобное для глаз время.

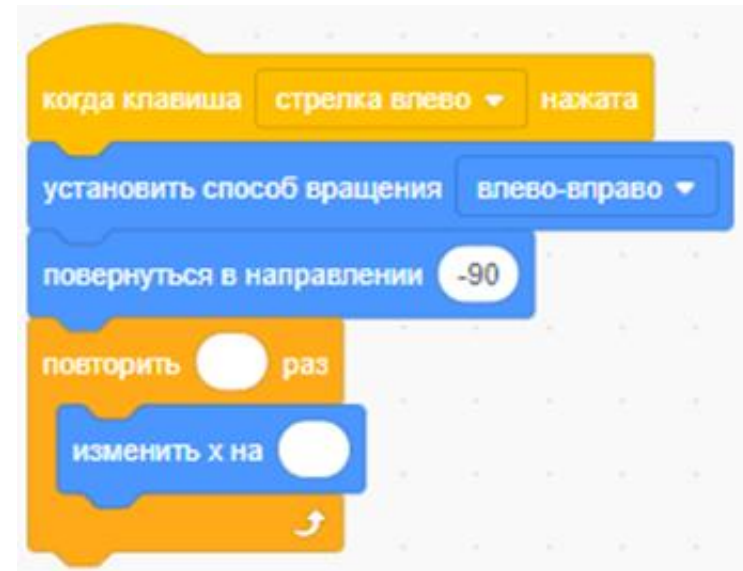
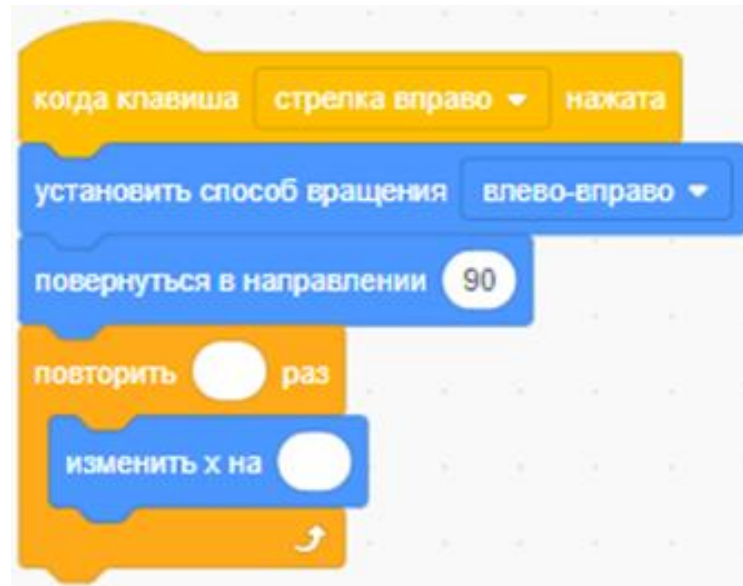


Делаем шаг влево/вправо более плавным

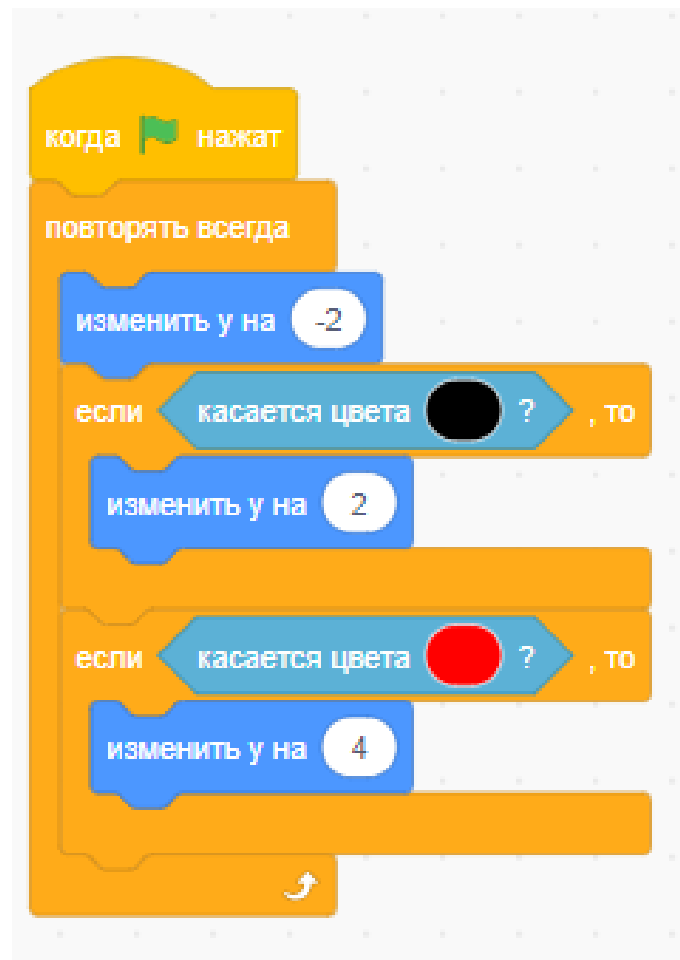


Задание

Подбираем шаг и количество повторений таким образом, чтобы спрайт перемещался достаточное количество шагов, делал это плавно и быстро.



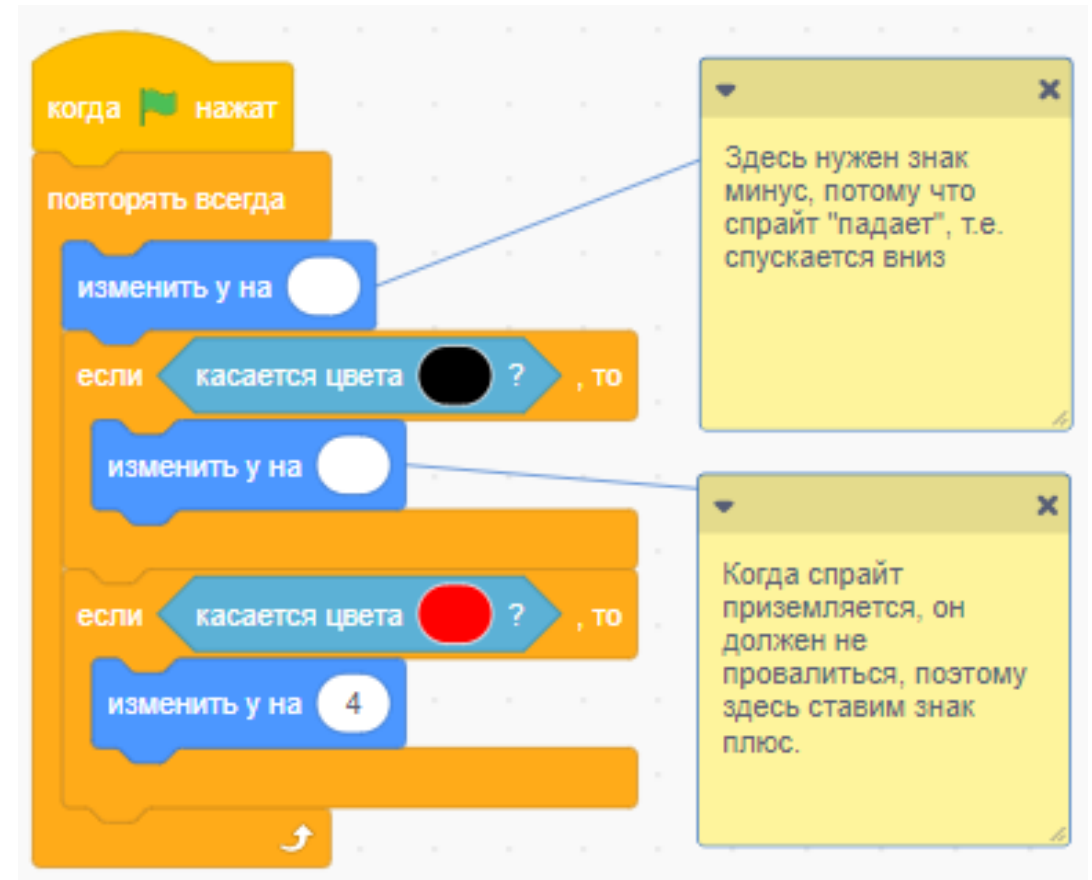
Для чего нужна эта программа?



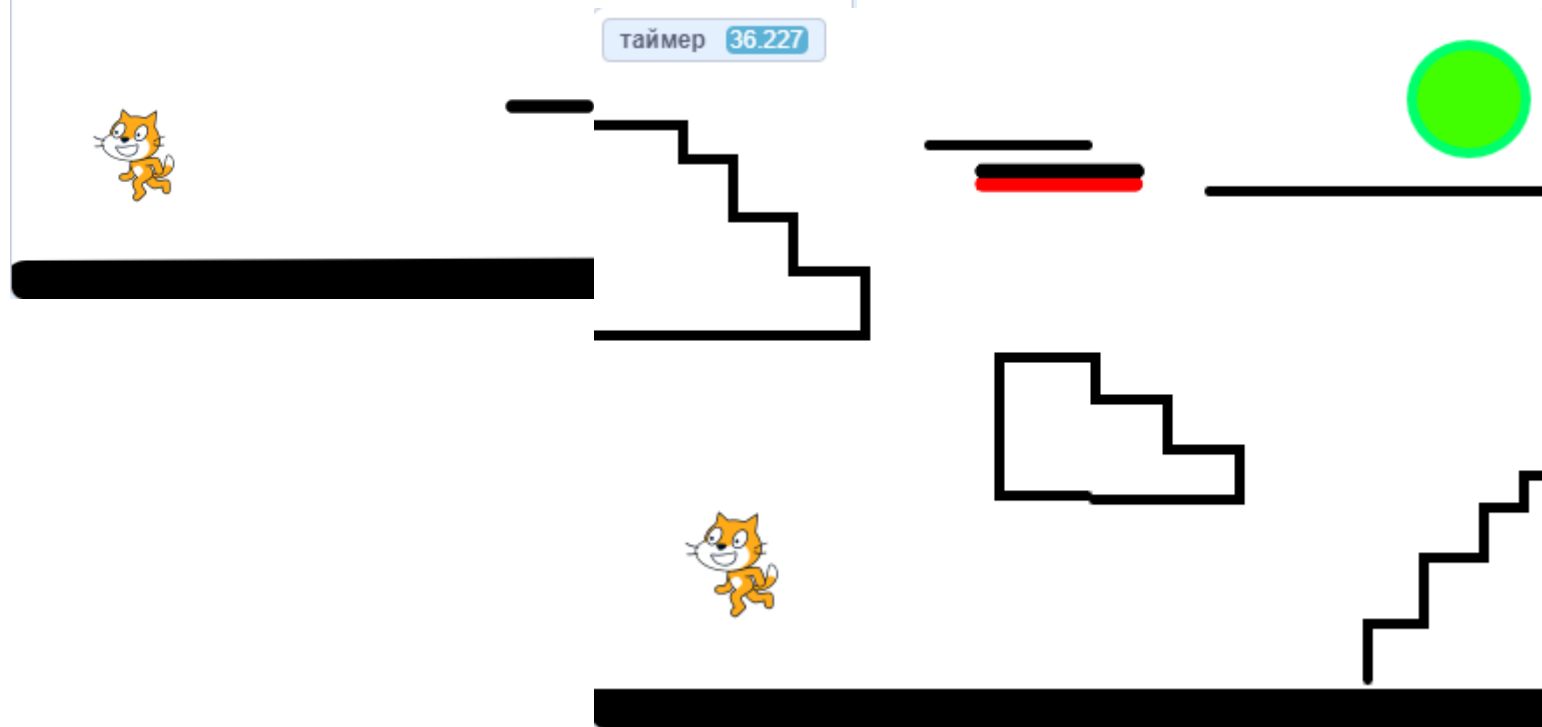
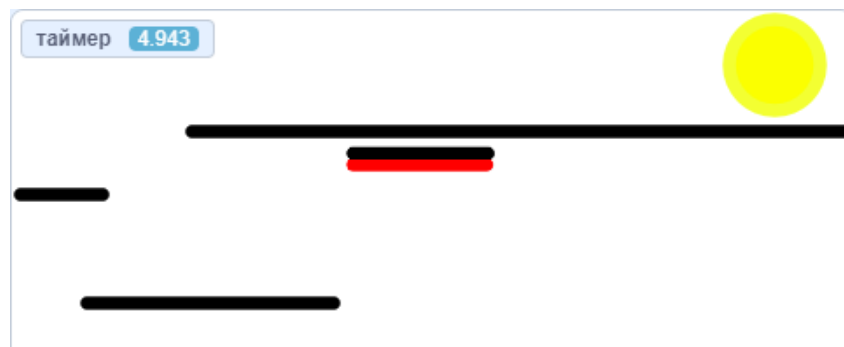
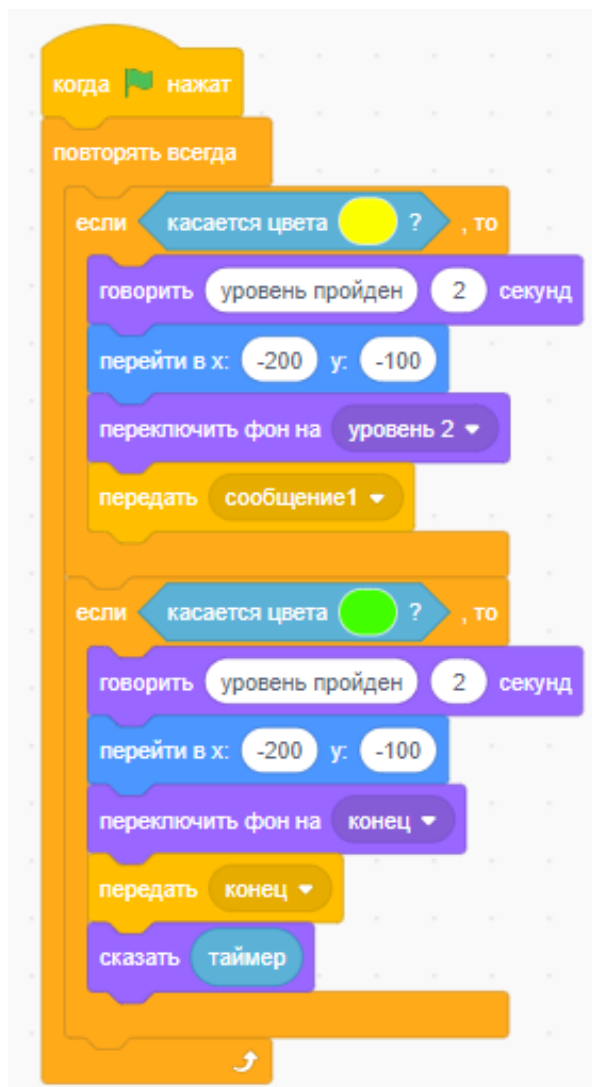
Задание

Подобрать скорость падения таким образом, чтобы падение было похоже с реальной жизнью.

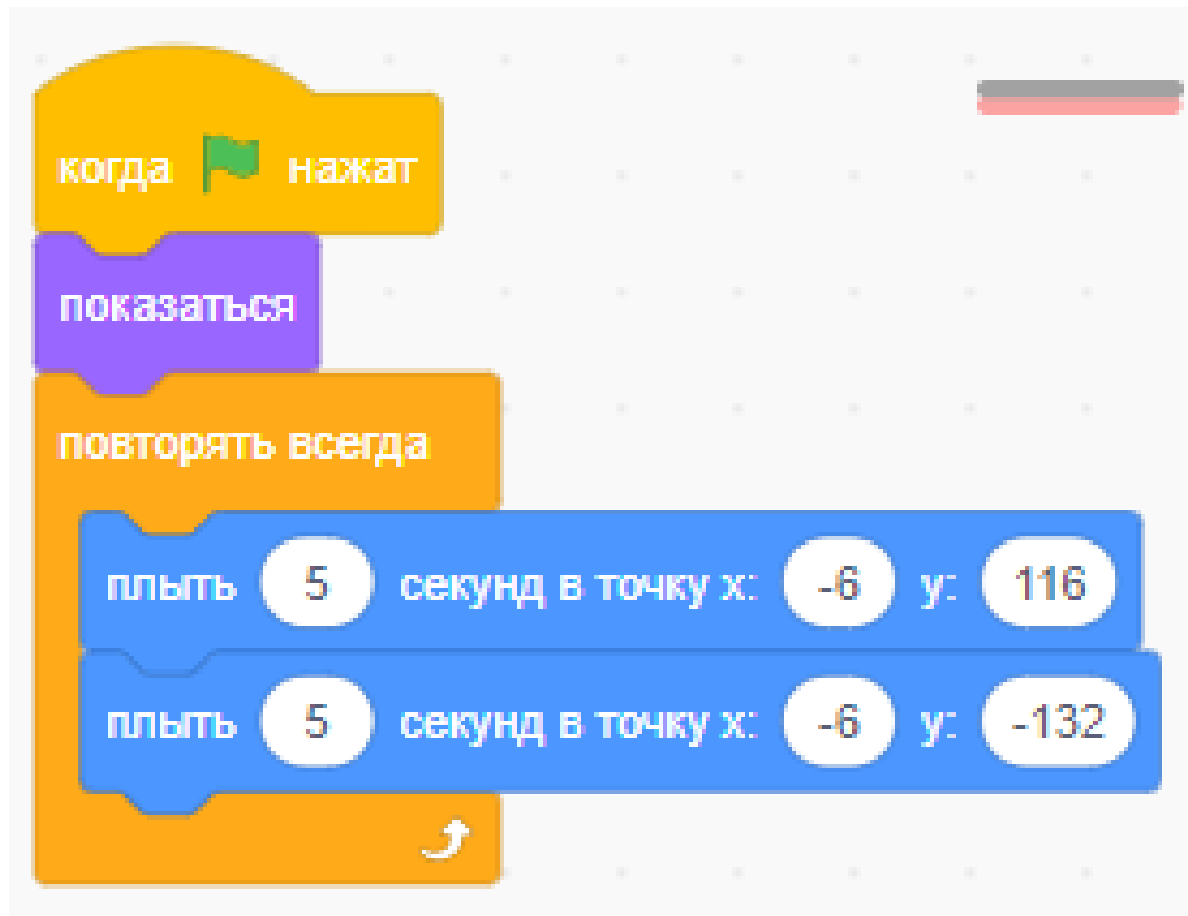
Важно, в выделенных местах значения численно равны, но отличаются по знаку.



Что делает эта программа?

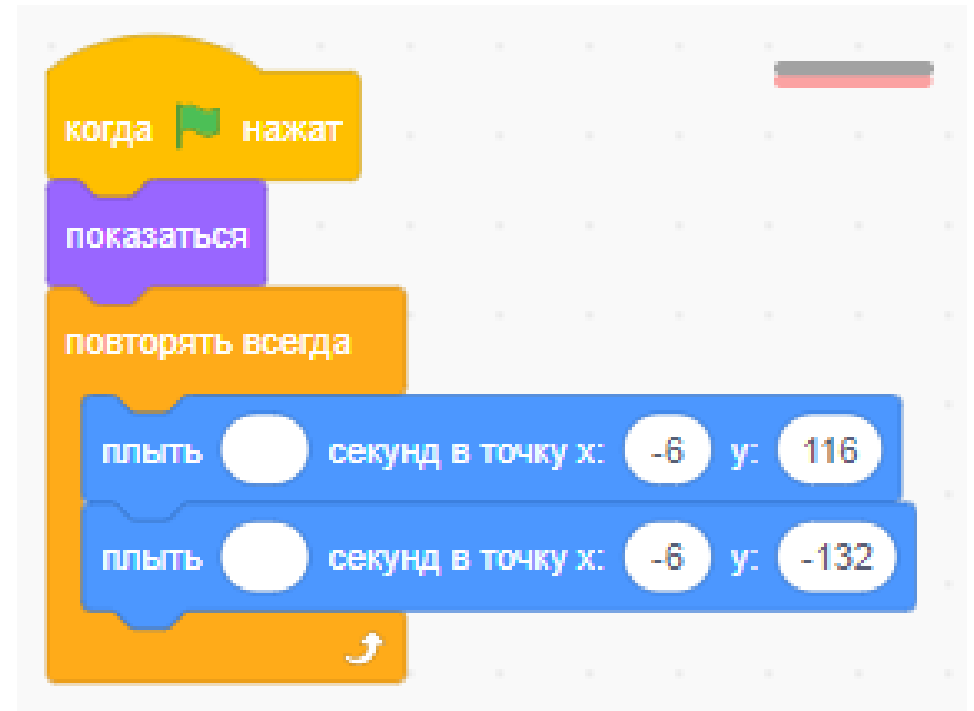


Для чего здесь блоки движения?

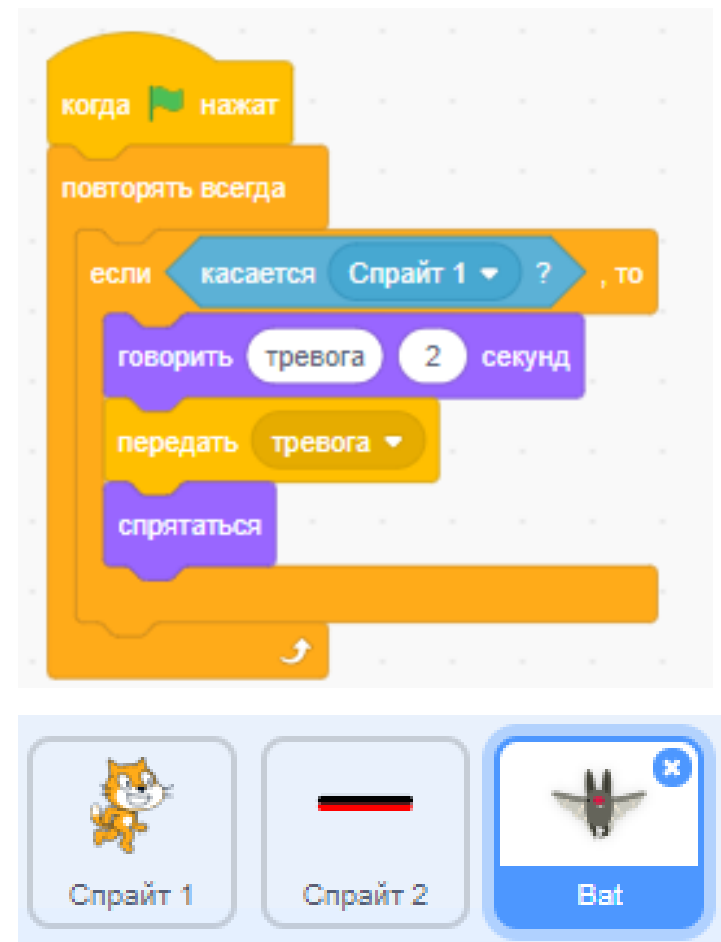
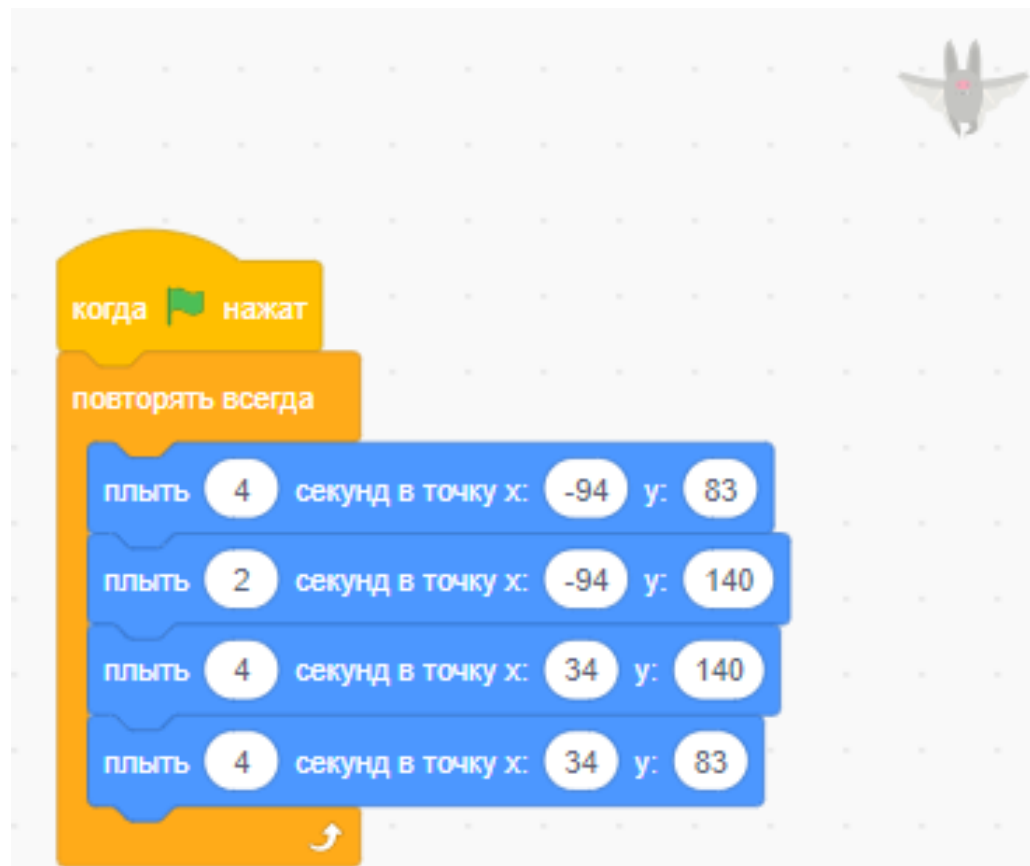


Задание

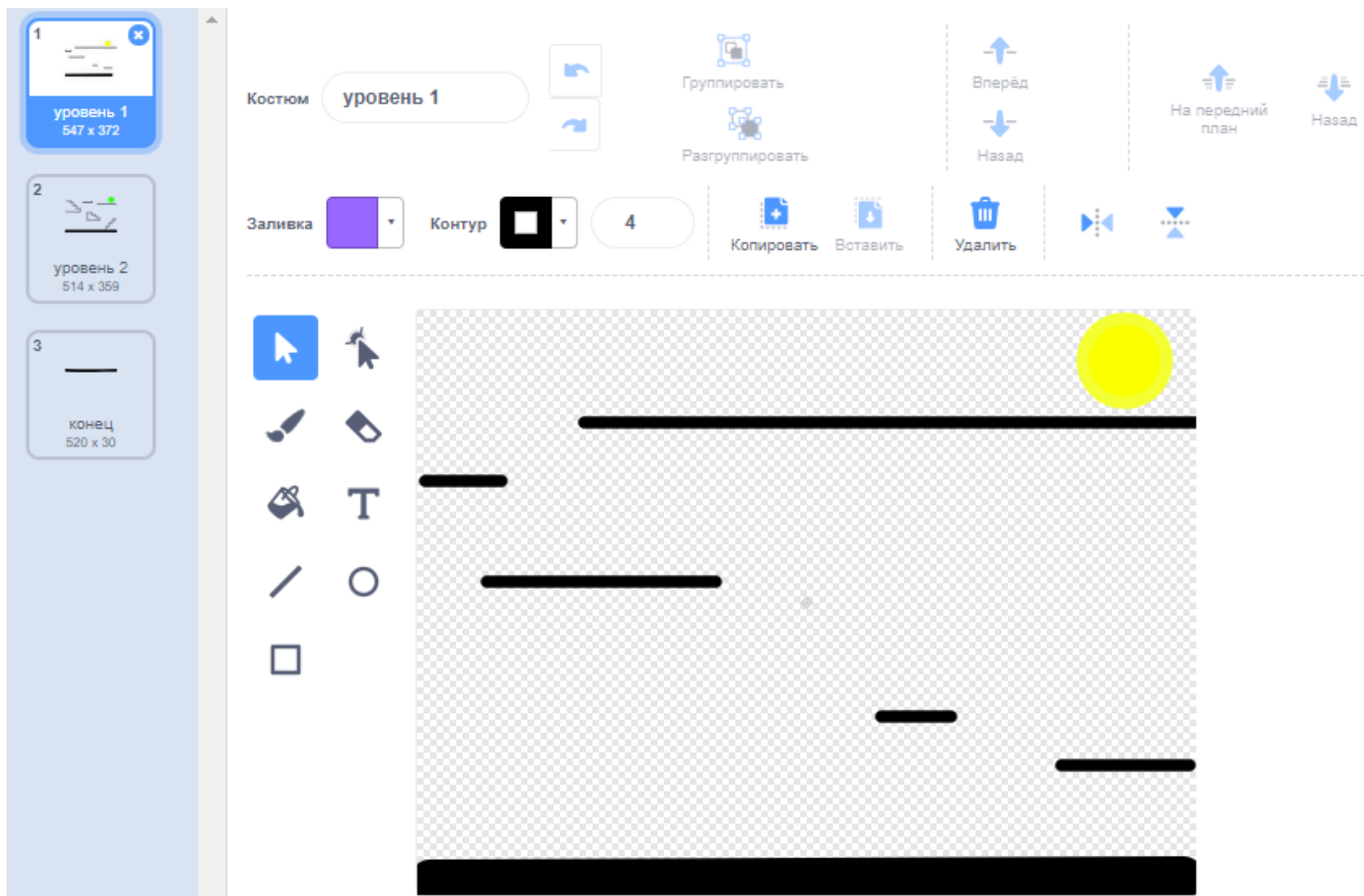
Подобрать время перемещения спрайта таким образом, чтобы «подъемник» двигался с оптимальной скоростью.



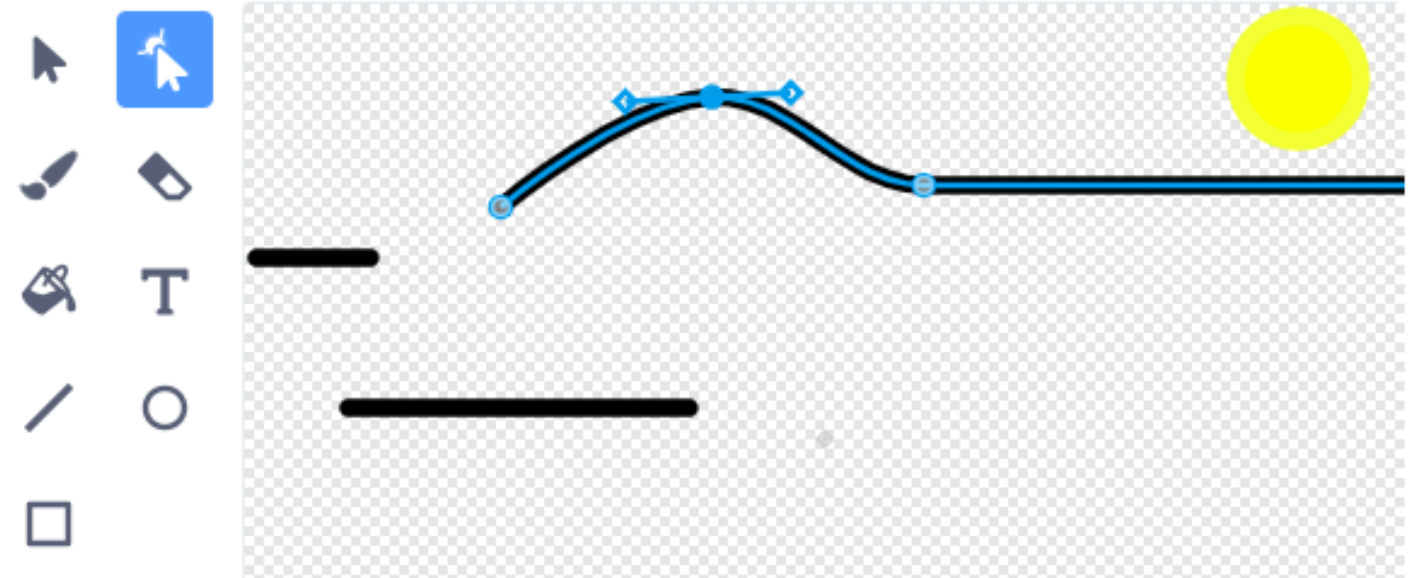
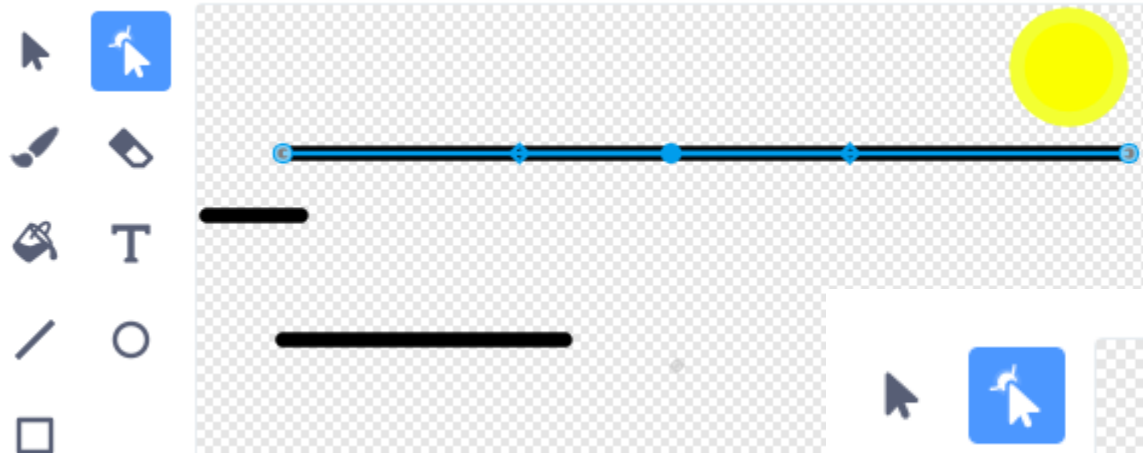
Что делает летучая мышь в игре?



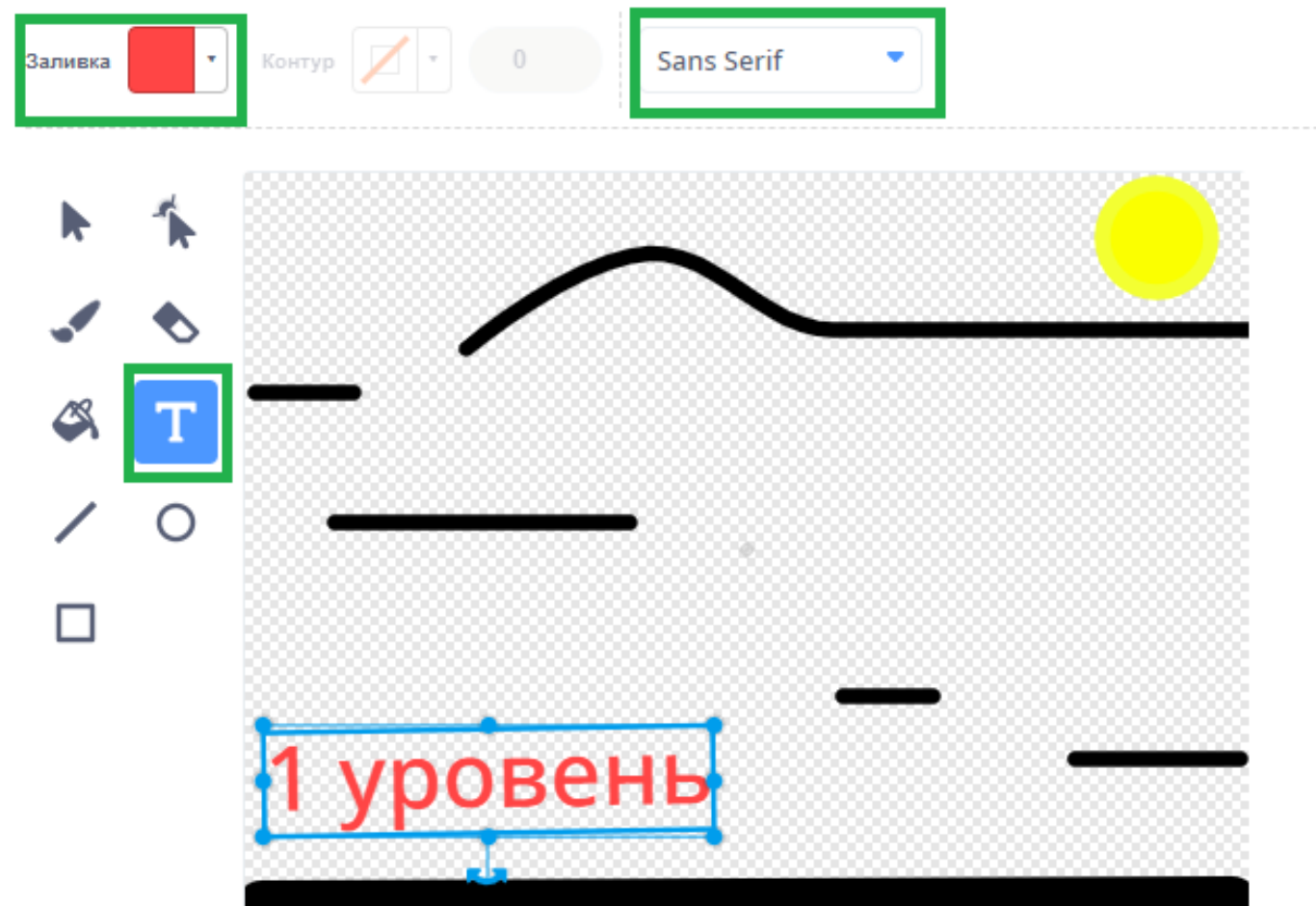
Приступаем к работе с фонами



Перемещение и изменение формы объектов



Текст: положение, цвет, шрифт и размер



Ластик и отмена действий

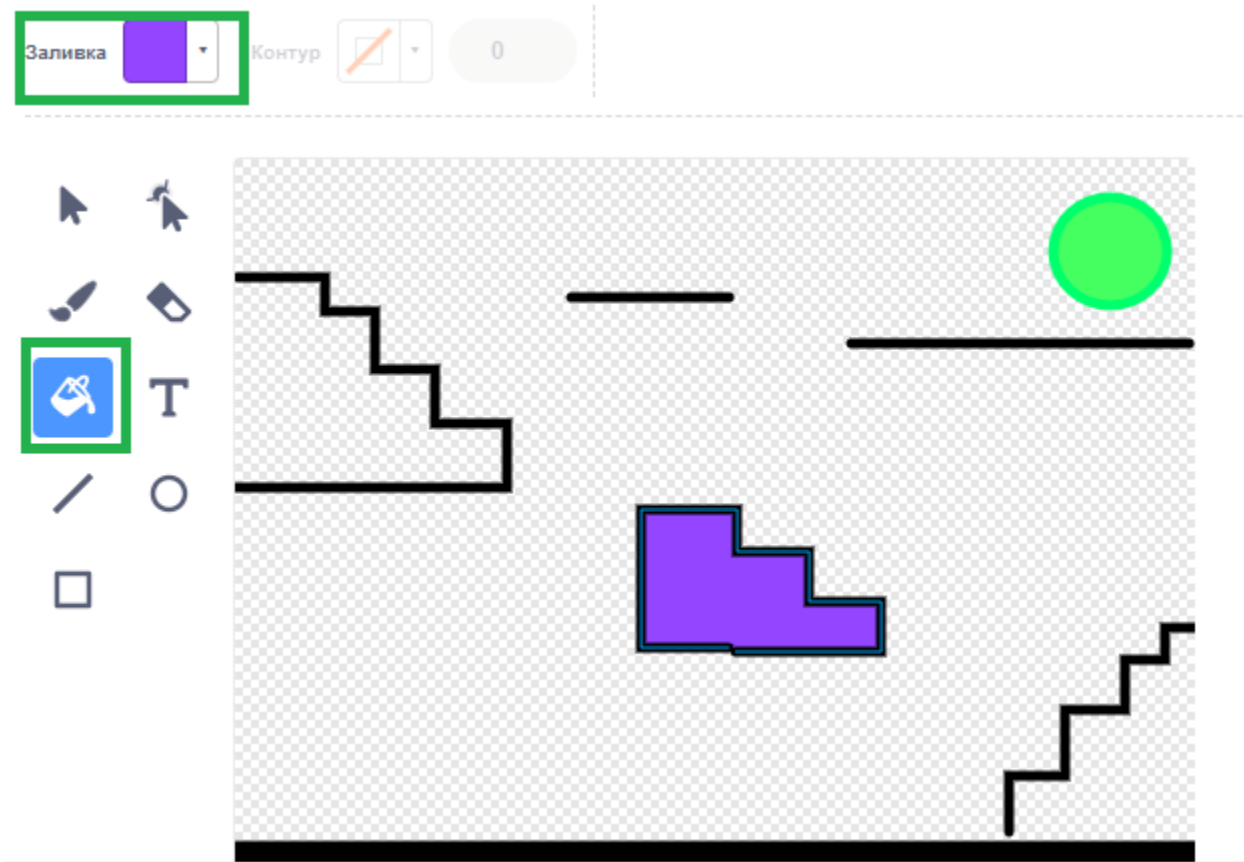


Костюм

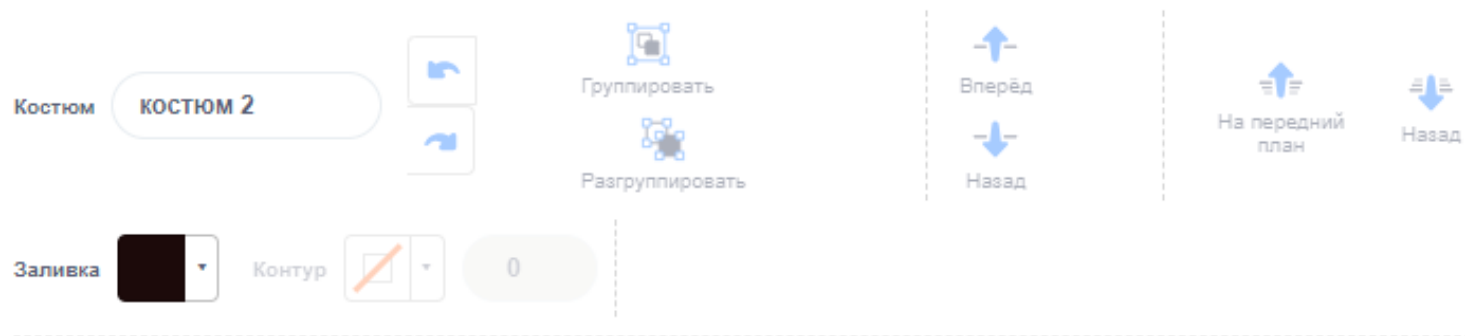
уровень 1



Блок заливка (только для замкнутых объектов)



Редактирование спрайтов



Задания

- 1) Оптимизируем игру
- 2) Делаем оформление фонов и спрайтов
- 3) Презентуем свой проект

На следующих занятиях:

Создаем более глобальные и интересные проекты!