

Паспорт проекта

Автор проекта: Константинова Екатерина

Основополагающий вопрос: Как создать интерактивную игру в Scratch, где игрок управляет котом, собирающим яблоки и избегающим столкновения с шарами и каштанами?

Название: Игровой проект "Кот и яблоки"

Тема: Разработка игры в среде Scratch, где игрок управляет котом, собирающим яблоки и избегающим столкновения с препятствиями.

Цель: Создать увлекательную и интерактивную игру в Scratch, позволяющую игроку контролировать кота, собирающего яблоки и избегающего столкновения с шарами и каштанами.

Задачи:

1. Изучить основы программирования в среде Scratch.
2. Создать анимацию кота и объектов игрового поля.
3. Реализовать управление котом с помощью клавиатуры.
4. Задать логику появления яблок, шаров и каштанов на поле.
5. Написать скрипты для обработки столкновений кота с объектами.
6. Добавить звуковое сопровождение и звуковые эффекты.
7. Протестировать игру на наличие ошибок и недочетов.
8. Внести коррективы на основе тестирования.
9. Создать экраны начала игры, победы и поражения.
10. Опубликовать игру для доступа онлайн.

Этапы работы и сроки выполнения:

1. Изучение Scratch – 2 недели.
2. Создание анимации и управления – 1 день.
3. Написание скриптов для игровых объектов – 2 дня.
4. Добавление звукового сопровождения – 1 час.
5. Тестирование и корректировка – 1 час.
6. Создание экранов начала и завершения игры – 1 час.

Ресурс: Программа Scratch (<https://scratch.mit.edu/>)

Продукт: Интерактивная игра "Кот и яблоки" в среде Scratch.

Критерии эффективности:

Графическое оформление – 1/10

Играбельность – 2/10

Звуковое сопровождение – 1/10

Отсутствие багов и ошибок – 2/10

Реализация идеи – 2/10