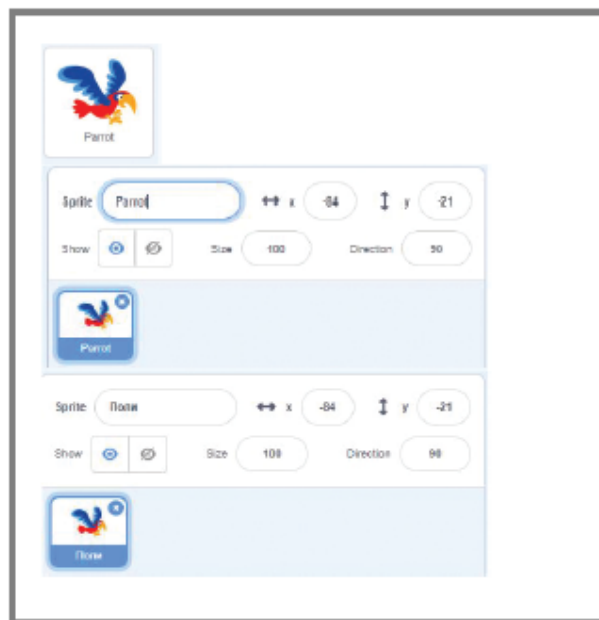


ЧАС 5: Креирање анимација на фигура

Во оваа активност ќе ги користиш различните маски (costumes) на фигурите за да се добие впечаток на анимација на фигурата. Треба да креираш игра во која фигурата Поли ќе лета низ отвори. Кога ќе се удри во некоја препрека играта ќе заврши. Проектот зачувај го под име vezba_5.

1

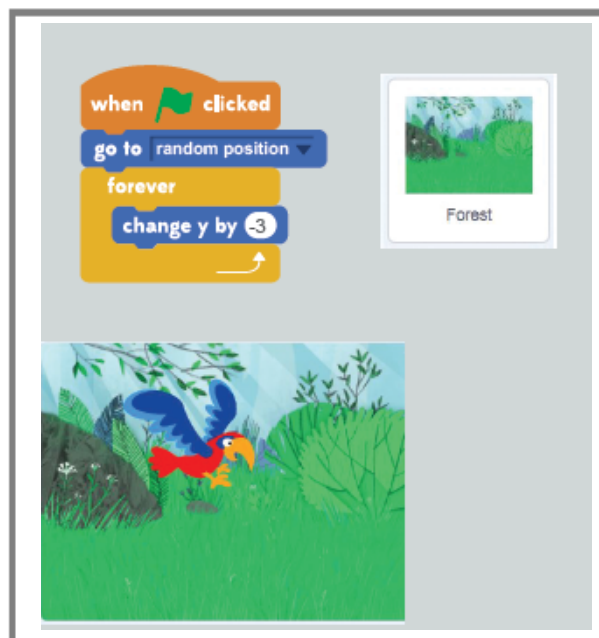
Отвори нов проект во „Скреч“.
Избриши ја фигурата **Мачка (Cat)** со десен клик на неа и клик на **Бриши (Delete)**. Вметни ја фигурата **Папагал (Parrot)** и преименувај ја во **Поли**.
Под **Сцената (Stage)**, кликни во полето **Фигура (Sprite)**, избриши го зборот **Parrot** и напиши **Поли**.
Притисни **Enter**.



Кога се прави програма за „анимација во Скреч“ треба да се користат фигури што имаат повеќе маски со различни положби. Со менување на маските се добива впечаток дека фигурата се движи.

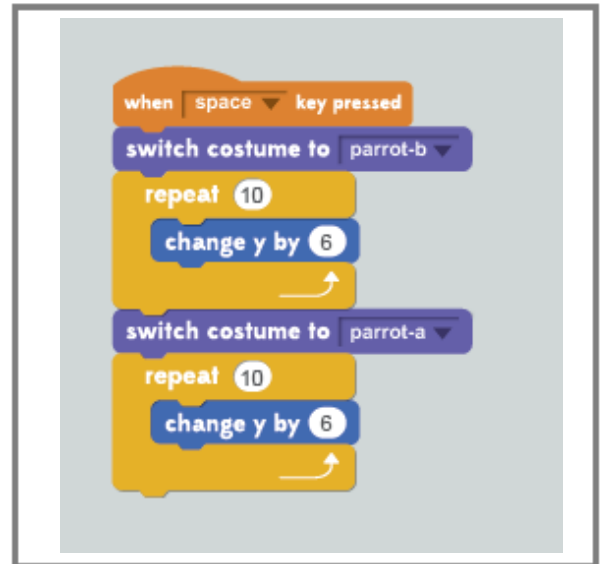
2

Направи **Поли** да паѓа.
Постави ја **Поли** секогаш да почнува да паѓа од произволна (random) местоположба.
Постави заднина со пејзаж, на пример заднина **Шума (Forest)**.



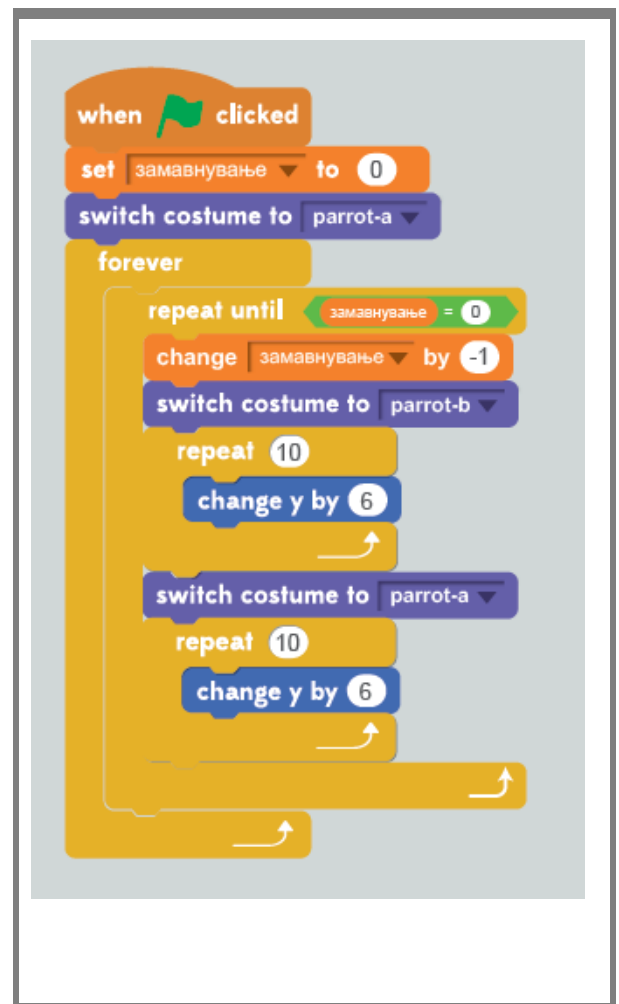
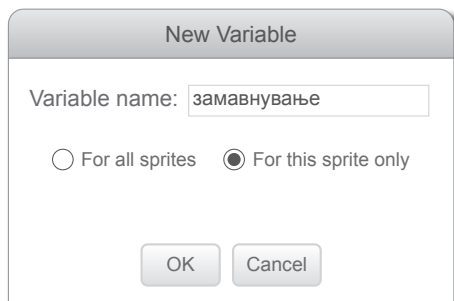
3

Направи **Поли** да лета.
 Треба да направиш скрипта со која **Поли** ќе лета кога ќе се притисне копчето за **празно место (space)** од тастатурата.
 За да направиш **Поли** да лета ќе ги користиш двете маски **Parrot-a** и **Parrot-b**.



4

Дебагирање
 Поли треба да реагира секојпат кога ќе го притиснеме **копчето за празно место (space)**. Но, ако го притиснеш ова копче двапати еднопосредно ќе забележиш дека Поли не реагира на второто притискање.
 За да го поправиме овој проблем ќе креираме **променлива (variable)** со која ќе се бројат замавнувањата со крилјата на **Поли**.
 Креирај нова променлива со име **замавнување** само за фигурата **Поли**.



Користи математички оператори (operators) за споредба на вредноста на променливата.

5

На крајот, креирај ја скриптата со која ќе се бројат замавнувањата на крилјата со секое притискање на **копчето за празно место (space)**.

За да се прикаже полето со променливата **Замавнување на Сцената** треба да ја означиш променливата во групата со наредбите **Променливи (Variable)**



6

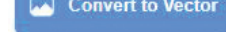
Креирање препреки со отвори. Ќе креираш препреки со отвори низ кои треба Поли да поминува во текот на играта.

– Кликни на **Нацртај нова фигура (Paint new sprite)**.

– Именувај ја новата фигура **Препреки**.

– Ако маската е во формат **битмап (bitmap)**

– Кликни на **Convert to Vector** во формат **вектор (vector)**.



– Кликни на **zoom** за да можеш да ја гледаш целата површина за цртање.

– Кликни на алатката за цртање **Правоаголник (Rectangle)**, избери боја и потоа кликни на алатката **Полн правоаголник (Filled rectangle)**.

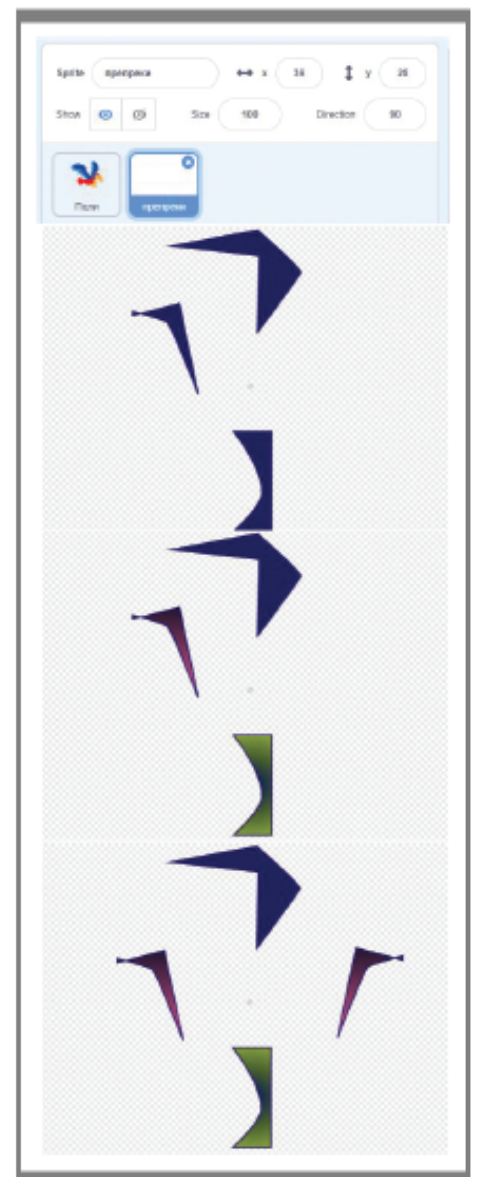
– Нацртај неколку форми со простори помеѓу нив низ кои Поли ќе поминува за време на играта.

– Формите можеш да ги обоиш во една или во повеќе бои или да ги нијансираш во повеќе нијанси.

– Именувај ја оваа маска **препреки1**.

Ако сакаш да користиш исти форми повеќе пати користи копирај-залепи (copy-paste), а потоа можеш да ротираш, да пресликуваш хоризонтално или вертикално.

Креирај сопствен дизајн на препреки.



7

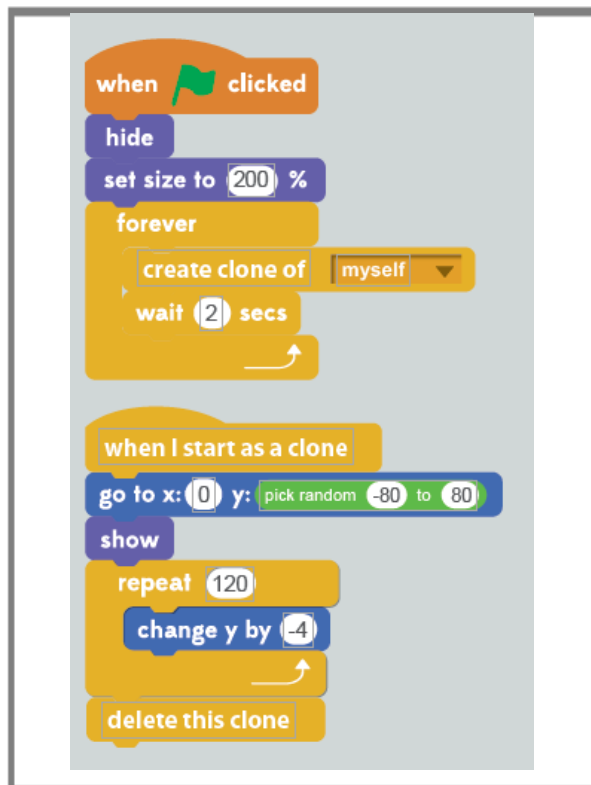
Направи повеќе препреки што ќе се движат.

Треба да креираш скрипта со која ќе се креираат повеќе идентични слики како препреката што ја креираше (маска **препреки1**).

За таа цел ќе го користиш блокот **Креирај клон од мене (Create clone of myself)**.

Клон е слика идентична на оригиналот. На овој начин се задава наредба копирај-залепи (copy-paste).

Ефектот на движење на препреките се добива со наредбите **скриј (hide)** и **појави се (show)** на **случаен начин (random)**.



8

Што ќе се случи кога **Поли** ќе удри во нешто? Целта на играта е **Поли** да се движи низ отворите на препреките, но без да удри во нив или во сидовите на Сцената.

За таа цел ќе направиш скрипта со која ќе се слуша звук секојпат кога Поли ќе удри препрека или сид.

Клики на **Поли**.

Потоа, клики на јазичето **Звуци (Sounds)**.

Клик на **Избери звук... (Choose sound...)**.

Избери го звукот **Крик (Screech)**.

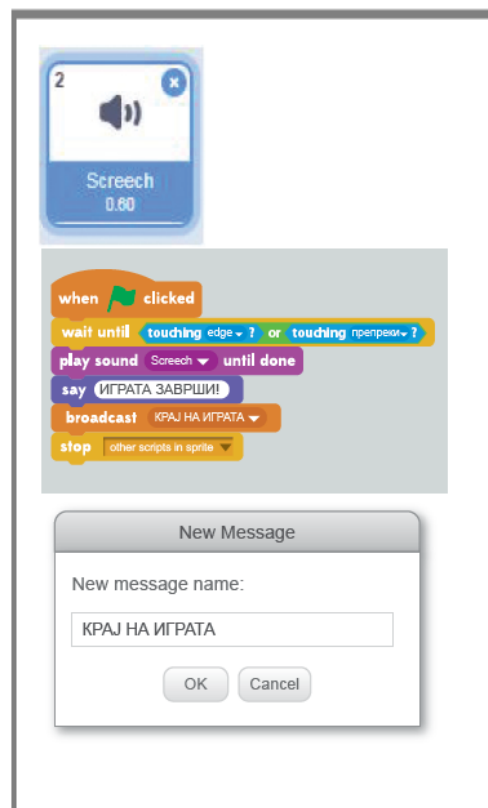
Клики на јазичето **Скрипти (Scripts)** и креирај го програмскиот код со кој:

- Поли ќе испушта крик секојпат кога ќе се удри во препрека или во сид од **Сцената**;

- ќе се прикаже порака **ИГРАТА ЗАВРШИ**,

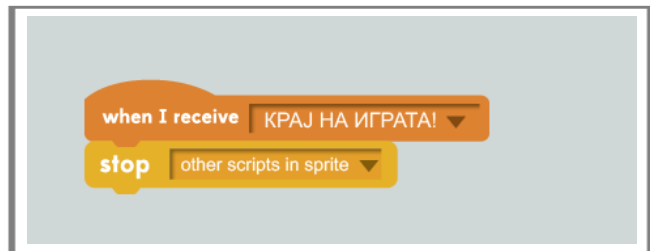
така што ќе креираш **Нова Порака (New message)** со назив **КРАЈ НА ИГРАТА**;

- ќе запрат активностите на сите фигури во играта, односно ќе запре играта.



9

За да запрат активностите на сите фигури треба да направиш програмски код за да запре и фигурата **Препреки**.



10

Додај бодирање.
Играчот треба да добие поен секојпат кога **Поли** ќе помине низ некој отвор на препреките. Исто така, треба да додадеш звук што ќе се слуша секојпат кога **Поли** ќе освои поен.
Клики на фигурата **Препреки** и од **Звуци (Sounds)** избери звук **Птица (Bird)**.
Клики на јазичето **Скрипти (Scripts)**.
Креирај нова **Променлива (variable)** со име **Резултат** што ќе се користи **За сите фигури (For all sprites)**.
Додај блок со кој променливата **Резултат** ќе биде еднаква на **нула (0)** при стартување на играта.

За да се прикаже полето со променливата **Резултат** на **Сцената** треба да ја означиш променливата во групата со наредбите **Променливи (Variable)**

Резултат

