ГЛАВА 1. ФЕРМА.

ФЕРМА

НАСТАЛО ВРЕМЯ ДЛЯ... ФЕРМЫ!
...НУЖНО ДОЖДАТЬСЯ ВЕСНЫ!
ВЕСНА

УРОЖАЙ
УРОЖАЙ
ОСЕНЬ
УРОЖАЙ
УРОЖАЙ

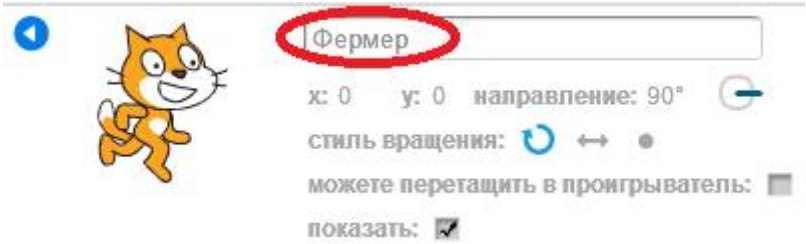
СЕМЕНА ПШЕНИЦЫ ГМО
ТЕБЕ КИРДЫК!

Решил Кот стать фермером и засеять четыре поля пшеницей. С тех полей, которые он засеял весной, осенью он собирал урожай. Но вот в амбаре завелась Мышь, и стала таскать зерно. Помогите Фермеру вырастить большой урожай! Количество зерна показано в верхнем левом углу экрана.

Всего у нас в игре будет 7 спрайтов. Фермер, Мышь, Зерно и четыре поля.

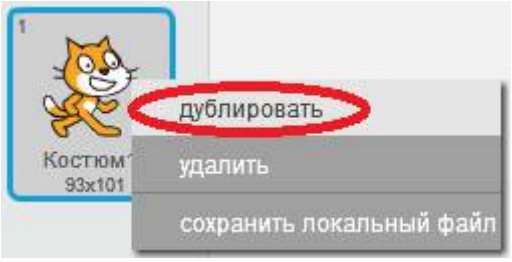
Создайте новый проект. Переименуйте Sprite1, для этого нажмите на синий кружочек.

Введите имя «Фермер» и снова нажмите на синий кружочек, окошко свойств спрайта свернётся.



Перейдите на вкладку Костюмы и удалите второй костюм.

Нажмите правой кнопкой на Костюм1 и выберите «Дублировать».



Появится копия Костюма1. Подрисуйте на нём лопату или мотыгу. Это будет Фермер засевающий поле.

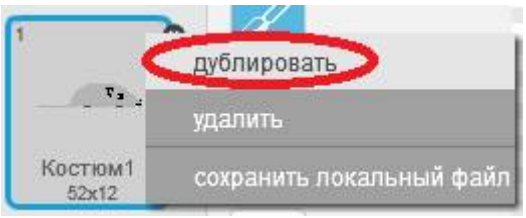
Затем нарисуйте Зерно. Кликните кисточку и нарисуйте маленькую кучку зерна.

После сбора урожая, когда зерна станет больше, размер кучки увеличится.

Теперь нарисуйте Мышку. У неё будет два костюма, один с открытым ртом, другой с закрытым.

Нарисуйте Мышку с закрытым ртом.

Продублируйте Костюм1.

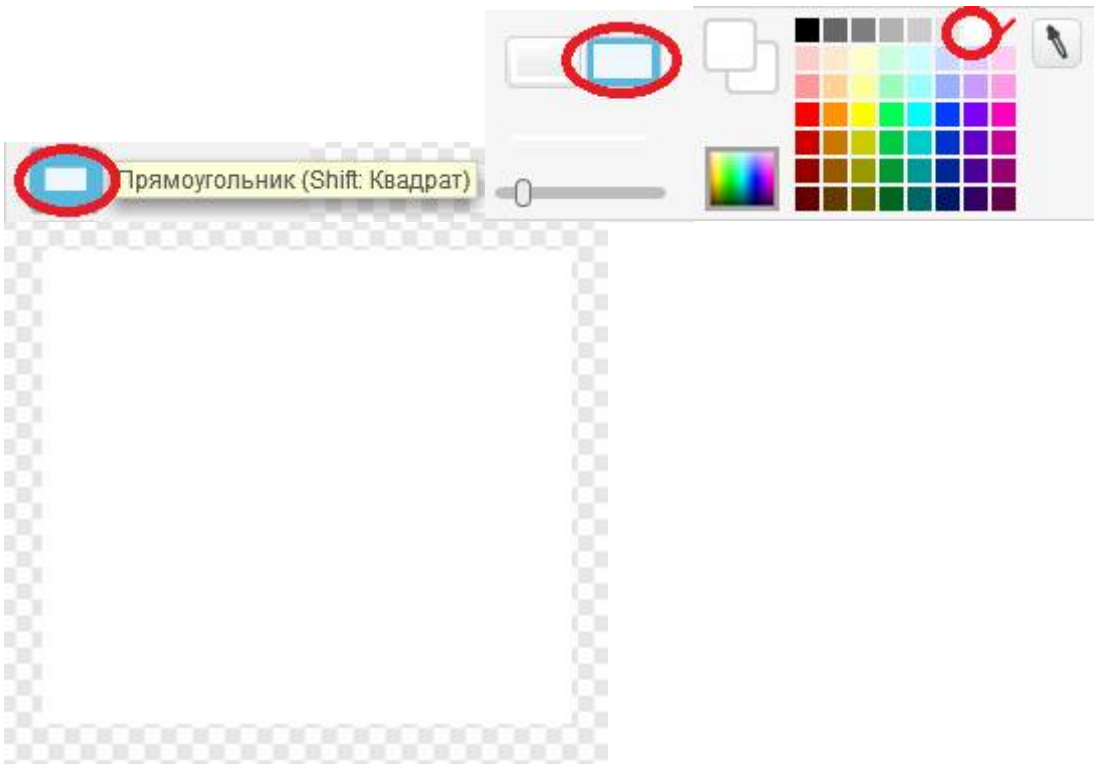


У Костюма2 сделайте рот Мышки открытым.

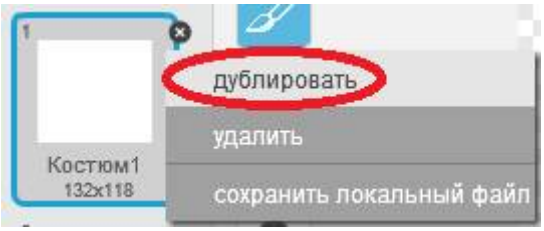
Теперь нарисуем спрайт первого поля. После того, как Вы сделаете ему программу и три раза продублируете, у Вас будет четыре одинаковых спрайта. Останется только немного их исправить. Всего у каждого спрайта поля будет по четыре костюма. Первый костюм — белое зимнее поле, второй костюм — коричневое весеннее поле, с первой травкой. Третье поле — летнее, зелёное, а четвёртое, снова коричневое с жёлтой пожухлой травой. Выглядеть спрайты полей будут так.

Начинаем рисовать. Кликните кисточку.

Нарисуйте белый квадрат. Это будет первое время года — зима. Всё поле засыпано снегом.



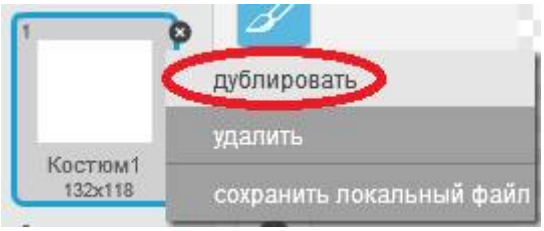
Продублируйте Костюм1.



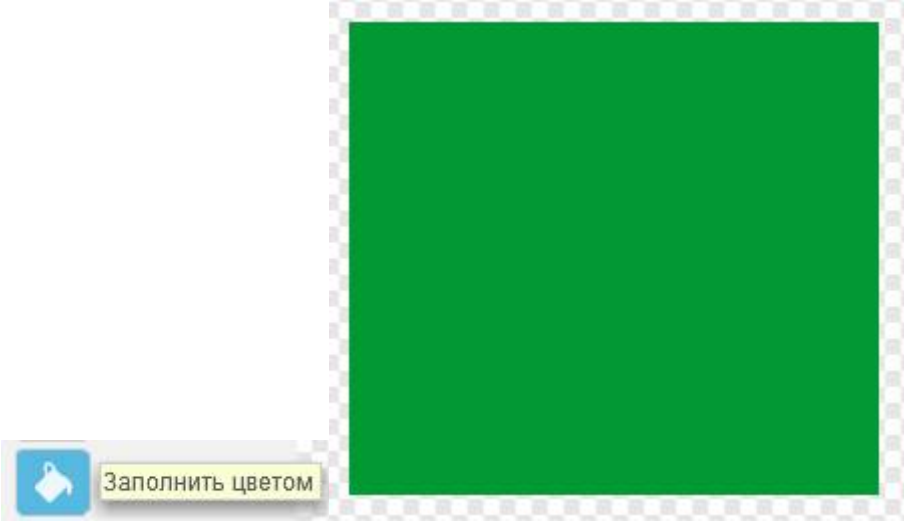
Затем нарисуем второе время года — весну. Залейте Костюм2 коричневым.

И подрисуйте немного весенней травки.

Снова продублируйте Костюм1.

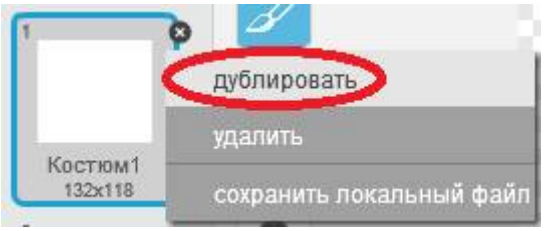


Костюм3 будет летним. Залейте фон зелененьким.

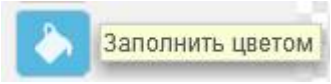


И подрисуйте высокую траву.

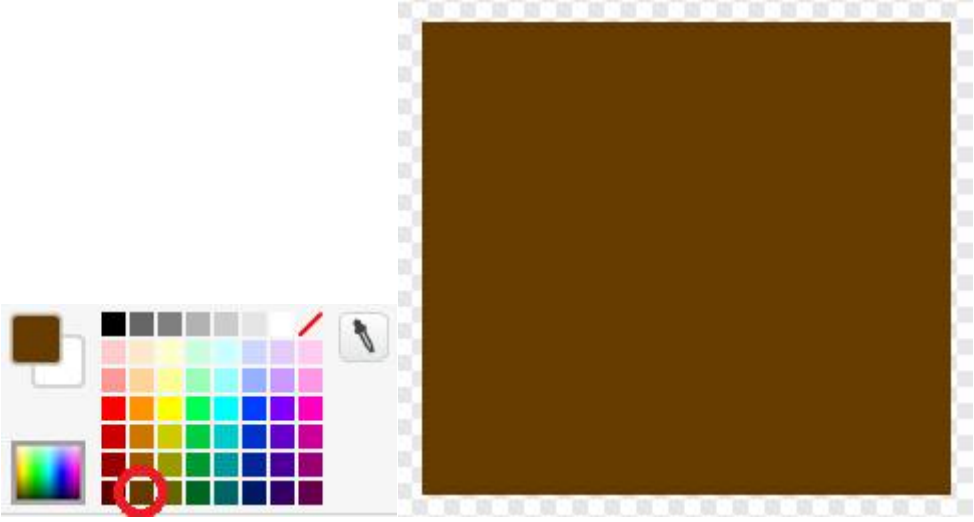
Снова продублируйте Костюм1.



Четвёртый костюм будет осенним. Трава пожухла и лежит на земле. Залейте

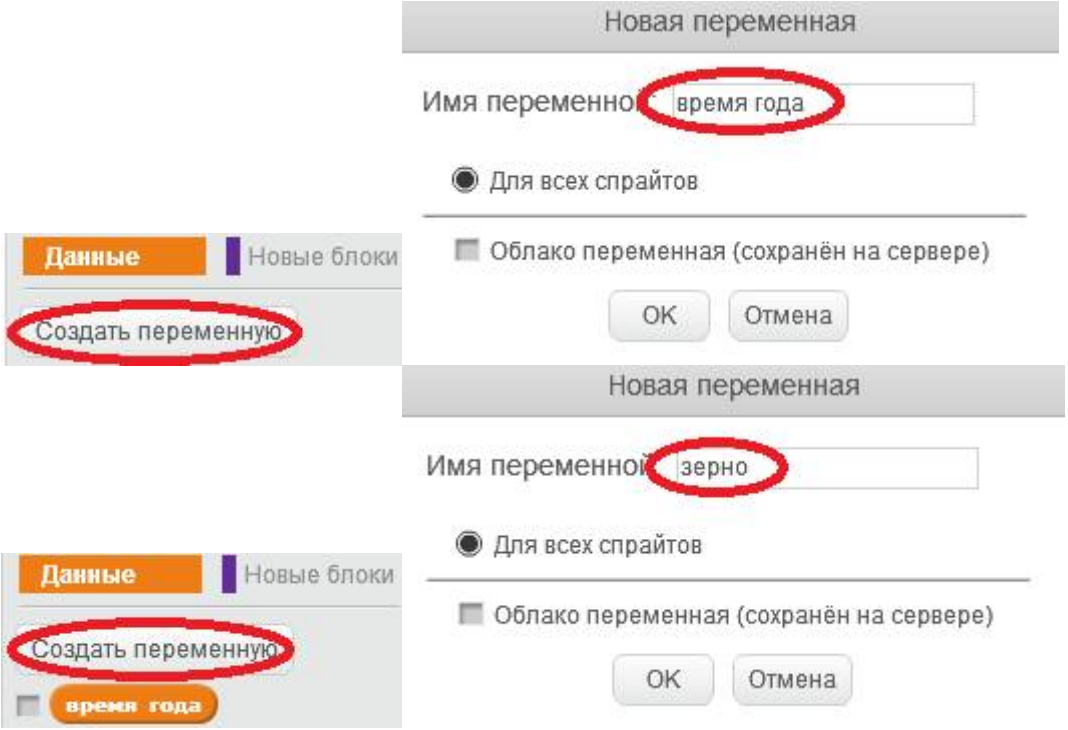


Костюм4 коричневым.



И нарисуйте желтую пожухшую траву.

Все спрайты готовы. Можно делать программу для Сцены, но сначала надо создать две переменные. Первая переменная называется «время года», вторая переменная называется «зерно».

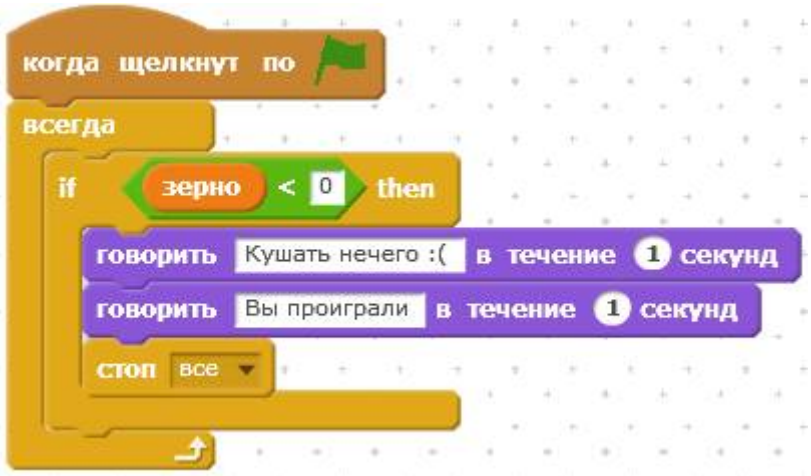


Программа Сцены состоит из двух скриптов. Первый скрипт перезапускает таймер и задаёт начальные значения переменным.

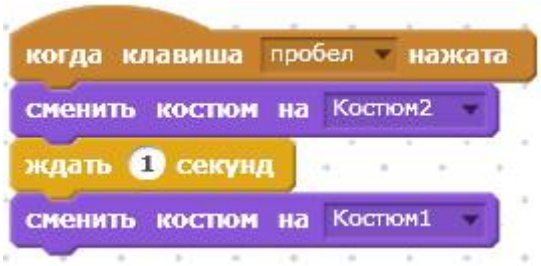
Каждое время года длится по пять секунд. Значение блока таймер увеличивается каждую секунду на единицу. Если прошло больше пяти секунд, то значение переменной «время года» увеличится на единицу. Когда зима, значение переменной «время года» равно единице, весна=2, лето=3, осень=4. Если значение этой переменной превысит четыре, то значение переменной вернётся к единице — настанет Зима. В этот момент количество зерна уменьшится на одну порцию — это Фермер у нас наелся на год вперёд. Число -1 характеризует аппетит Фермера, если вы измените его на -2, то Фермер будет съедать по две порции зерна за год и играть будет сложнее.

Теперь сделаем программу Фермеру. Она состоит из семи скриптов. Первый скрипт задаёт начальное положение и размер Фермера. Если не использовать блок «перейти в верхний слой», то, иногда, Фермер бегает позади поля и его не видно.

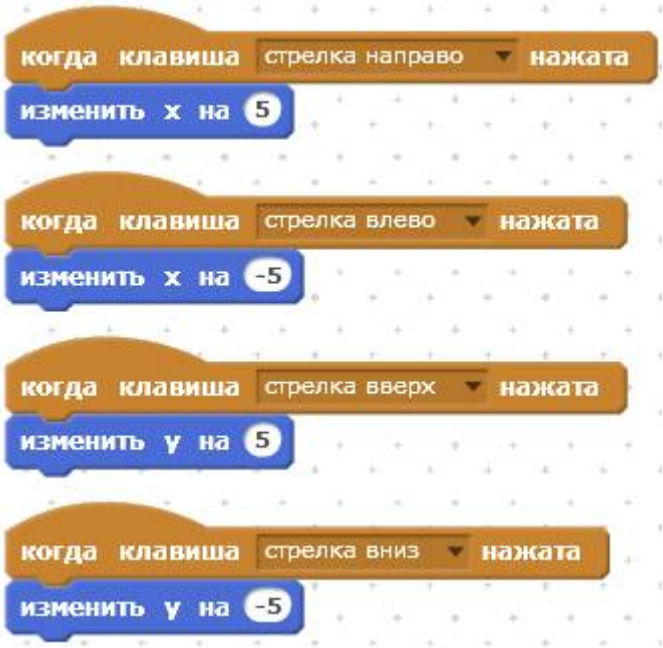
Скрипт конца игры. Если зерно закончилось, то всё.



Скрипт посева зерна. Фермер на одну секунду будет менять костюм — копать лопатой.



Четыре скрипта управления движением Фермера.



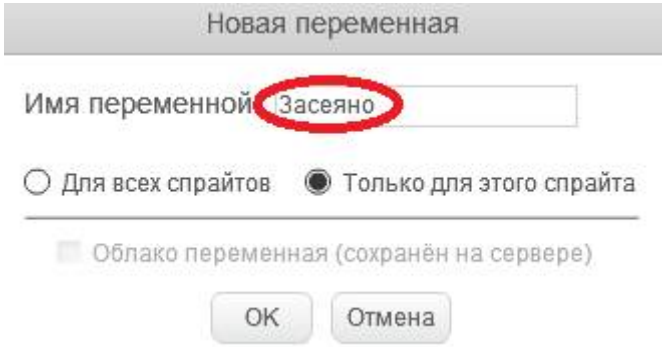
Затем сделаем программу Зерну. С каждым зёрнышком размер кучи увеличивается на 10%.

Скрипт Мыши. В начале работы программы Мышь не видно.

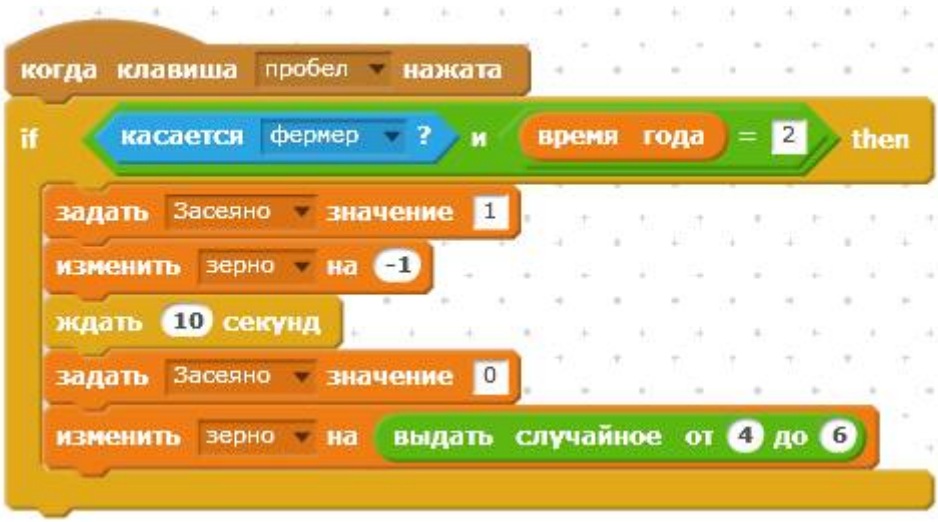
Мышь съедает очень много зерна. После мышиного обеда количество зерна уменьшается в два или в три раза.

На обед Мышь выбегает через пять-десять секунд. Ох, и голодная Мышка!

Настало время запрограммировать первое поле. Для начала создайте локальную переменную «Засеяно». Она будет принимать значение 1, если поле засеяно и 0, если засеять не успели.

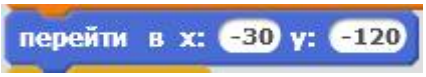


Первый скрипт отвечает за посев.



Следующий скрипт отвечает за смену времён года. Поле изменяет свой костюм в соответствии со значением переменной «время года», и только, если поле не засеяно, лето не наступает — пшеница не вырастает, урожая не будет. Очень печально.

Теперь три раза продублируйте поле1. У полученных полей надо изменить только значения X и Y в блоке «идти в X Y». Для скрипта поля2 измените значения так.



Для поля3 сделайте так.

Для поля4 сделайте так.

Вопросы по игре «Фермер».

1. Как изменить скорость передвижения Фермера?

2. Как увеличить урожай, чтобы в конце года появлялось больше зерна?

3. Как увеличить продолжительность года до одной минуты?

Задания к игре «Фермер».

1. Увеличьте начальное количество Зерна, чтобы Фермеру было легче жить.

2. Увеличьте аппетит Фермера. Пускай съедает по одному Зерну каждый сезон.

3. Измените количество зерна, съедаемого Мышкой за раз, чтобы Зерно не кончалось слишком быстро.

4. Добавьте Фермеру возможность прогнать Мышь. Если Фермер стукнет её лопатой, то Мышь целый год, 20 секунд, не появляется — лечится.