

СОДЕРЖАНИЕ

Привет!	6
Для мам и пап.	7
Что должен знать и уметь ребенок для работы в Скретч	7
Безопасность в интернете	8
Из чего состоит эта книга	9
Системные требования.	9
Работа в Скретч.	10
Загрузка и установка	11
1 ПЕРВАЯ ПРОГРАММА. УЧИМ ГЕРОЕВ ХОДИТЬ И ПОВОРАЧИВАТЬСЯ.	12
Окно программы	12
Создаем первую программу	14
Сохраняем свою программу	16
Библиотека спрайтов.	17
Что такое система координат.	20
Блоки из группы «Движение»	22
Что такое угол поворота?	23
Крутой поворот.	24
Вращение спрайта	26
Блоки из группы «События»	26
Блоки из группы «Управление»	28
2 ТРА-ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ... ДИРИЖИРУЕМ ОРКЕСТРОМ	30
Блоки из группы «Звук»	30
Добавление звуков из библиотеки.	31
Редактирование звуков.	32
Запись звуков	33
Громкость	34
Темп	35
3 ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР СКРЕТЧ И НОВЫЕ СПРАЙТЫ.	36
Какими бывают графические редакторы	36
Рисуем в Скретч	38
Создание нового спрайта в редакторе Скретч	38
Создание костюмов.	40
Сохранение нового спрайта в отдельный файл	42
Векторный редактор	42



Слои изображения.....	44
Группировка фигур.....	45
4 БЛОКИ «ВНЕШНОСТЬ» И КОРОТКИЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ.....	46
Анимация.....	47
Диалоги.....	48
Блоки «Внешность» для спрайтов.....	49
Блоки «Внешность» для сцены.....	51
5 ПОЧЕМУ МЫ ЛЮБИМ ИГРЫ И КАК ПРИДУМЫВАЕМ ИХ.....	52
О чем будет наша история?.....	52
Какие игры мы любим.....	53
Гонки.....	53
Платформеры.....	54
Головоломки.....	55
Квесты.....	56
Стратегии.....	57
Придумываем свою игру.....	58
Как превратить идею в игру.....	59
Что может пригодиться в играх.....	60
6 БЛОКИ УПРАВЛЕНИЯ И ИГРА «НАКОРМИ ЗАЙЦА».....	62
Паузы.....	62
Циклы.....	63
Блок «Повторять всегда».....	63
Блок «Повторить определенное число раз».....	64
Блок «Выполнить при условии».....	65
Блок «Выполнить при условии... иначе выполнить...».....	66
Блок «Повторять, пока не выполнится условие».....	66
Блок «Стоп».....	67
Клонирование.....	67
Счет в игре.....	69
7 БЛОКИ «ПЕРО» И МАТЕМАТИЧЕСКИЕ УЗОРЫ.....	72
Шарфики и каляки-маляки.....	72
Шарфики.....	72
Каляки-маляки.....	74
Блоки группы «Перо».....	75
Блоки из группы «Операторы».....	77
Математические операторы.....	77
Строковые операторы.....	80
Условные операторы.....	80



8	ПЕРВАЯ БОЛЬШАЯ ИГРА	
	«МОРКОВКОПАД»	86
	Игра «Морковкопад»	87
	Рисуем фоны.	88
	Скрипт морковки	89
	Добавь еще морковок.	90
	Скрипты для Зайца.	91
	Конец игры	94
	Добавляем приз — капусту	95
	Что можно изменить в программе	95
9	«ОХОТНИКИ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ»	
	ВЫХОДЯТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ	96
	Инвентарь	97
	Добавляем вторую палочку и волшебный свет	97
	Добавляем фон	99
	Добавляем привидения	99
	Добавляем сообщение о победе и проигрыше	100
	Добавляем скрипты для фонов,	
	волшебника и привидений	102
	Общая логика игры	102
	Скрипт волшебника	103
	Второй скрипт волшебника	104
	Скрипты привидения.	105
	Больше привидений	106
	Скрипт перехода на следующий уровень	107
	Скрипты победы и поражения.	108
	Как сделать код игры короче	110
	Как сделать игру сложнее и интереснее	113
10	СОЗДАЕМ НОВЫЕ БЛОКИ	
	И ВЫВОДИМ НА ПОЛЕ БОЯ «ТАНЧИКИ»	114
	Общее описание игры	115
	Инвентарь	116
	Танк появляется на поле	118
	Танки двигаются и сталкиваются	119
	Выстрел во врага	120
	Наш танк подбит	121
	Поведение снаряда	121
	На сцене появляется враг	123
	Выстрел врага	125
	Врагов становится больше	127
	Победа!	128

