

4 клас

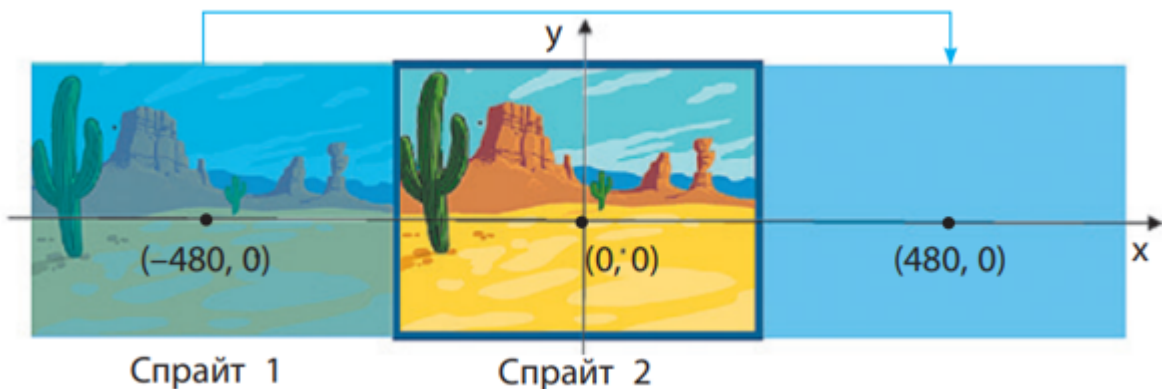
Урок 24. Відкриваємо секрети програмування. Анімація об'єктів. Встановлення тла. Розробка програми руху пейзажу з використанням технології прокручування

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Завдання: розробити програму руху пейзажу з використанням технології прокручування.

1. Побудуй модель поведінки об'єктів для реалізації ефекту прокручування.

- Підказка. Спочатку перший спрайт збігається із тлом сцени, а другий розміщується праворуч. Коли перший спрайт вийде за межу сцени, він переміститься праворуч від другого.



2. Завантаж середовище Скретч.
3. Завантаж те саме зображення для тла і двох спрайтів.
4. Створи однакові скрипти для спрайтів 1 і 2. Установи різні початкові дані.
5. Зверни увагу: спрайт повністю не виходить за межі сцени, тому доцільно використати для другого спрайта як початкові координати (465, 0) замість (480, 0).
6. Перевір роботу програми, збережи її.
7. Заверши роботу із середовищем Скретч.
8. Зроби висновок: як створювати анімації в середовищі Скретч.

