

ОЧИЩЕННЯ КОСМІЧНОГО ПРОСТОРУ

УКРАЇНСЬКА

BROUGHT TO YOU BY CODE CLUB AUSTRALIA POWERED BY TELSTRA FOUNDATION





SUBMIT AND BE COUNTED AT



ОЧИЩЕННЯ КОСМІЧНОГО ПРОСТОРУ

Більше 60 років люди відправляють предмети у космос. За цей час на орбіті накопичилося багато сміття! Час все прибрати!



ІНСТРУКЦІЯ

Що ви розробите

Ви запрограмуєте два способи для очищення космічного простору.



Чого ви навчитеся

- Додавати повтори та цикли до скриптів
- Програмувати розгалуження у програмі

Проект створений у партнерстві



Що вам знадобиться

Комп'ютер щоб запустити Scratch 3

ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Scratch 3 он-лайн: https://scratch.mit.edu/

СТАРТОВИЙ ПРОЕКТ

Зробіть ремікс проекту bit.ly/mhspacecleanup



Додаток для волонтерів

Посилання на завершений проєкт https://scratch.mit.edu/projects/355416712/

Допоміжні матеріали_ medium.com/@codeclubau





СТОРІНКА 2

Code Club Australia Powered By Telstra Foundation

Challenge: Запрограмуйте ракету, щоб вона могла повернутися назад.

Ваша ракета має при натисканні клавіш на клавіатурі зі стрілками, переміщатися відповідно вгору, вліво та вправо. Чи можете ви змусити її повернутися вниз ?



 Тепер, складемо код, щоб сміття реагувало на ракету. Та вразі зіткнення сповіщало про цю подію усі спрайти. 	коли натиснуто показати перейти до випадкова позиція • чекати поки торкається Rocketship • ? оповістити контакт •
 • Ми завжди радимо називати повідомлення. Тож давайте дамо назву оповіщення «Контакт» • Клікніть стрілкою на спадкове меню, та нижче пункту «повідомлення 1», оберіть «нове повідомлення» - введіть назву «Контакт» 	
показати перейти до випадкова позиція • чекати поки торкається Rocketship • ? оповістити повідомлення1 • Нове повідомлення	Нове повідомлення × Нове ім'я повідомлення: контакт Скасувати Гаразд

СТОРІНКА 4

3. ВІДПРАВЛЯЄМО НА ЗЕМЛЮ?



СТОРІНКА 5

Code Club Australia Powered By Telstra Foundation



4. ПАЛАЙ СМІТТЯ, ПАЛАЙ!

- Налаштуємо спрайт Burn Button.
- Для цього спрайту ми можемо переписати заново весь код який склали для спрайту Bring Home Button, проте ми підемо іншим шляхом.
- Відкрийте спрайт Bring Home Button та перетягніть всі три скрипта до спрайту
- Burn Button . Таким чином ми скопіюємо весь код
- (При копіюванні спрайт буде гойдатися. Усі скрипти можуть стати один на одного, тож упорядкуйте їх положення мишкою).





СТОРІНКА 7



Challenge: Розмовляюча ракета

Чи зможете ви змусити ракету, щось сказати коли вона торкається сміття?

Підказка: ви б могли скористатися цими двома блоками?





СТОРІНКА 8

Code Club Australia Powered By Telstra Foundation





- спрайт Тасо, виправте лише образ на Тасо
- Запустіть гру та відправте на землю палаюче тако!



очистити графічні ефекти

перейти до 🛛 випадкова позиція 🗢

торкається

Rocketship -

задати розмір 50

показати

чекати поки

Challenge: Більше сміття

Тепер, коли ви побачили, як легко запрограмувати космічне сміття, чи могли б ви запрограмувати ще пару спрайтів?

Скажімо космічний м'яч або космічний батут!

Підказка: щоб створити полум'я, ви можете його скопіювати в образі іншого спрайту, або ж намалювати власноруч у вкладці Образи. Також пам'ятайте у сміття має бути два образи: 1 – звичайний, 2 – палаючий.

Challenge: Сховай кнопки

Чи можете ви створити код, який приховує обидві кнопки, якщо одна з них натиснута? Пам'ятайте: код для того, щоб вони з'являлися вже налаштований.

Challenge: Удоскональ ракету!

Чи можете ви змінити образ летючої ракети коли натискаються стрілки на клавіатурі за допомогою цього блоку?

наступний образ

Вітаємо, ви справжні розробники ігор Moonhack!

Не забудьте після покращення своєї гри зареєструвати її на moonhack.com

Та подати на конкурс в Україні https://forms.gle/WcdQ1i2vsuCnWUTcA

