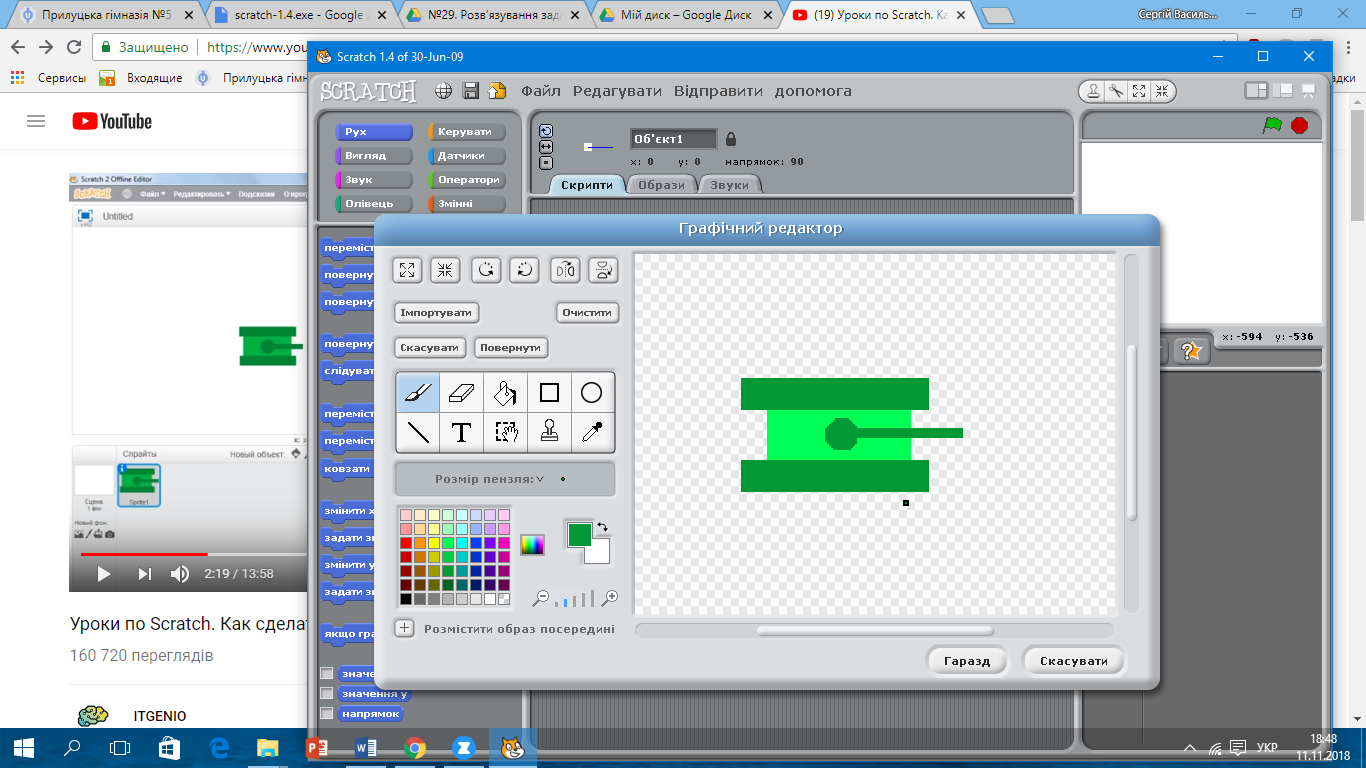
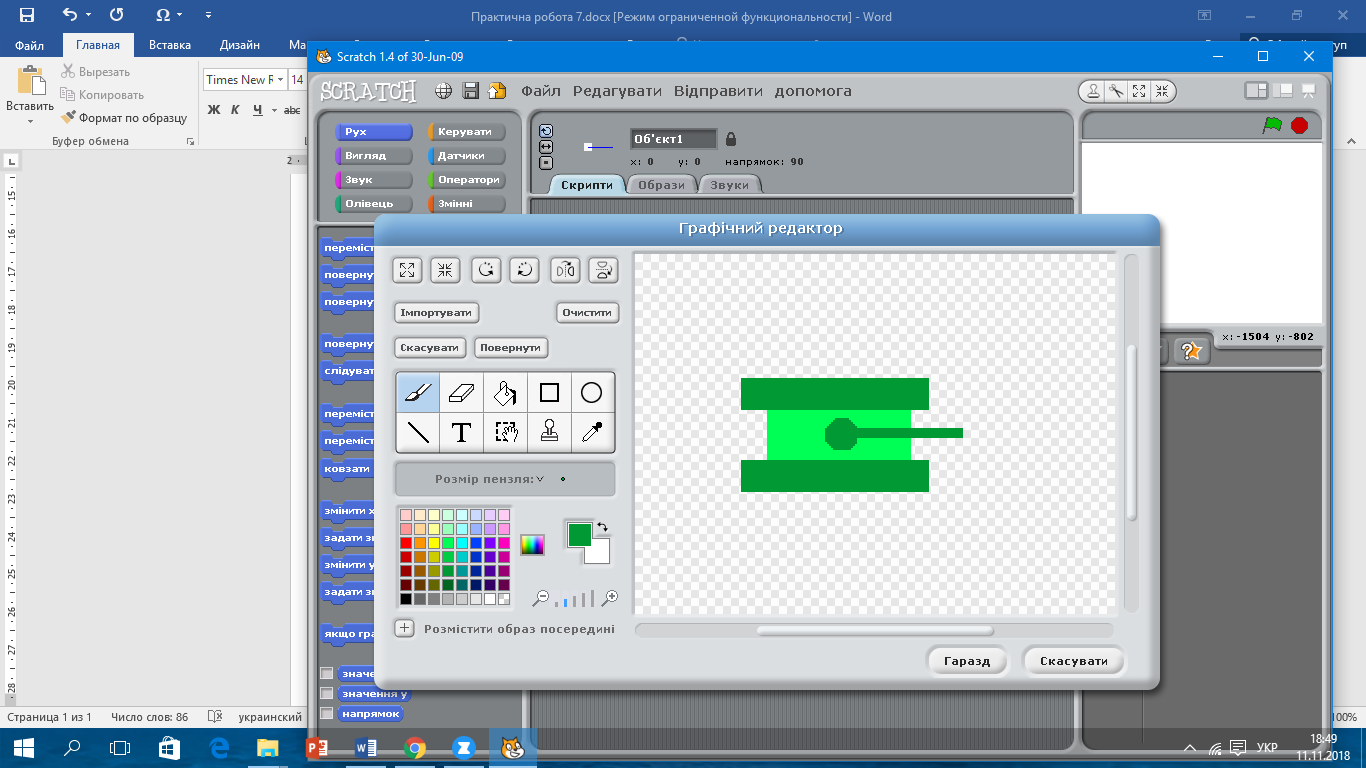
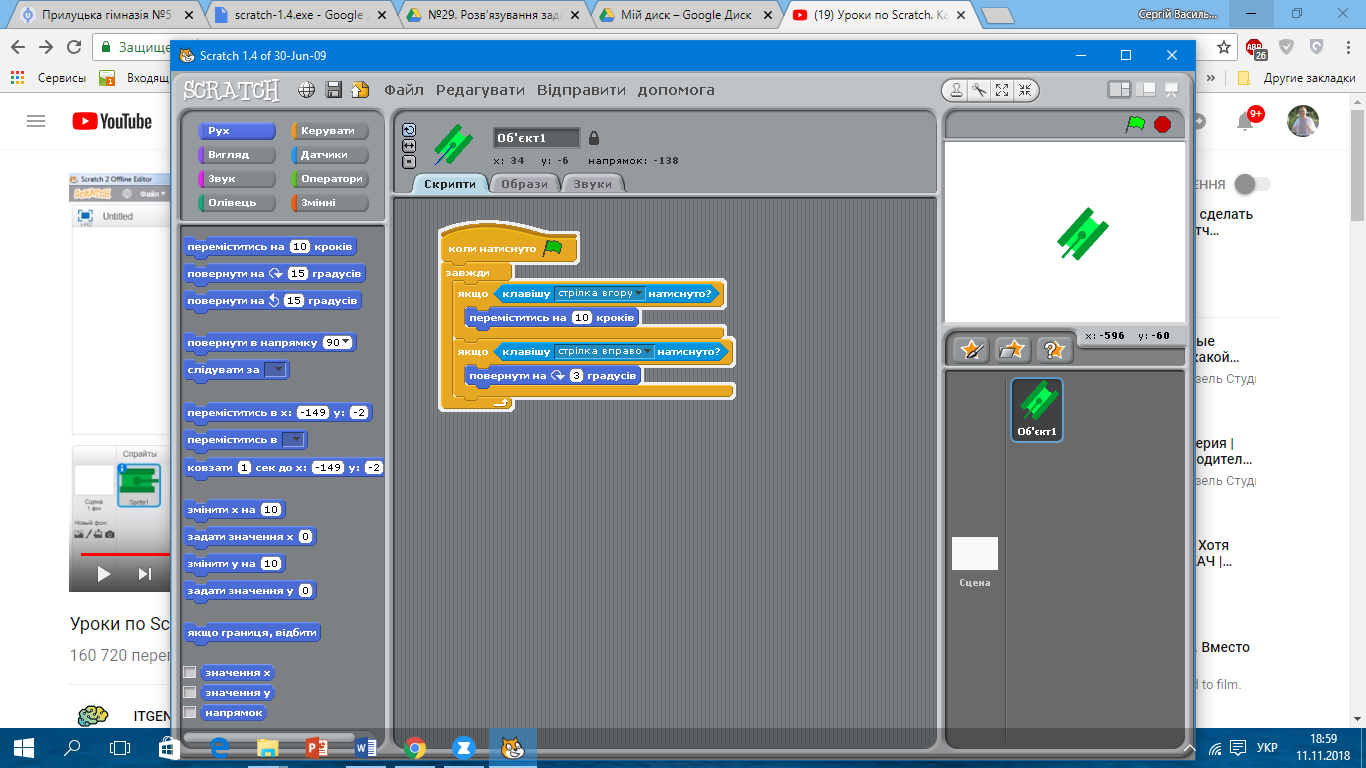
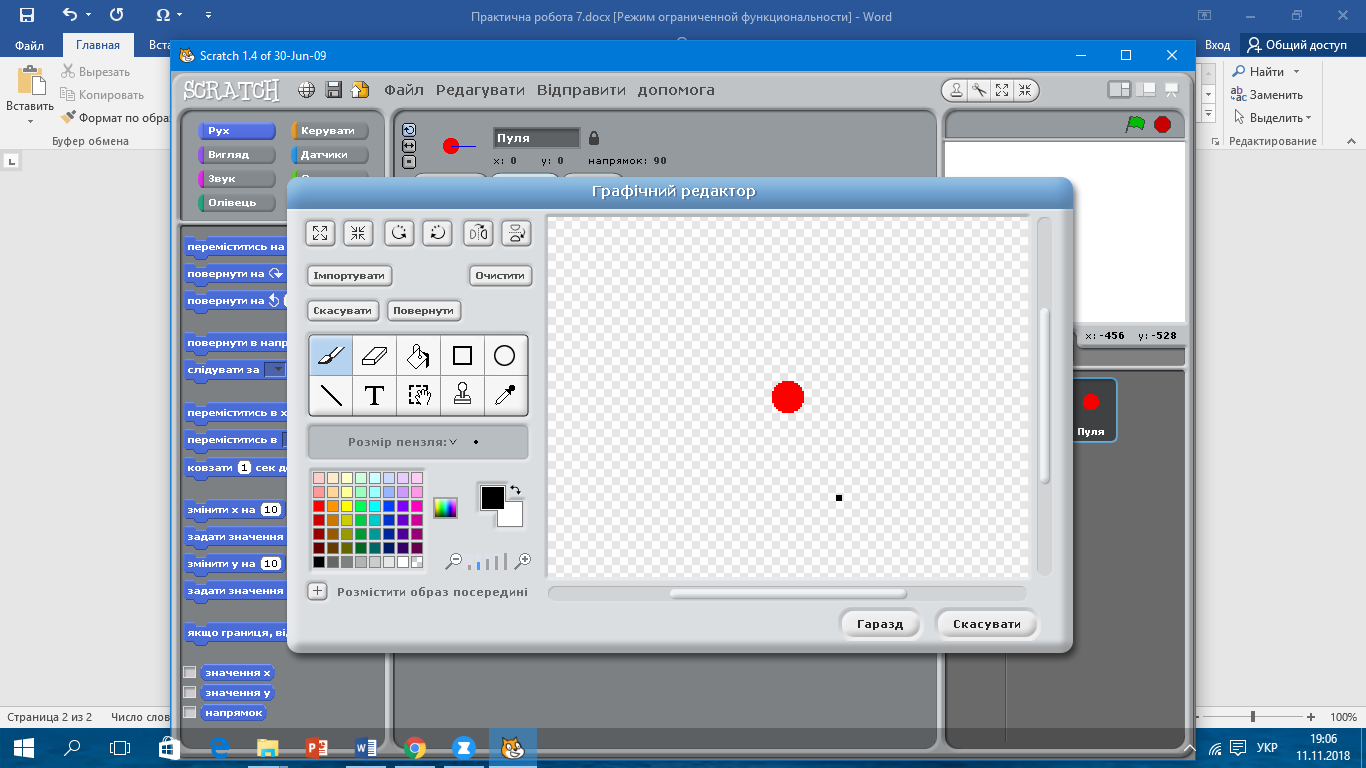
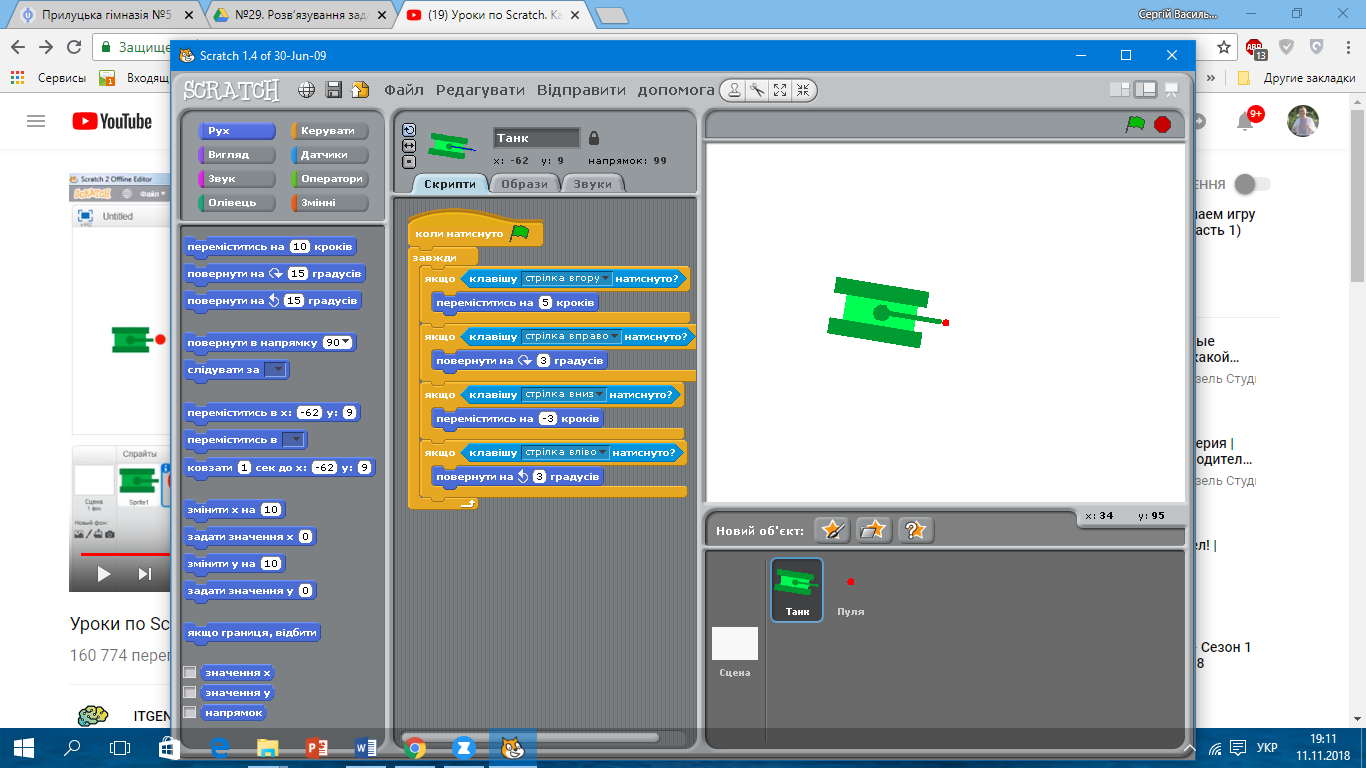
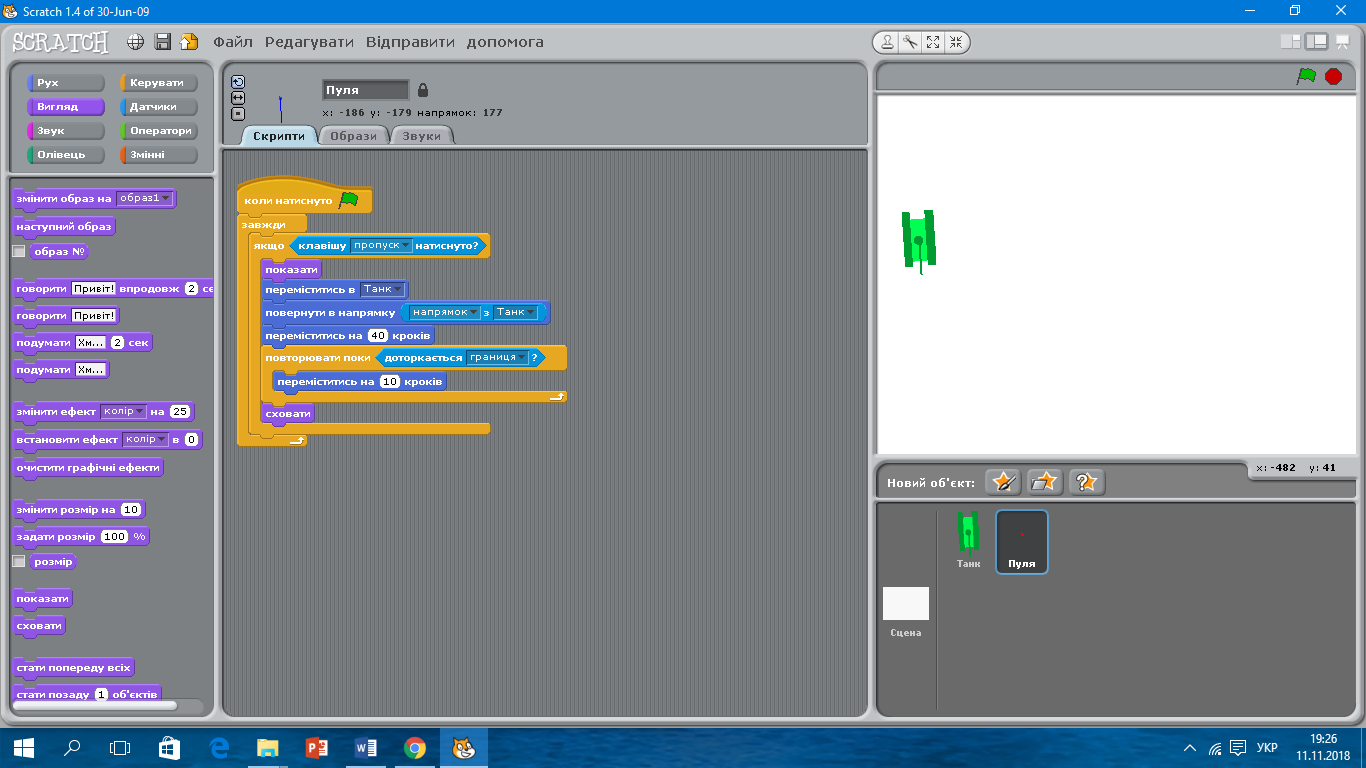
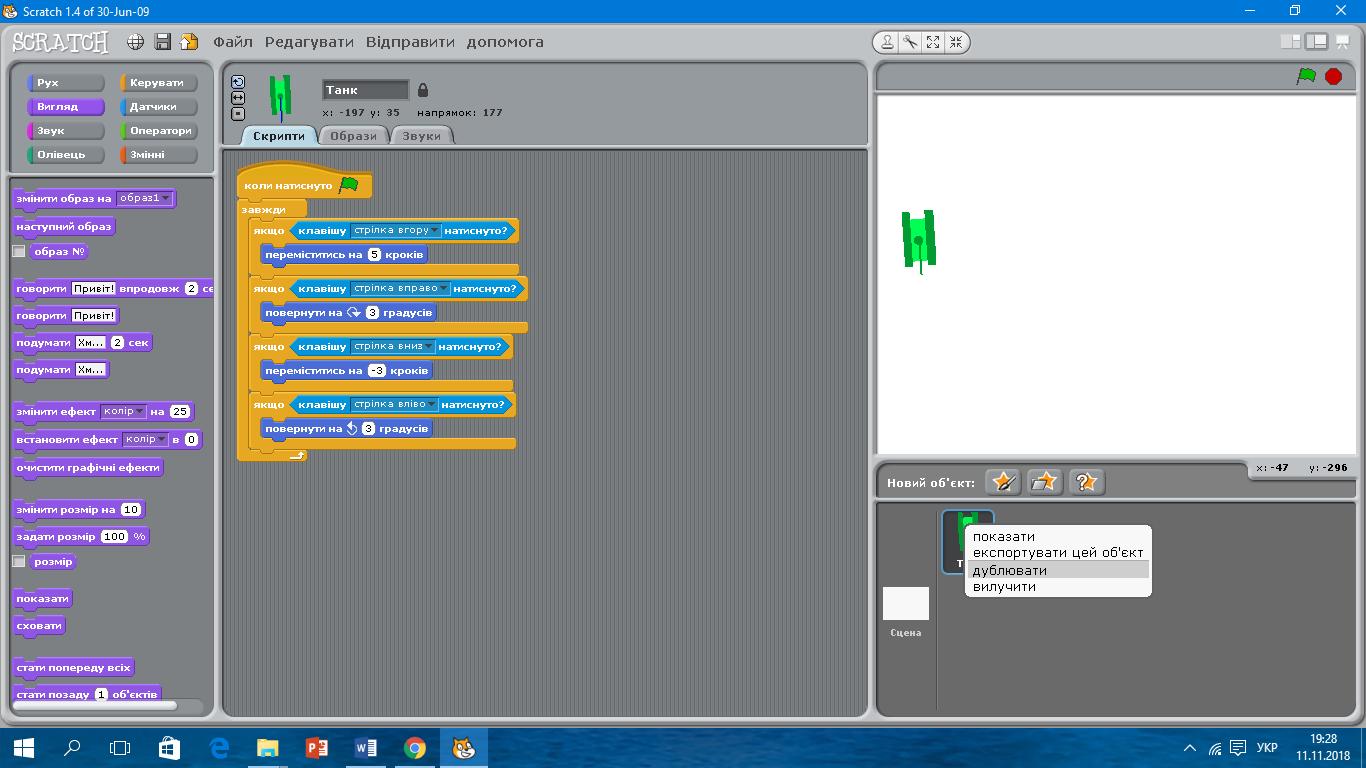
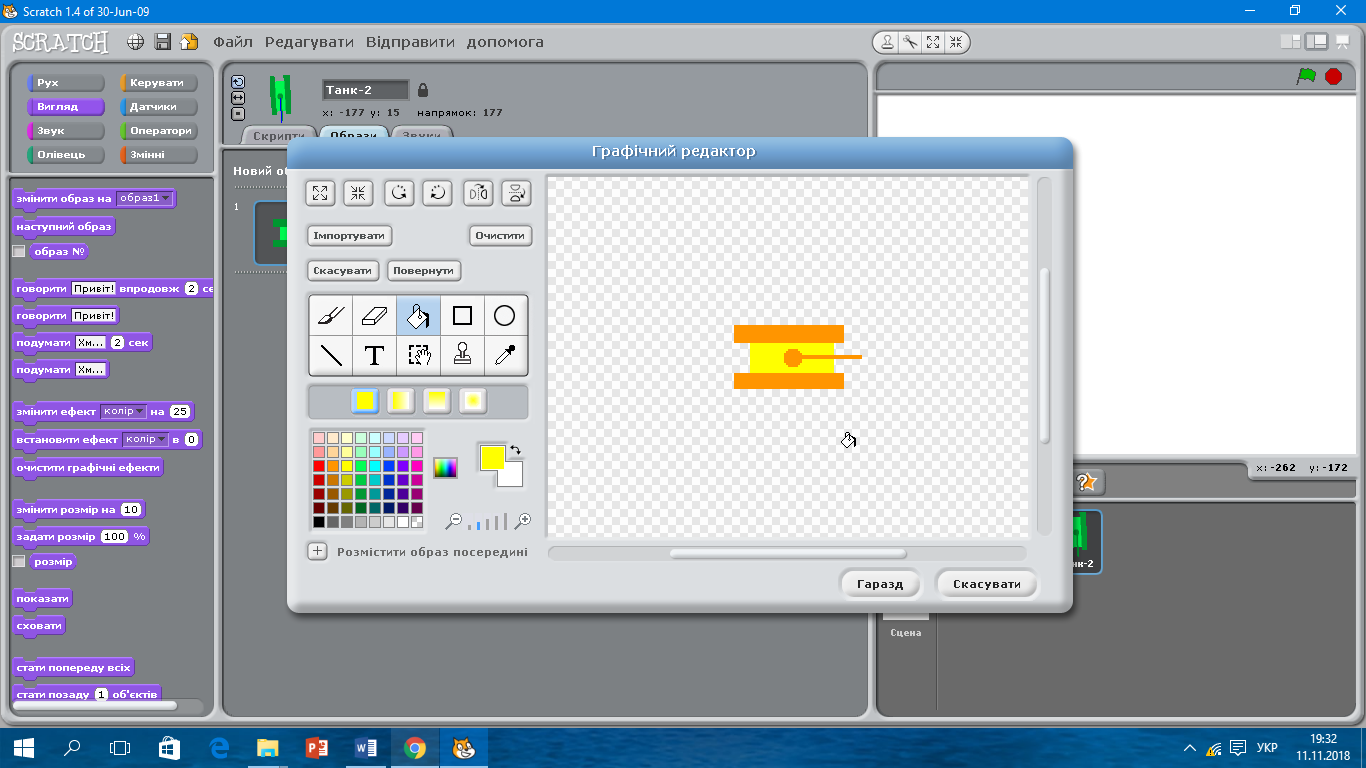
Практична робота 7.

Створення програмних об’єктів

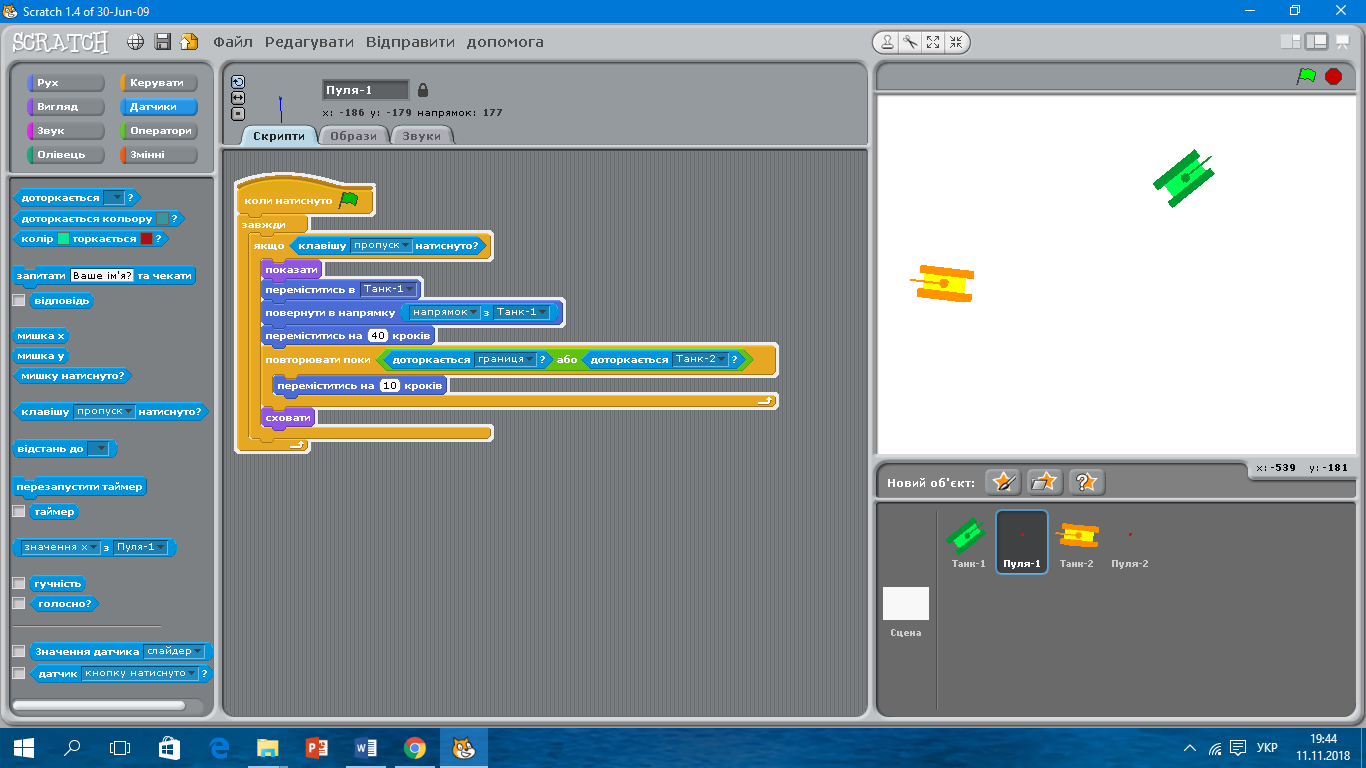
**Створення проекту-гри «Танчики»**

**Завдання**. Створи проект, у якому виконавець **Танк-1** рухається по сцені, може стріляти в виконавця **Танк-2,** й на екрані відображається назва переможця.

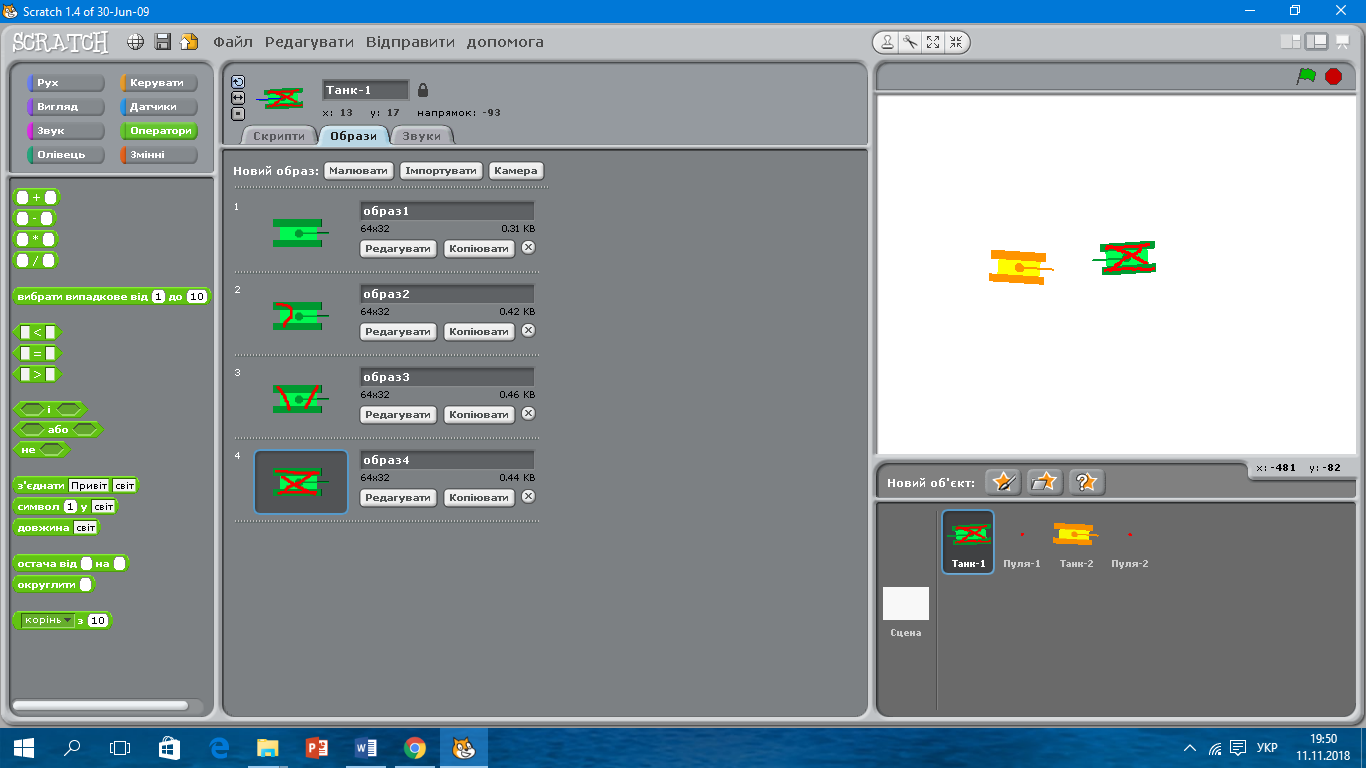
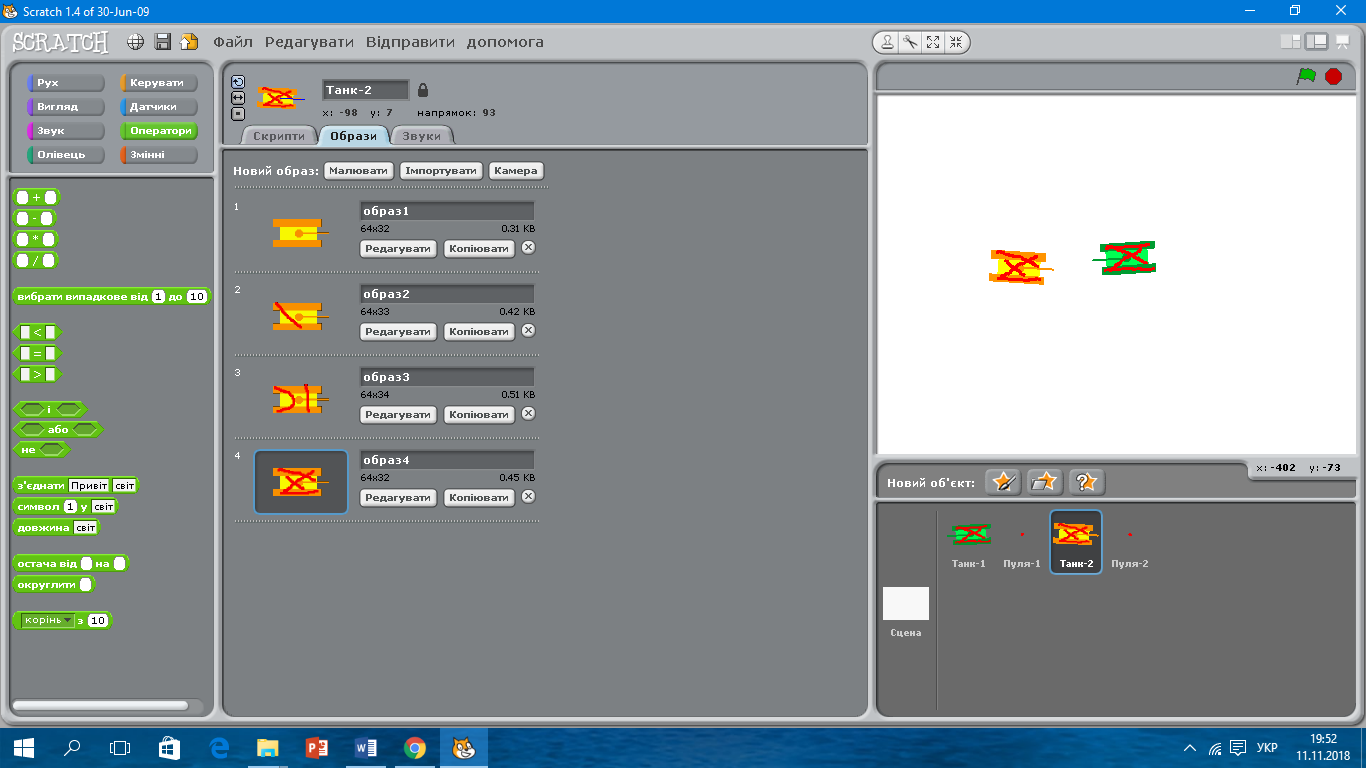
1. Завантаж середовище **Scratch** .
2. Видали виконавця Рудий кіт і намалювати нового виконавця у вигляді танчика за допомогою стандартного редактора. Наприклад такий , щоб коло було рівне то ми при його малюванні зажимаєм клавішу Shift.
3. За допомогою кнопки  робимо так, щоб центр нашої башти був посередині нашого танка.
4. Створюємо подію, яка буде при натисканні на стрілку «Вгору» спрайт буде йти вперед на 5 кроків, при натисканні на клавішу «Вправо» наш виконавець буде повертати вправо на 3°. 
5. Аналогічним способом робимо на клавішу «Вліво» на 3° і на клавішу «Назад» на -3 кроків
6. Створюємо виконавця «Пуля» де малюємо маленьке коло червоного кольору.
7. Змінюємо розмір спрайта 1 і спрайта 2, щоб вони відповідали дійсності.
8. Створюємо скрипт, в якому при натисканні на клавішу «Пробіл» пуля в нас з’являється в нашому танку і вилітає в напрямку, куди направлений танк.
9. Тепер дублюємо Танк-1 на Танк-2, і змінюємо його зовнішній вигляд.

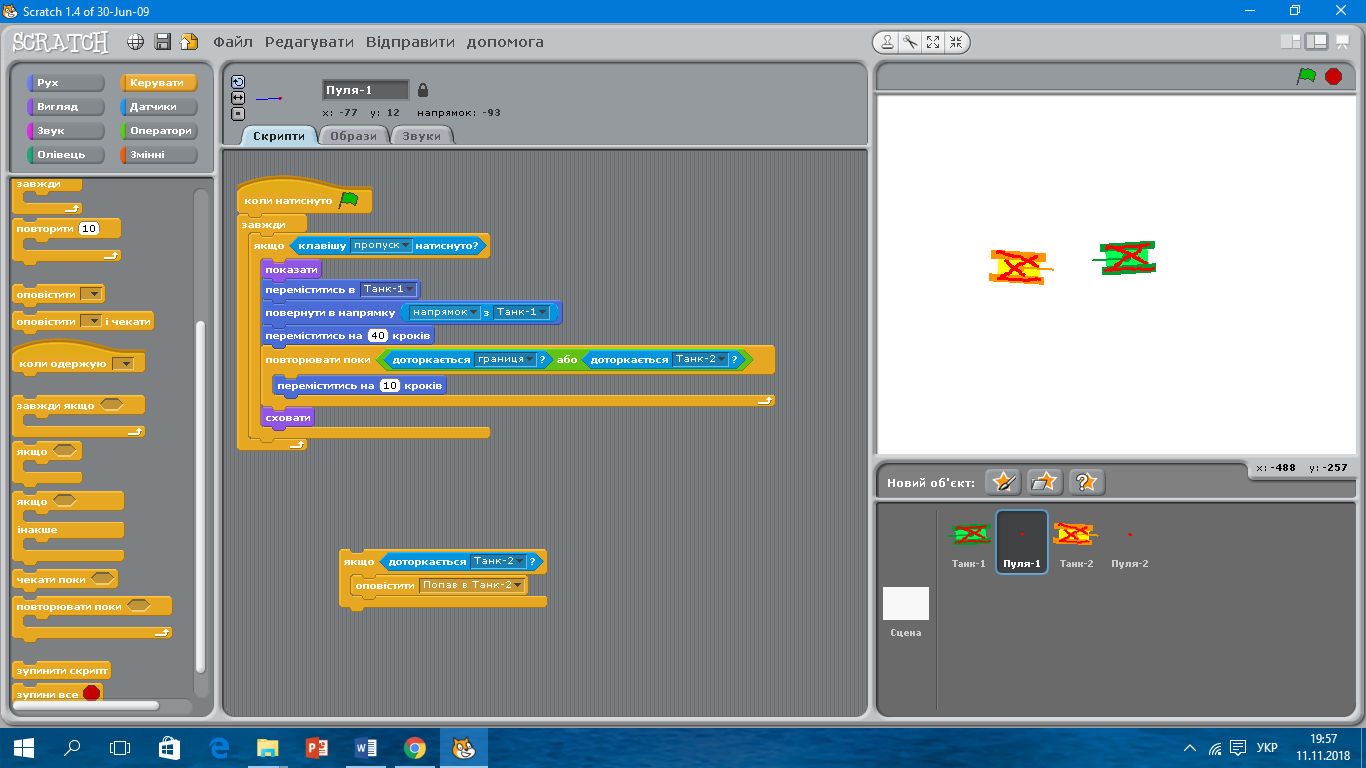
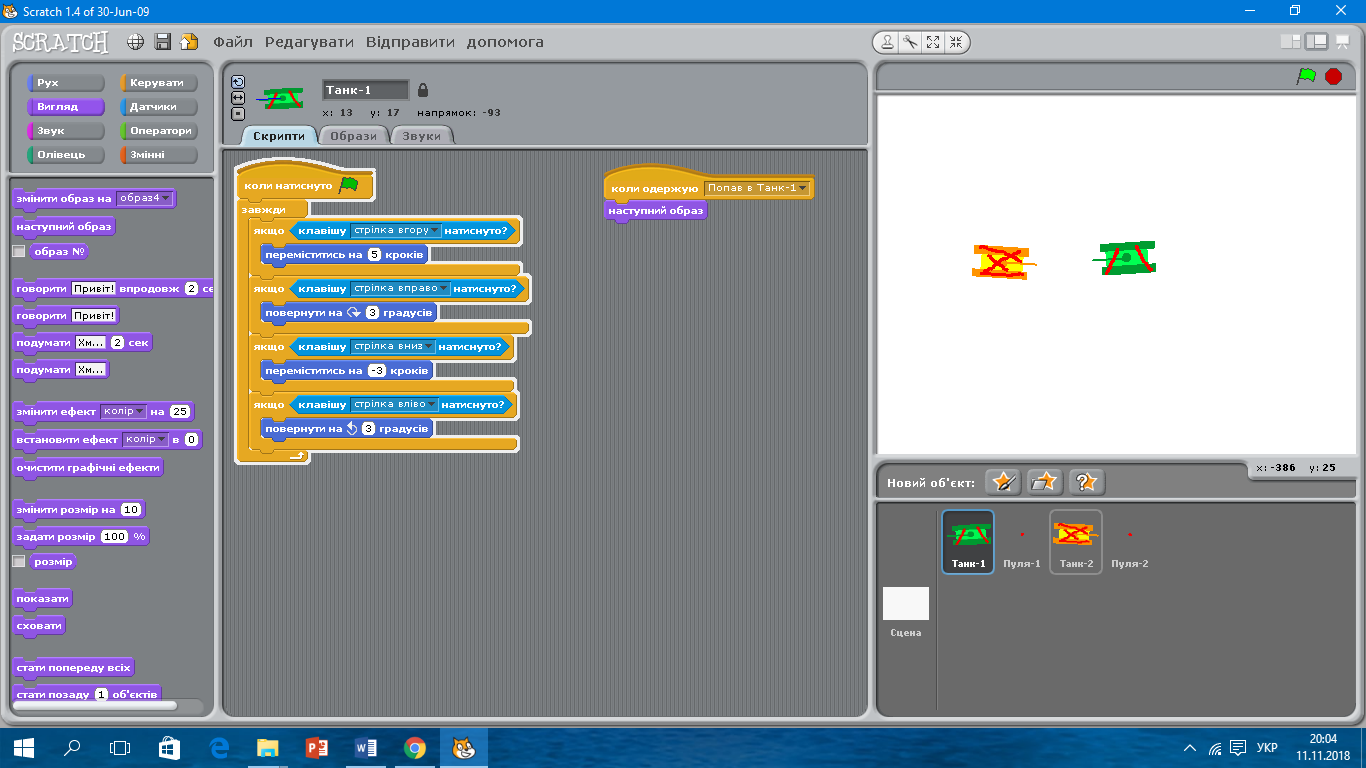
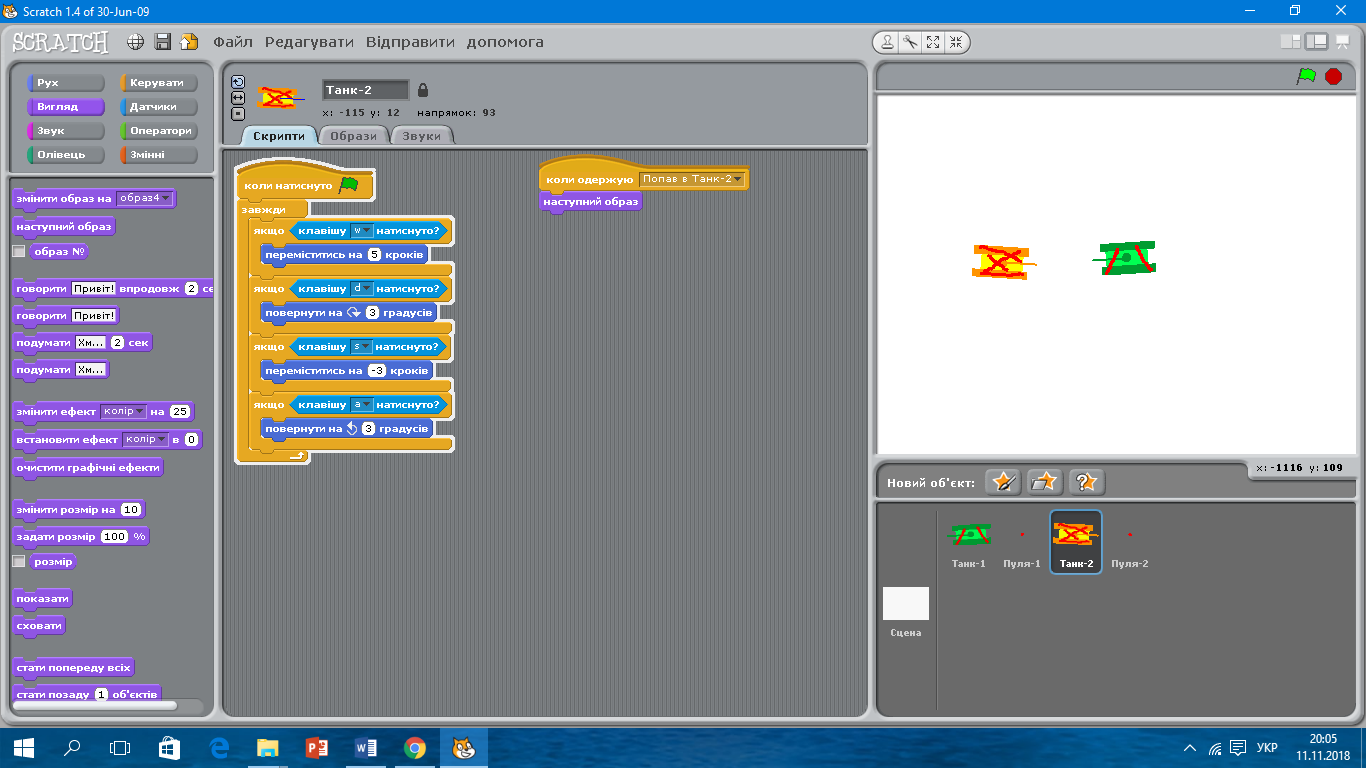
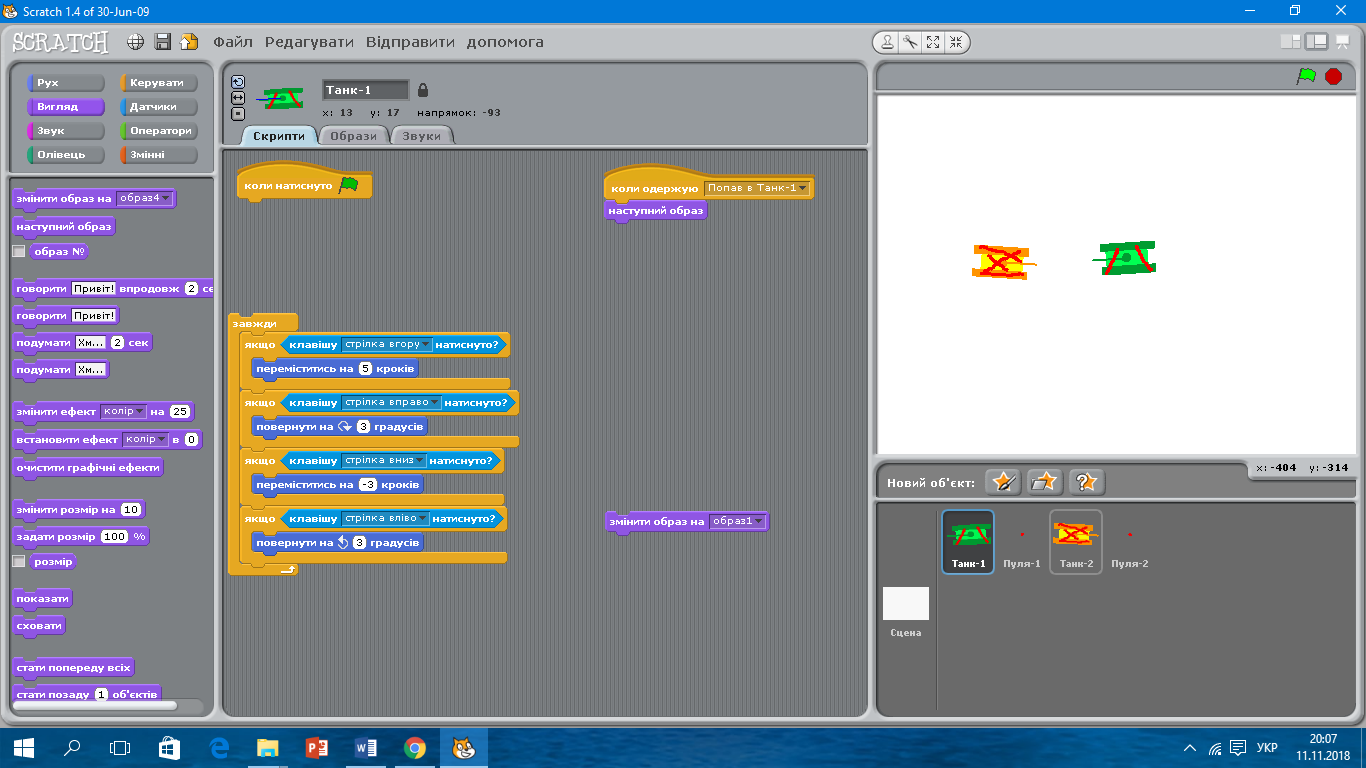
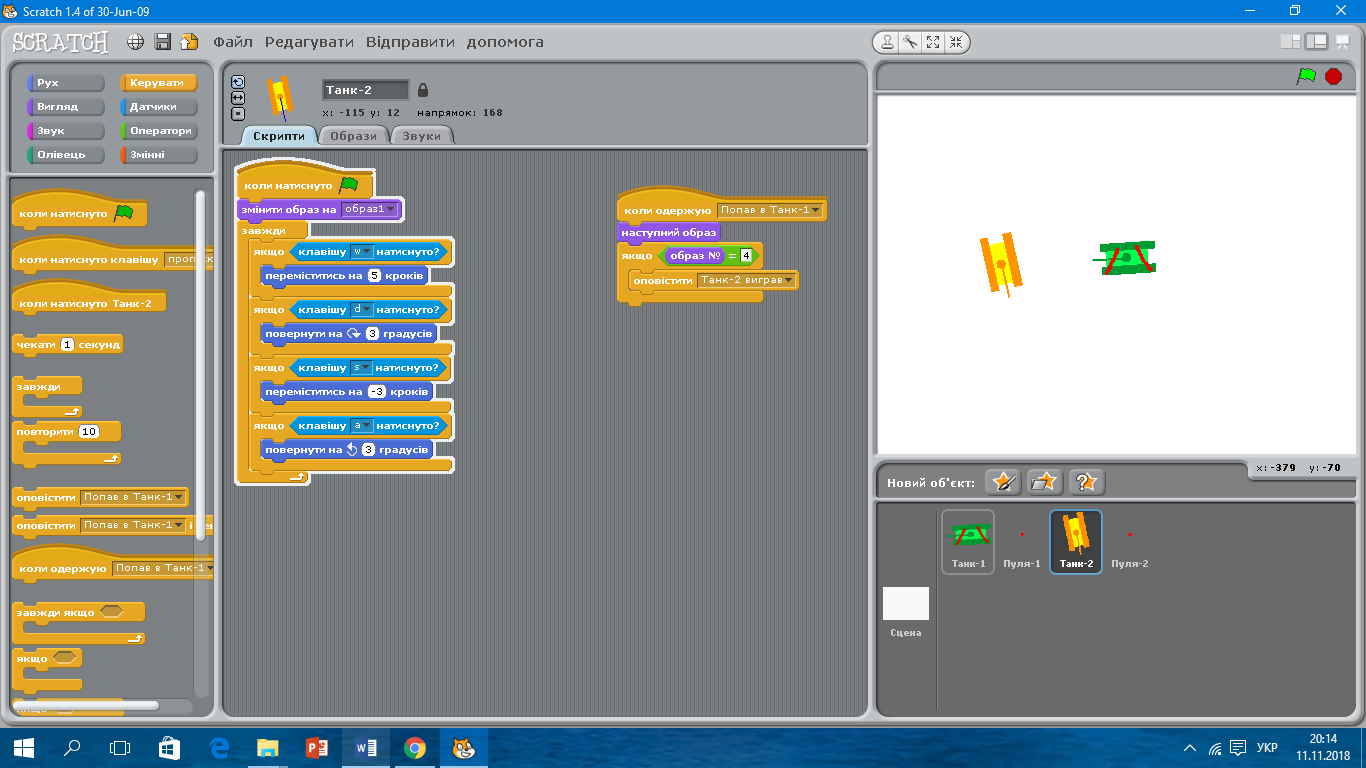
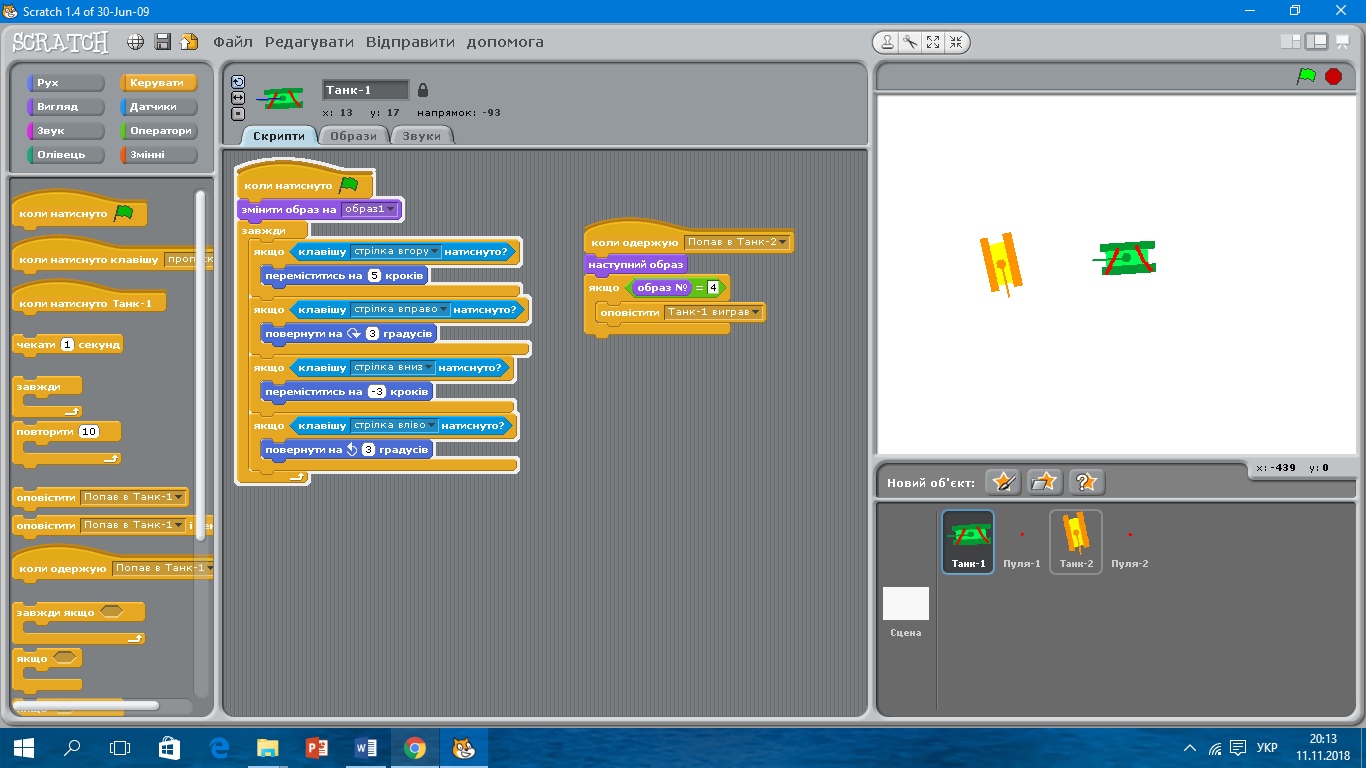


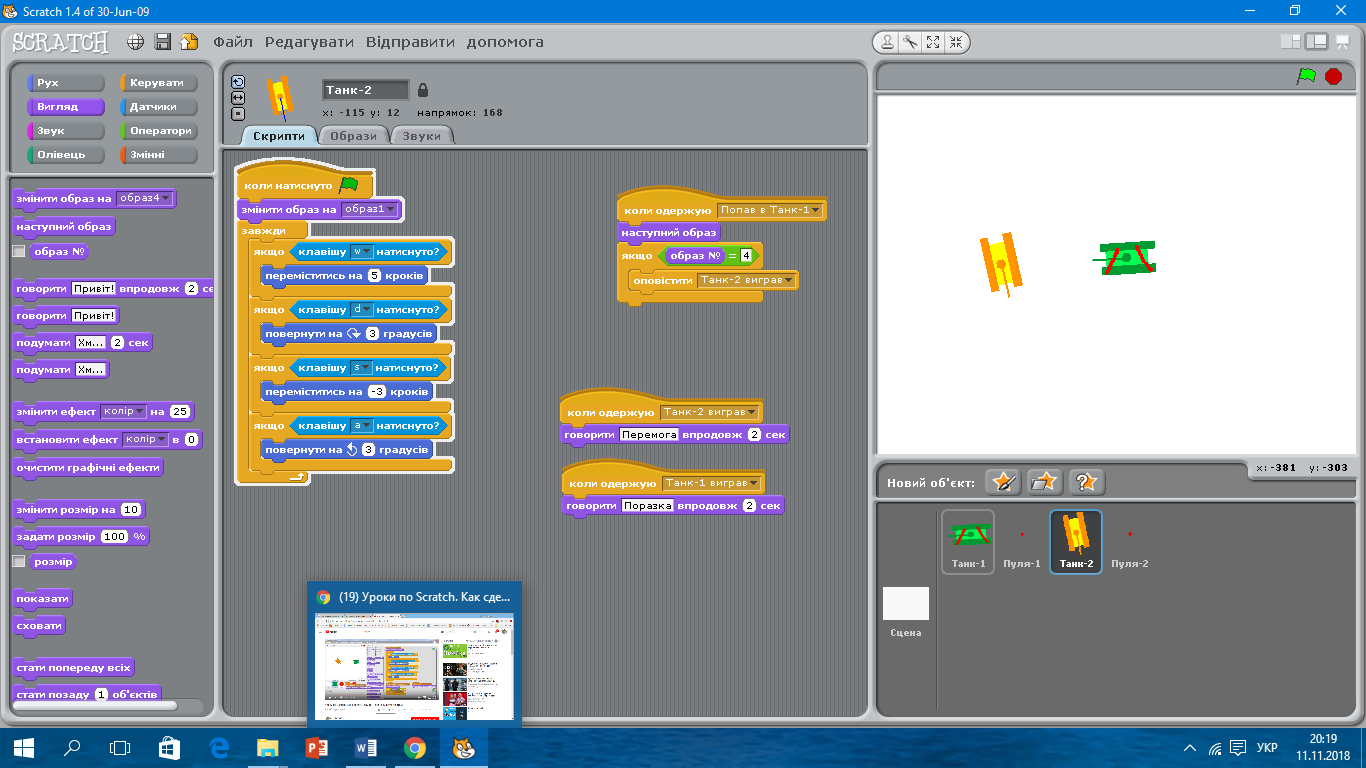
1. Дублюємо виконавця Пуля-1 на Пуля-2.
2. Змінюємо налаштування виконавця Танк-2 так, щоб він рухався при натисканні на клавіші «W» «S» «A» «D», стріляв при натисканні   
   на клавішу «G».
3. Змінюємо налаштування, щоб Пуля-2 з’являлася і стріляла з Танк-2.
4. Змінюємо подію, щоб при попаданні Пуля-1 на ворожий танк пулька в нас зникала. Для цього використовуємо подію «Або». Аналогічно з Пуля-2.

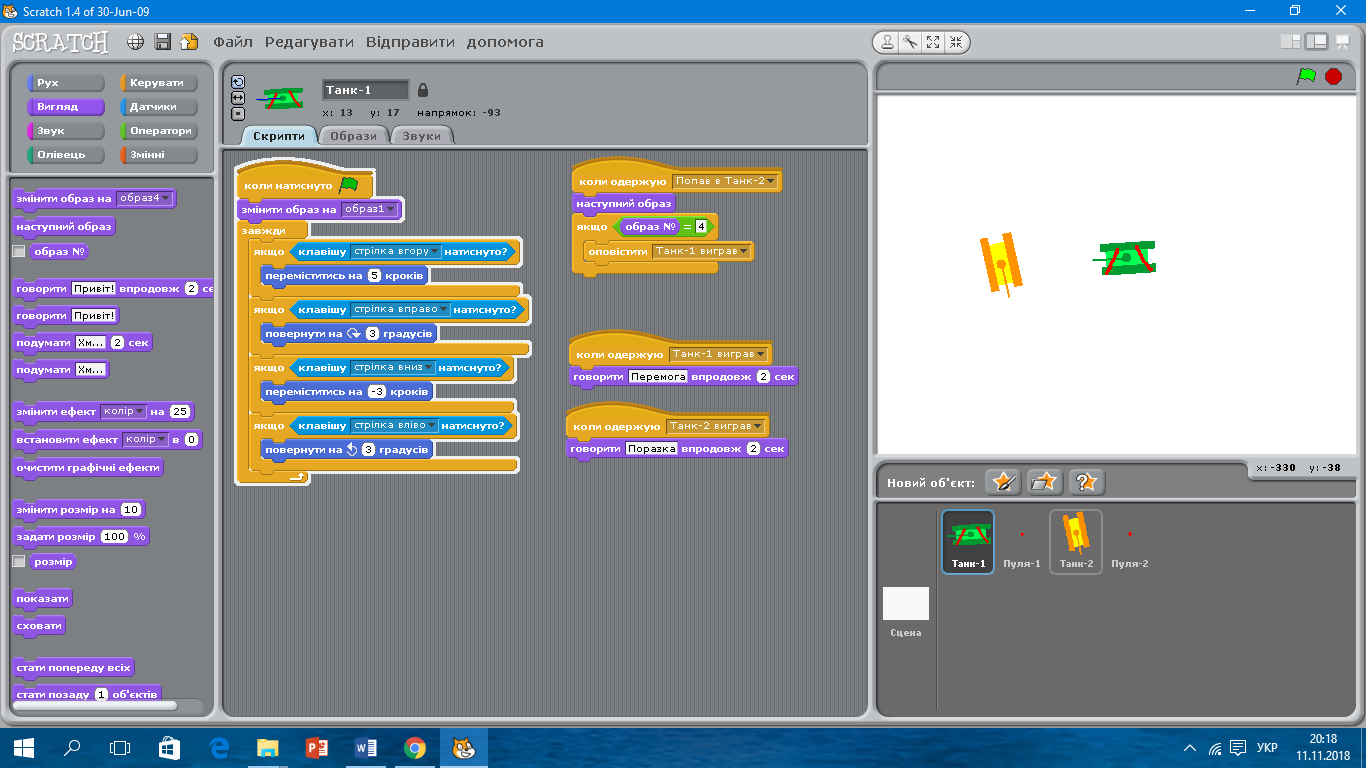
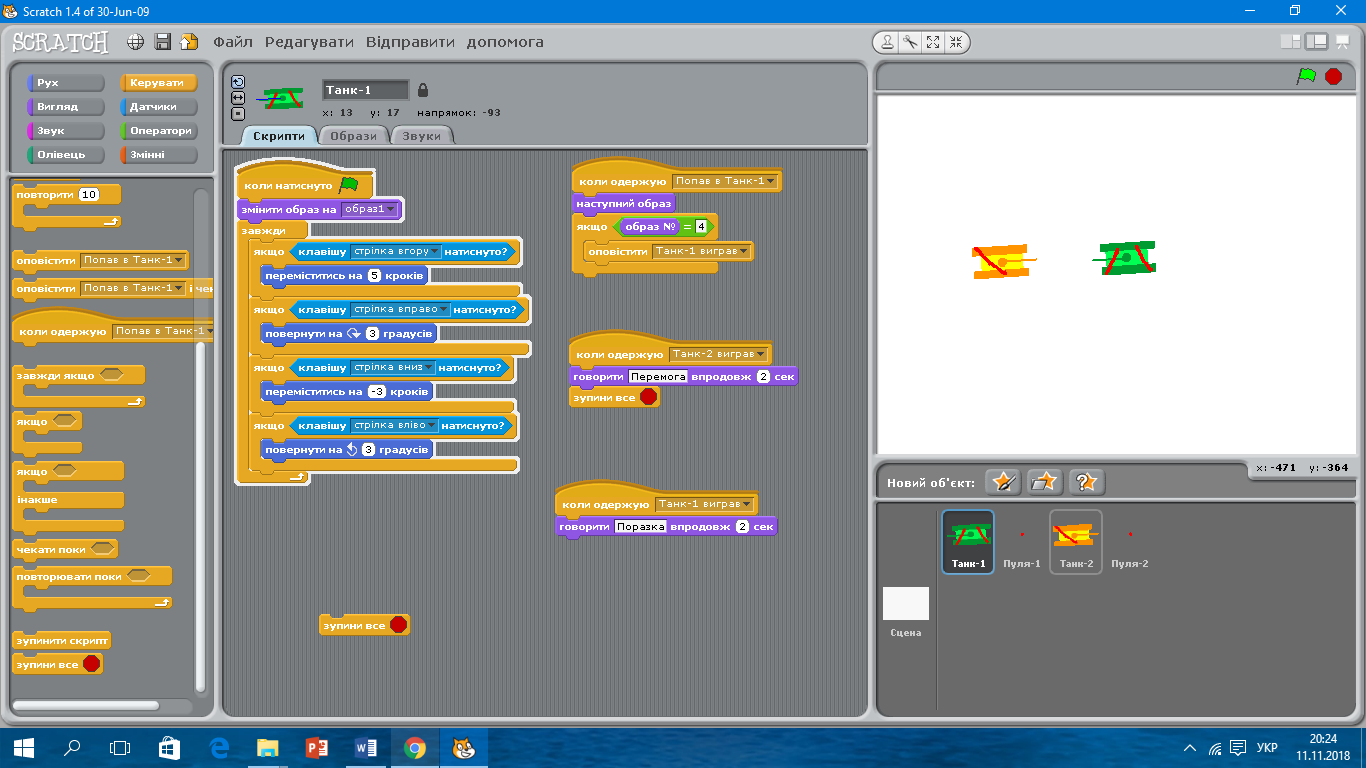


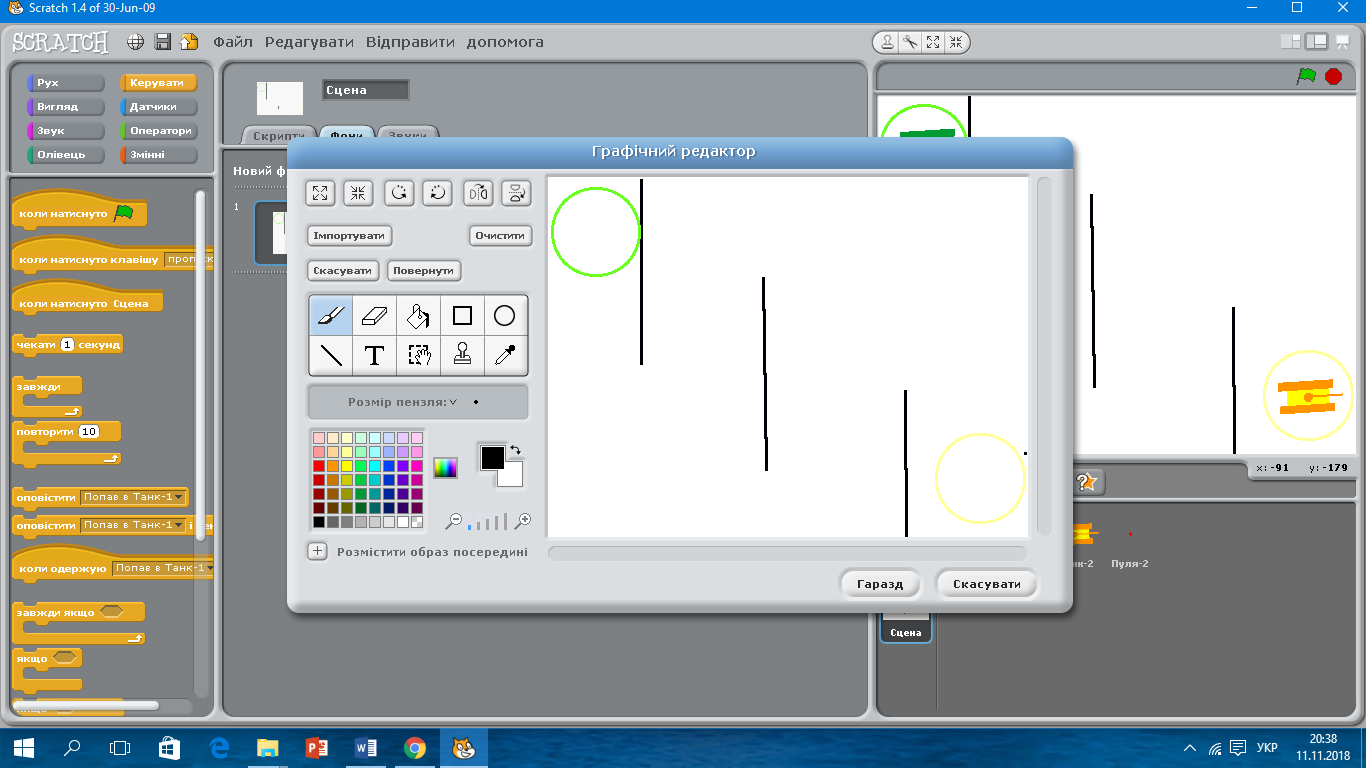
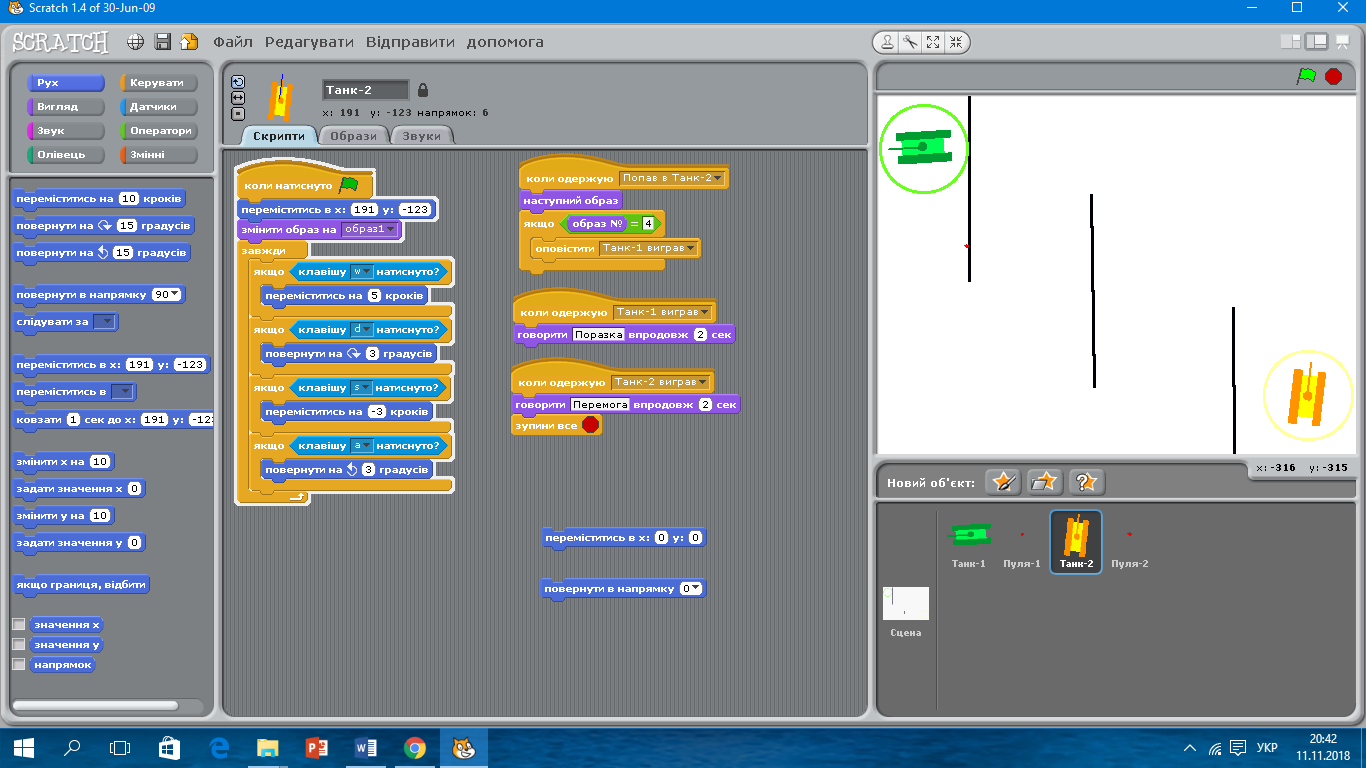
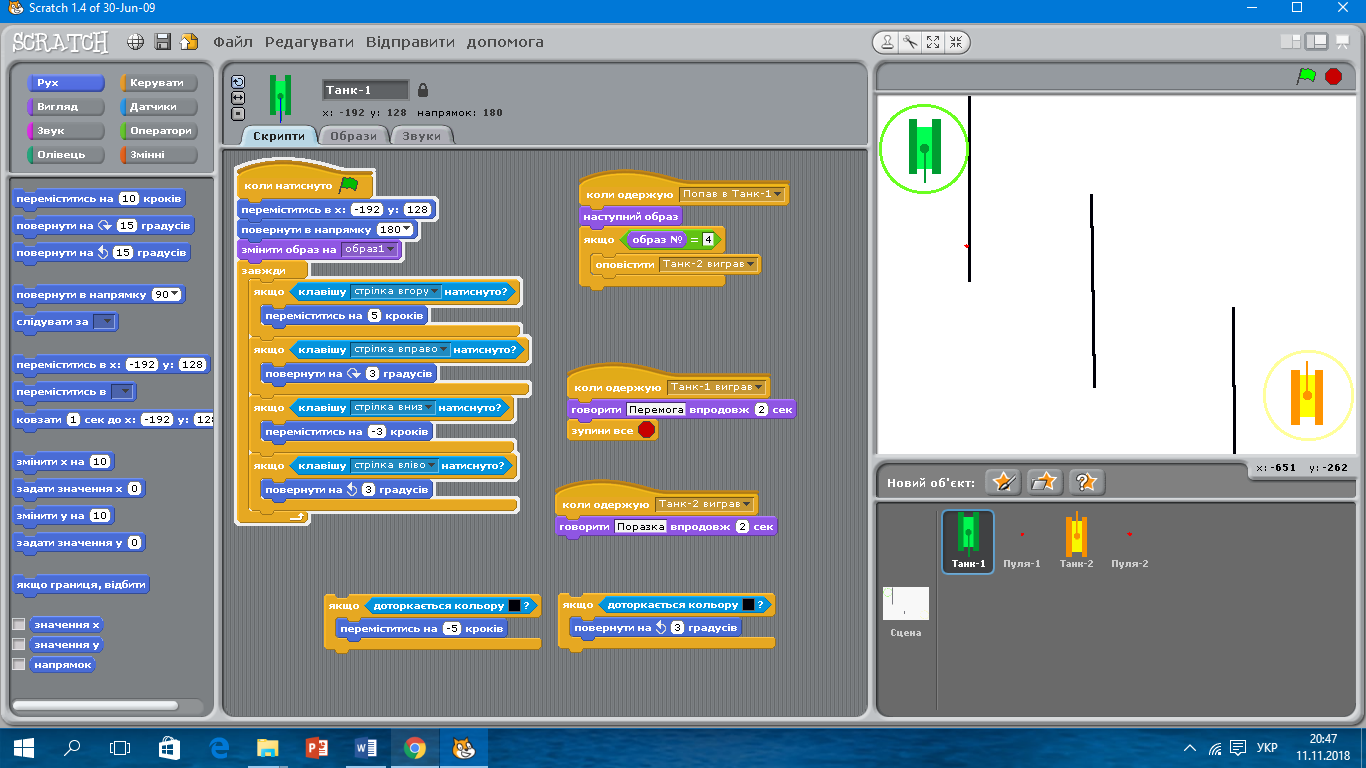
1. Створюємо декілька образів, щоб при попаданні в ворожий танк, зовнішній вигляд в нас змінювався. Наприклад так

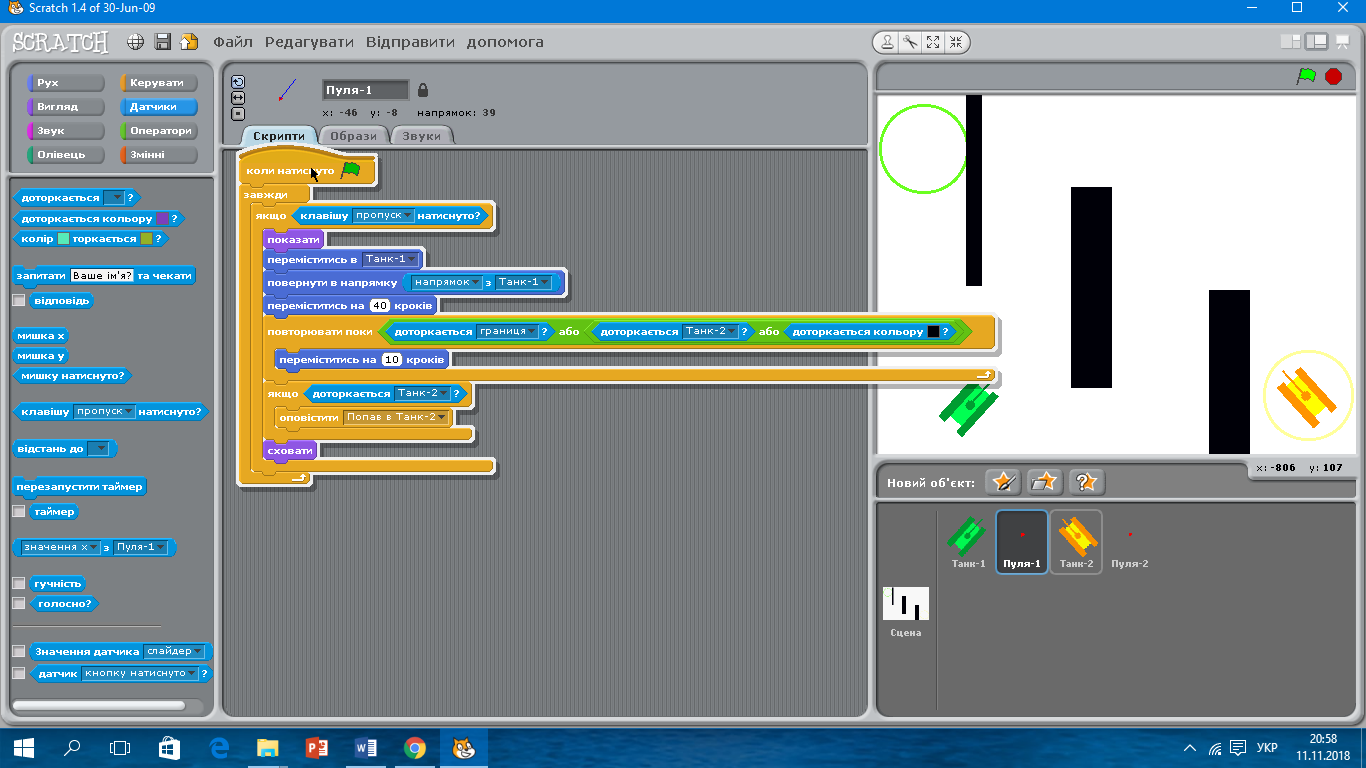


1.  Створюємо подію для Пуля-1, в якій при попаданні в ворожий танк з’являється повідомлення «Попав в Танк-2» вставляємо у потрібне місце у скрипті.
2. Ідентично, але «Попав в Танк-1» робимо для Пуля-2.
3. Створюємо подію для Танк-1, що при попаданні в танк в нас змінюється костюм. Аналогічна подія для Танк-2.
4.  Додаємо команду, щоб при запуску гри завжди запускався Образ 1.
5.  Робимо фінал нашої гри, якщо в нас виконавці отримують критичне попадання то гра в нас закінчується.
6. Для цих подій робимо такі скрипти.





1.  Додаємо в цей скрипт блок, якщо один із танків виграє.
2. Створюємо сцену
3. Ставимо потрібні координати танкам і додаємо в скрипт, щоб при запуску програми виконавці з’явлалися в відповідних колах і дивилися кожен в свою сторону.
4. Щоб наші виконавці не рухалися крізь стіни ми до кожного скрипту руху додаємо ще 1 умову. Якщо доторкається до стіни то танк виконує зворотню дію. Вставляємо у скрипт.
5. Для того щоб пулі не пролітали скрізь стіни ми вставляємо ще одне «Або» в наш скрипт Пулька-1 і Пулька-2

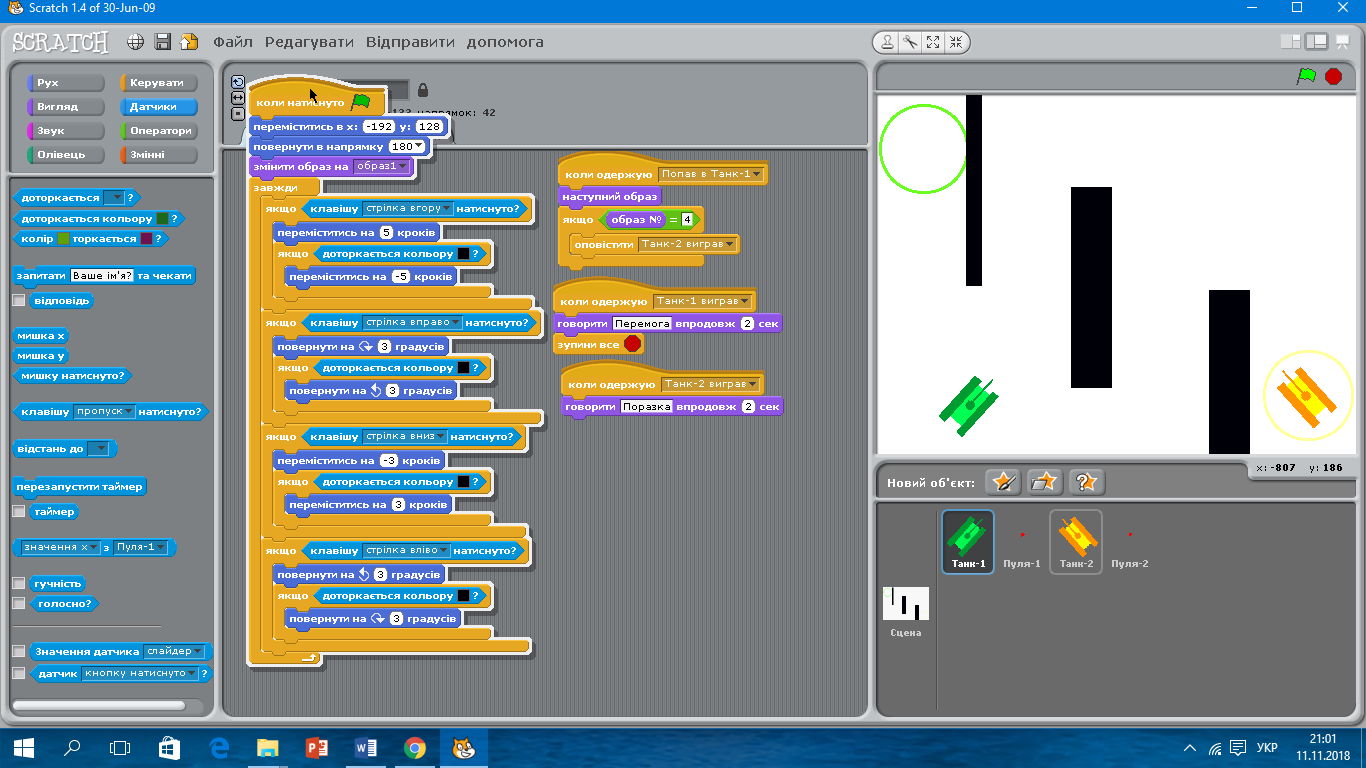


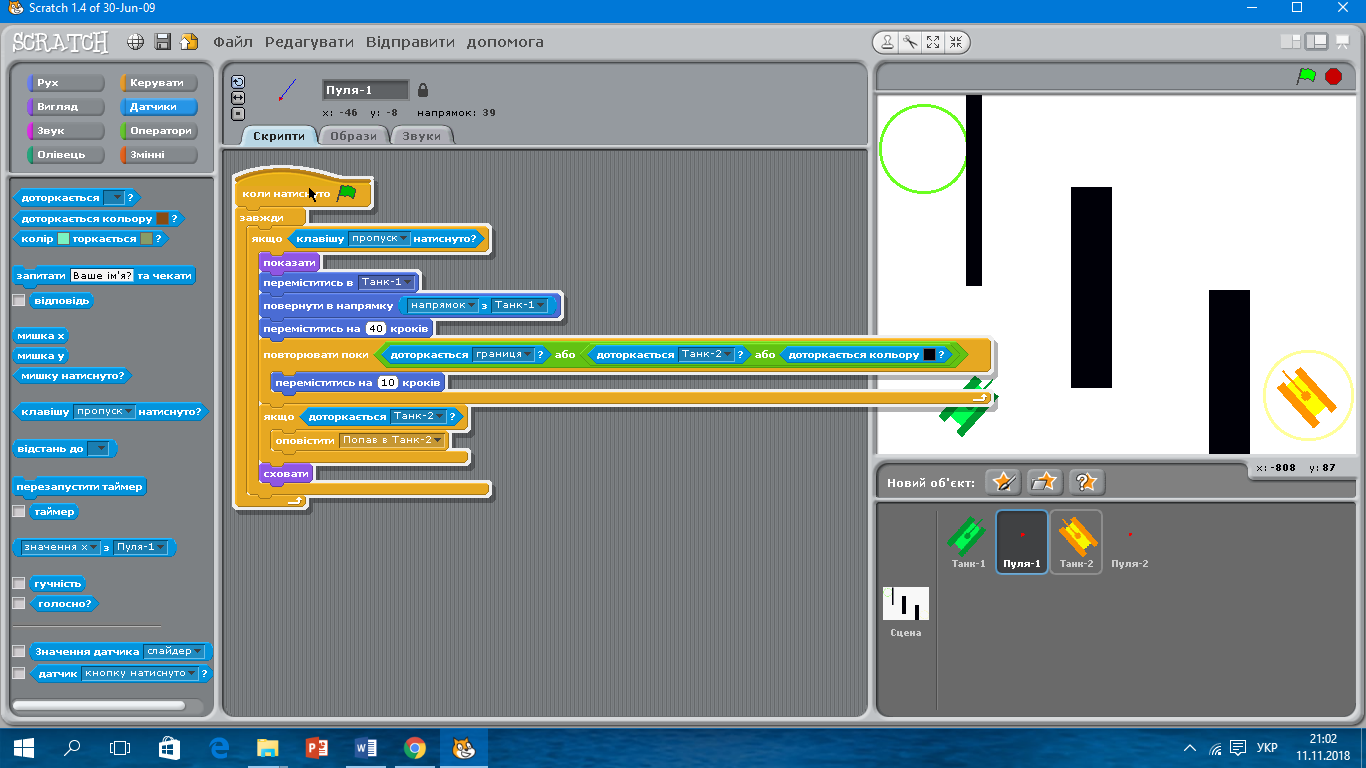
1. Збережи проектз іменем **Гра**:

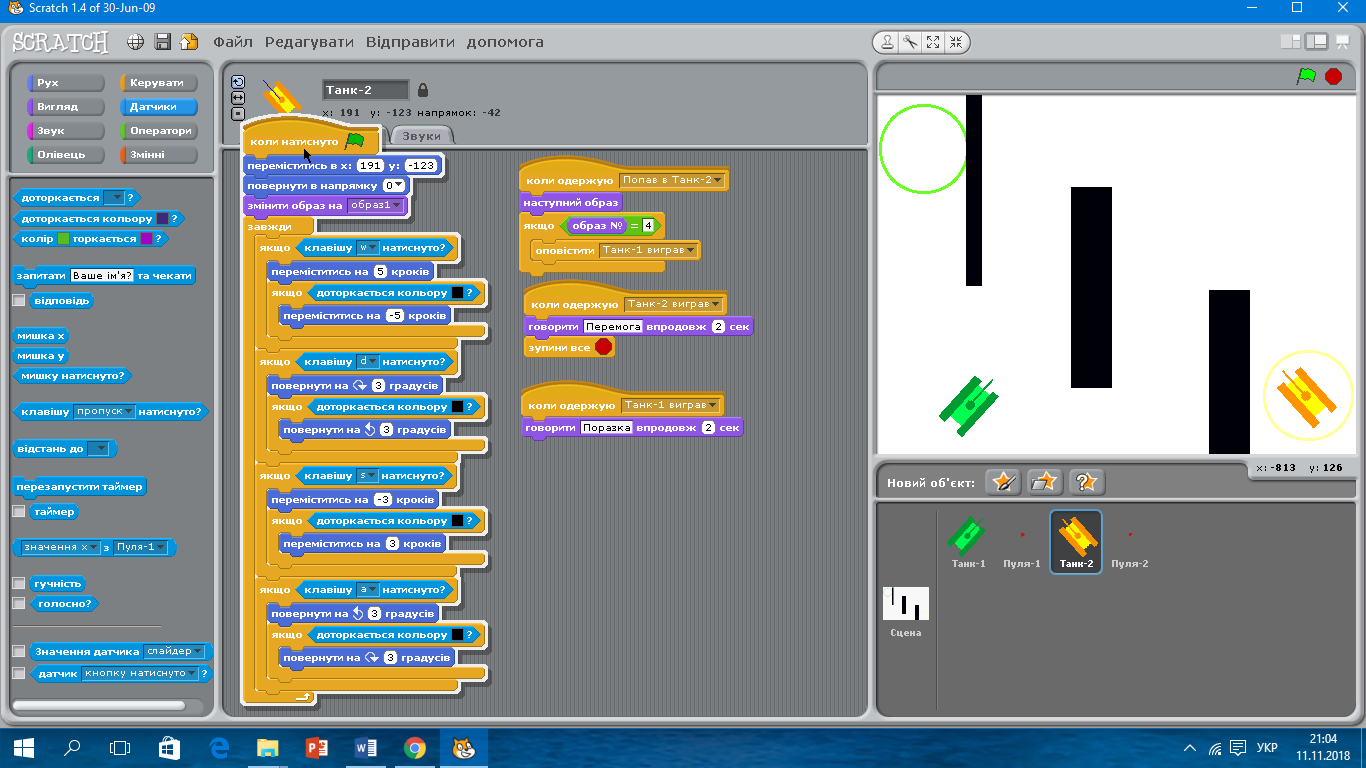
НВК:\6(Б) клас\Власне прізвище\

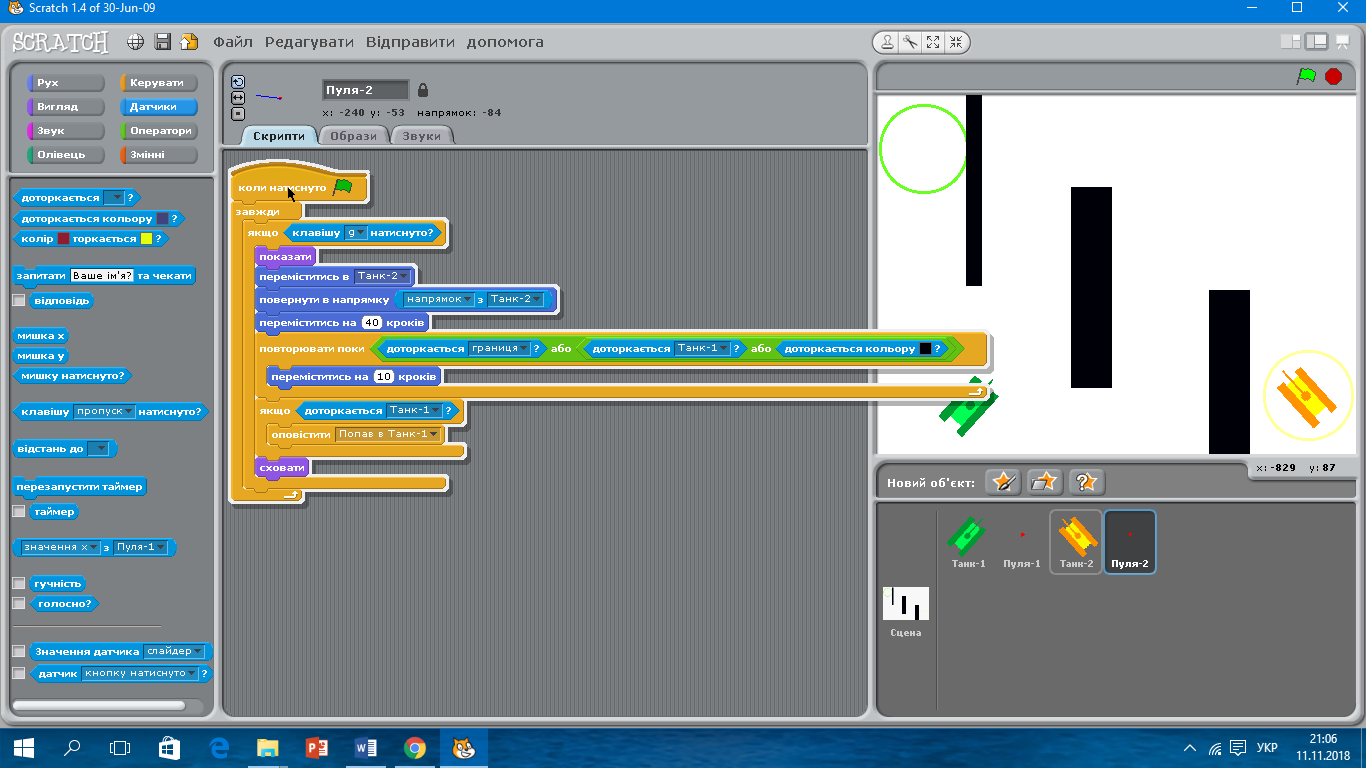
1. Закрий всі відкриті вікна.
2. Повідом вчителя про завершення роботи.

**Допомога учням**

Скрипт для виконавця Танк-1

Для виконавця Пуля-1

Для виконавця Танк-2

Для виконавця Пуля-2