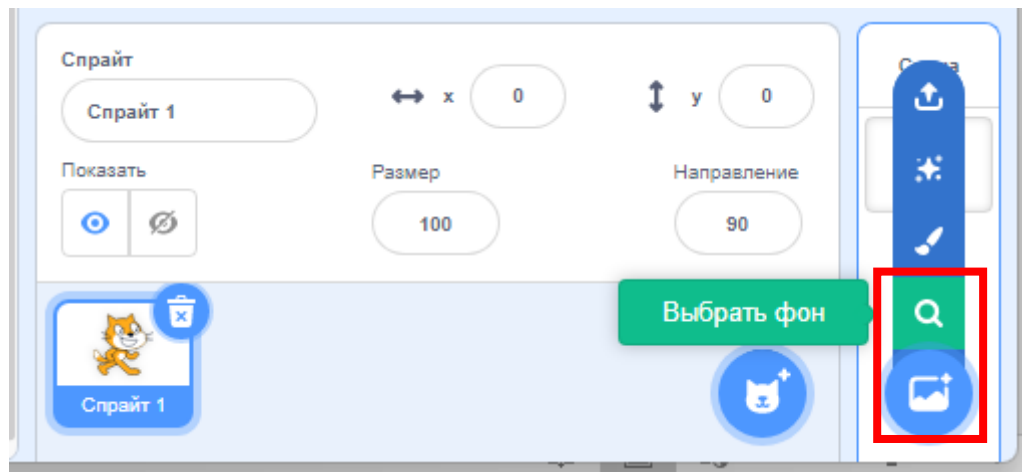


ИГРА Волшебник и ведьма.

У Волшебника старые счеты с Ведьмой. Как-то раз повстречались они в тёмном переулке, у Ведьмы с собой ничего не оказалось, а Волшебник имел при себе пять склянок с зельями. Кликая разные зелья, Волшебник накладывал на Ведьму различные магические заклинания. В этом задании вы познакомитесь с сообщениями, а также потренируетесь рисовать в графическом редакторе.



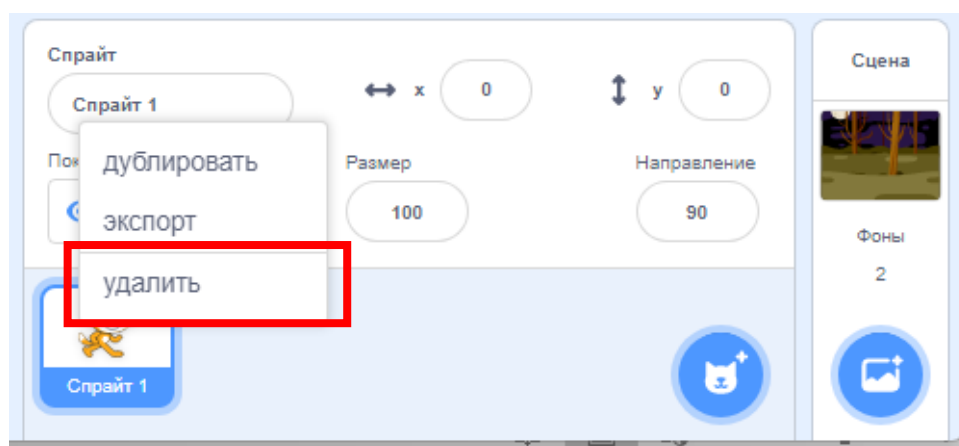
Создайте новую программу. Сначала украсьте сцену красивым фоном из библиотеки фонов.



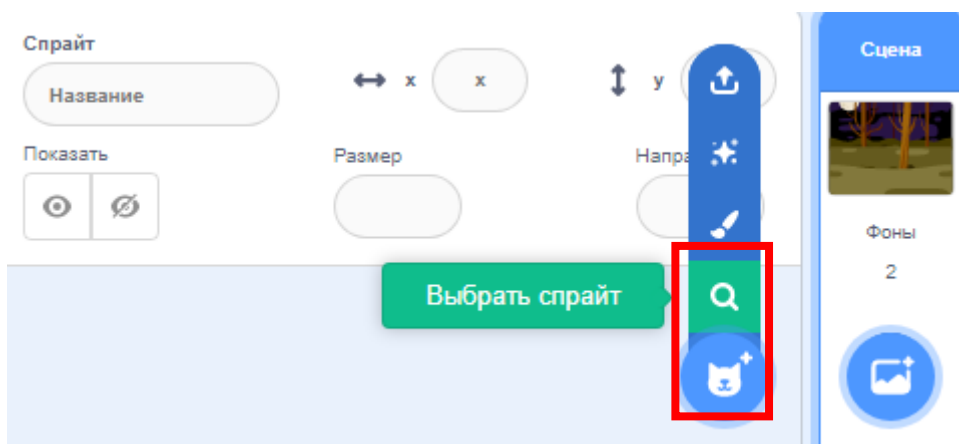
Выберите лес.



Затем удалите Кота, щелкнув по спрайту с котом правой кнопкой мыши, в этом проекте он не нужен.

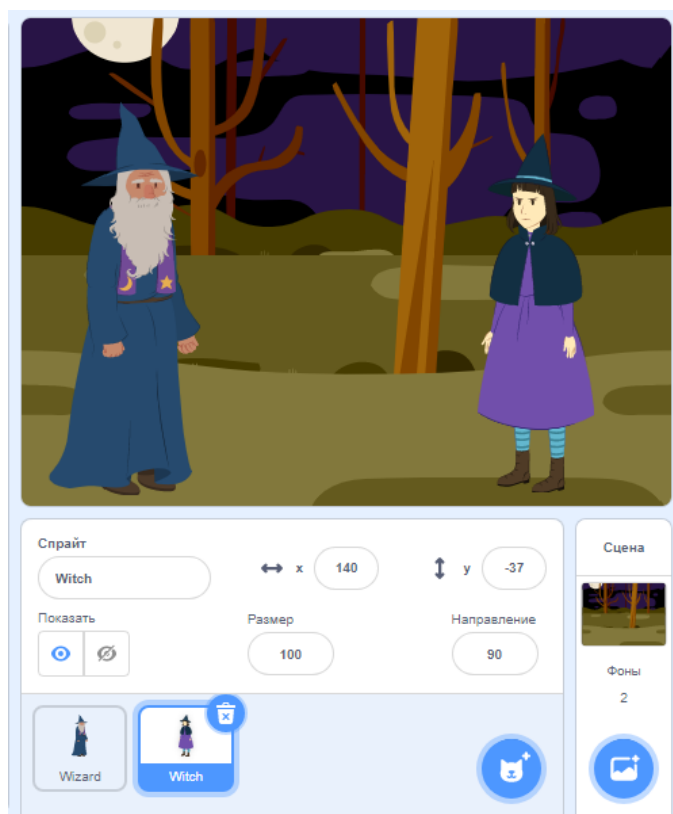


Загрузите Волшебника и Ведьму из библиотеки спрайтов.

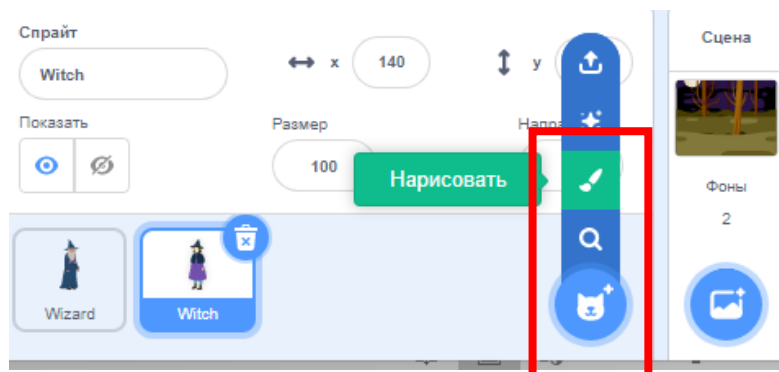




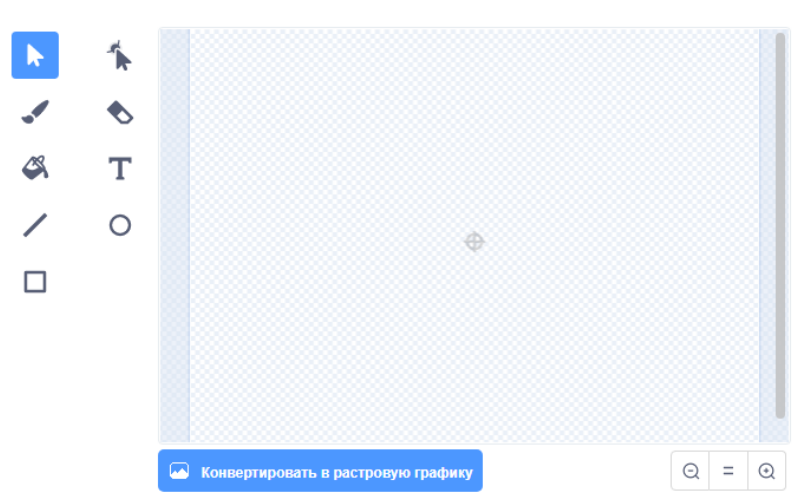
Вот такую сцену мы получаем



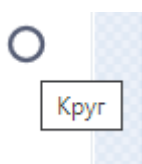
Склянок с волшебными зельями в библиотеке спрайтов нет. Нарисуем их сами. Кликните кнопку «Нарисовать новый спрайт».



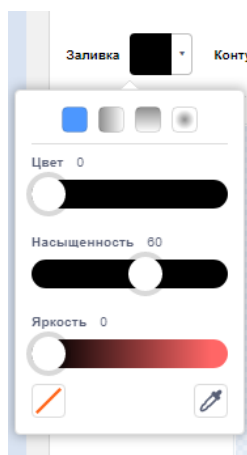
Рисовать склянки лучше в векторном режиме. Кликните кнопку «Конвертировать в векторную графику».



Выберите инструмент «Круг».



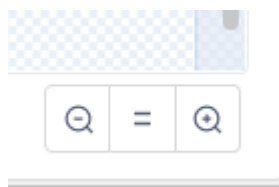
Выберите чёрный цвет.



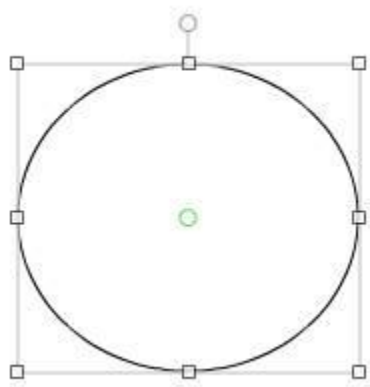
Выберите Тонкую линию и не закрашенный овал.



Увеличьте масштаб, кликните два раза на плюсик.



Нарисуйте круг или овал.



Выберите инструмент «Изменение формы».



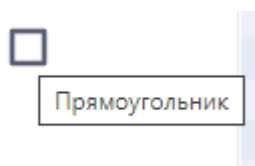
Кликните на чёрную линию между двумя точками привязки, в этом месте автоматически появится новая точка привязки. Перетащите её повыше, чтобы получилось горлышко склянки.

Снова кликните в чёрную линию и сделайте ещё одну точку.

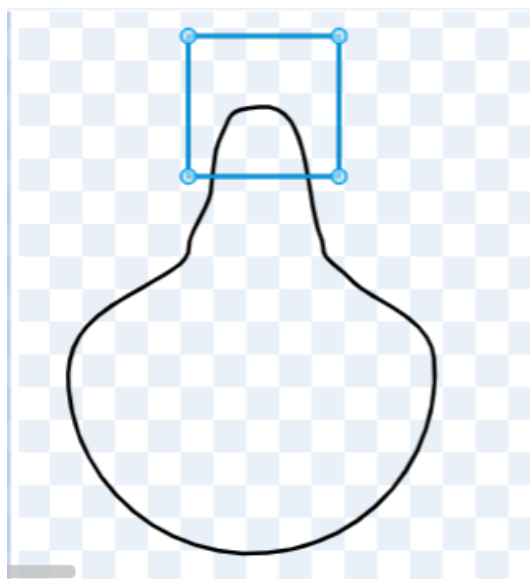
А затем ещё одну. Склянка готова.



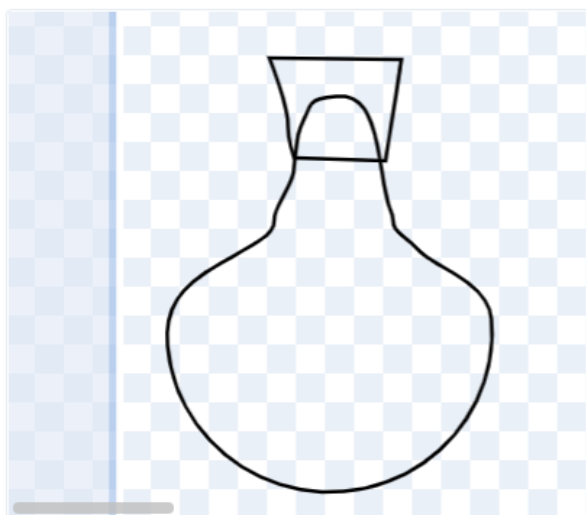
Теперь выберите инструмент «Прямоугольник». С помощью него нарисует пробку.



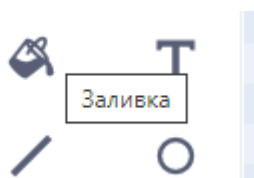
Нарисуйте прямоугольник.



Затем выберите инструмент «Изменение формы» и немного передвиньте точки привязки.

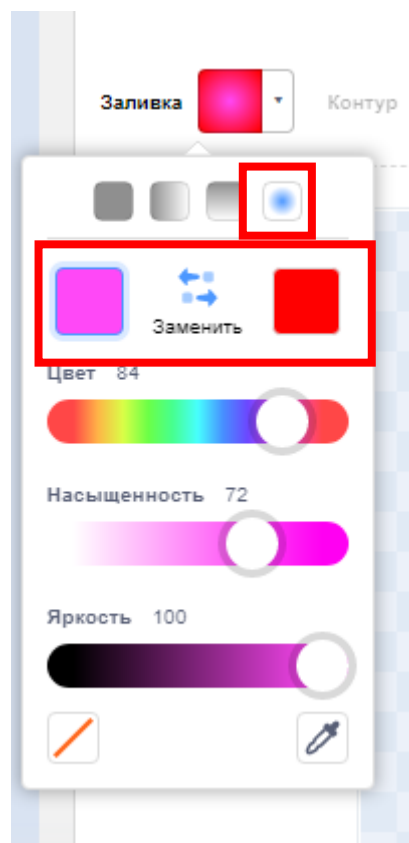


Осталось раскрасить склянку. Выберите инструмент «Заливка».



Выберите два цвета, красный и розовый.

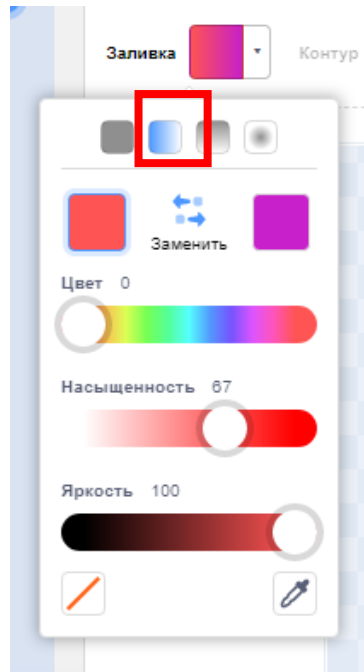
И вот такой тип заливки.



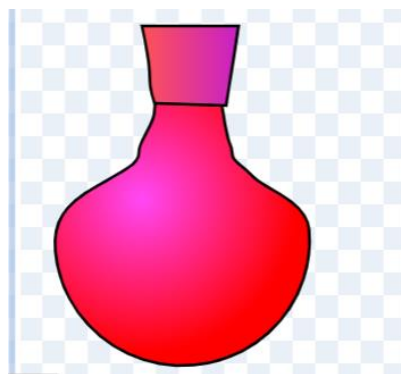
Кликните на склянку справа внизу, там, где самый яркий цвет.

Теперь раскрасим пробку. Выберите любые цвета.

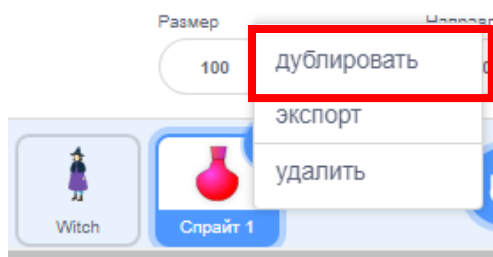
Выберите такой тип заливки.



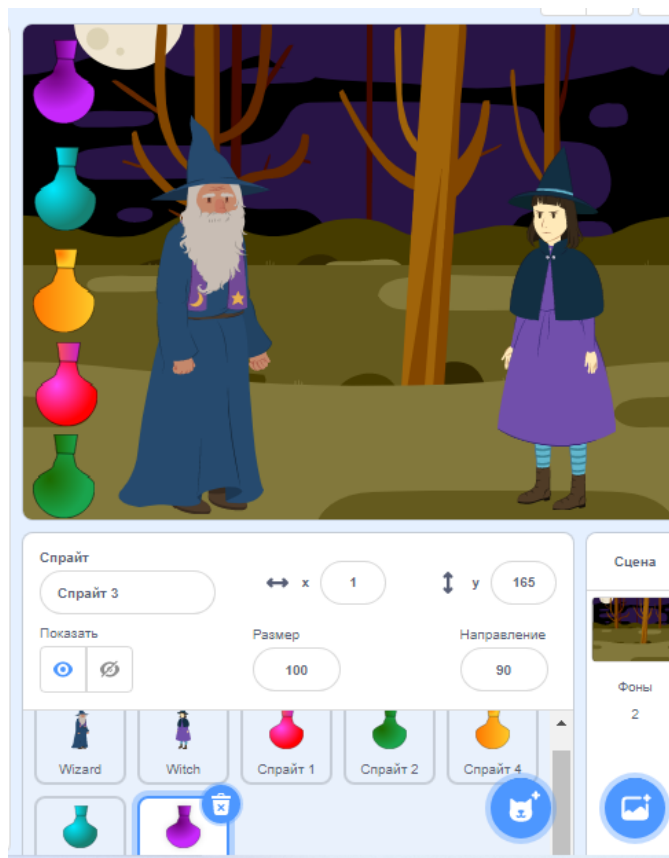
Кликните в середину пробки. Получится вот такая склянка с красным зельем.



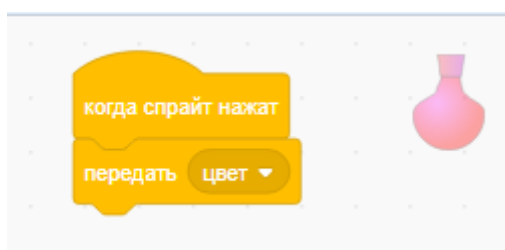
Скорее всего, склянка получит имя Спрайт 1. Дублируйте её и закрасьте вторую склянку зелёным цветом. Как раскрашивать, Вы уже знаете.



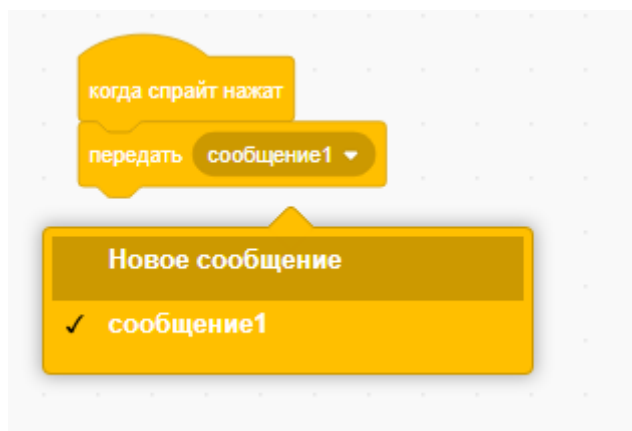
Снова дублируйте склянку и раскрасьте фиолетовым цветом. В итоге должно получиться пять разноцветных склянок.



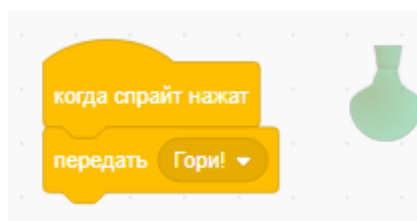
Теперь, когда все спрайты готовы, можно начинать программировать. Сделайте такой скрипт для красной склянки.



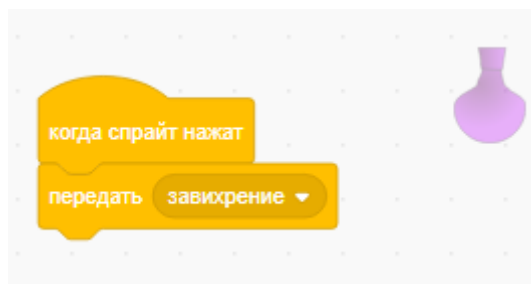
Когда Вы возьмёте блок «передать» в нём будет только одно сообщение «сообщение1». Кликните на чёрный треугольничек и выберите «новое сообщение».



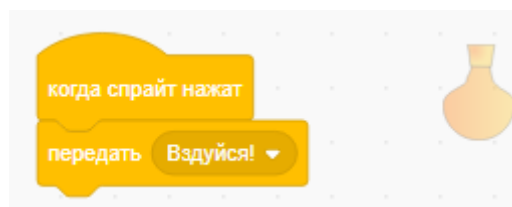
Здесь использован новый блок «передать». Этот блок передаёт сообщение под названием «цвет». Это сообщение может получить любой спрайт, и выполнить какие-либо действия. Например, в нашем проекте Ведьма, получив сообщение «цвет», изменится при помощи эффекта «изменить цвет». Каждая склянка будет передавать своё сообщение, и Ведьма будет реагировать на каждое по-разному. Следующий скрипт для зелёной склянки.



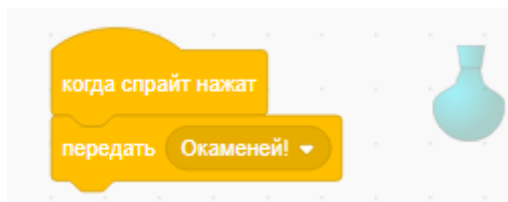
Следующий скрипт для фиолетовой склянки.



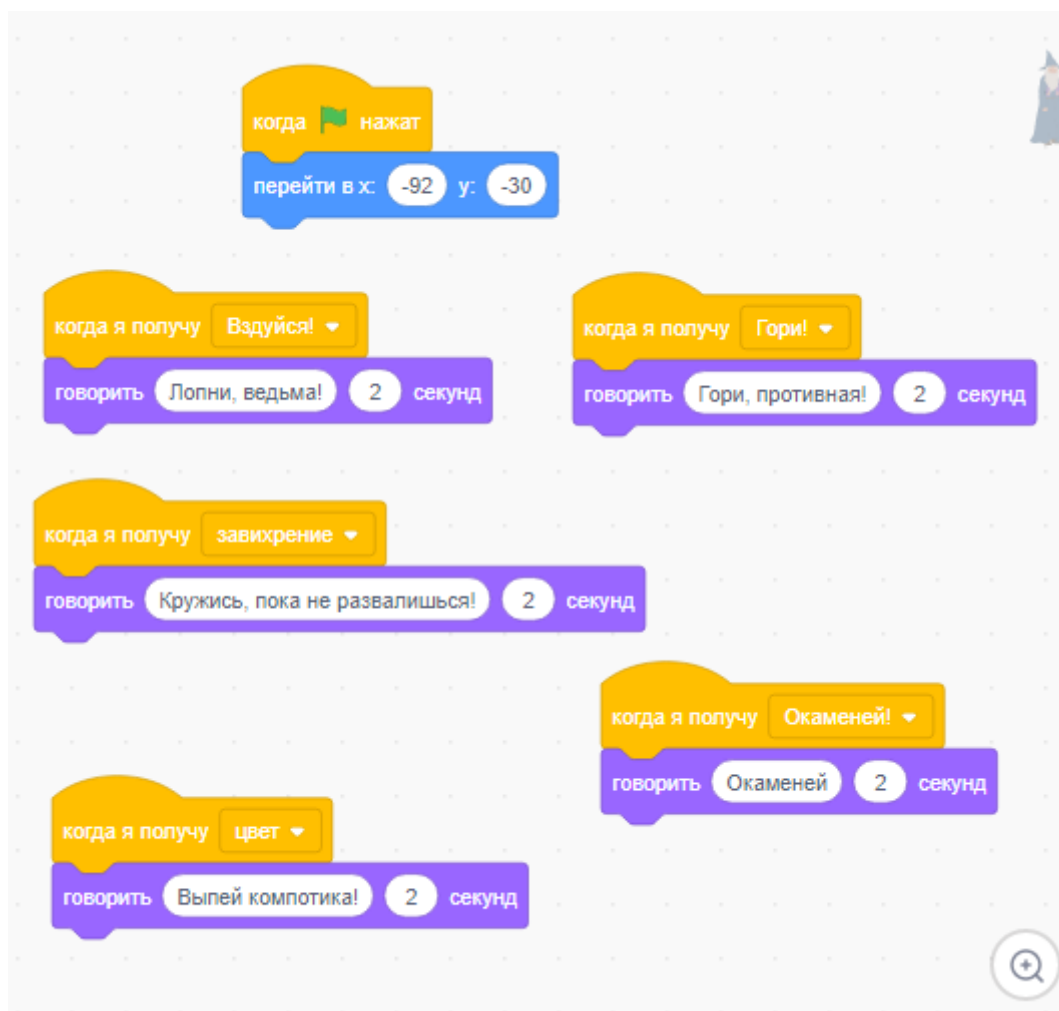
Следующий скрипт для жёлтой.



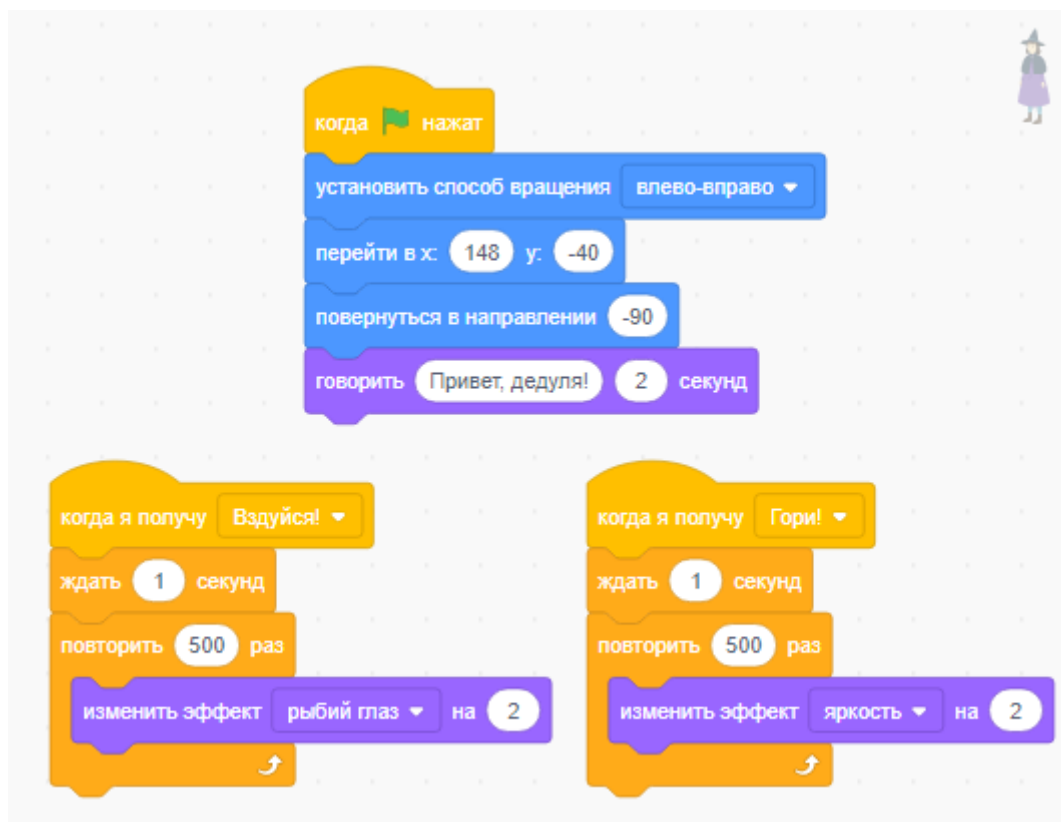
Следующий скрипт для голубой.



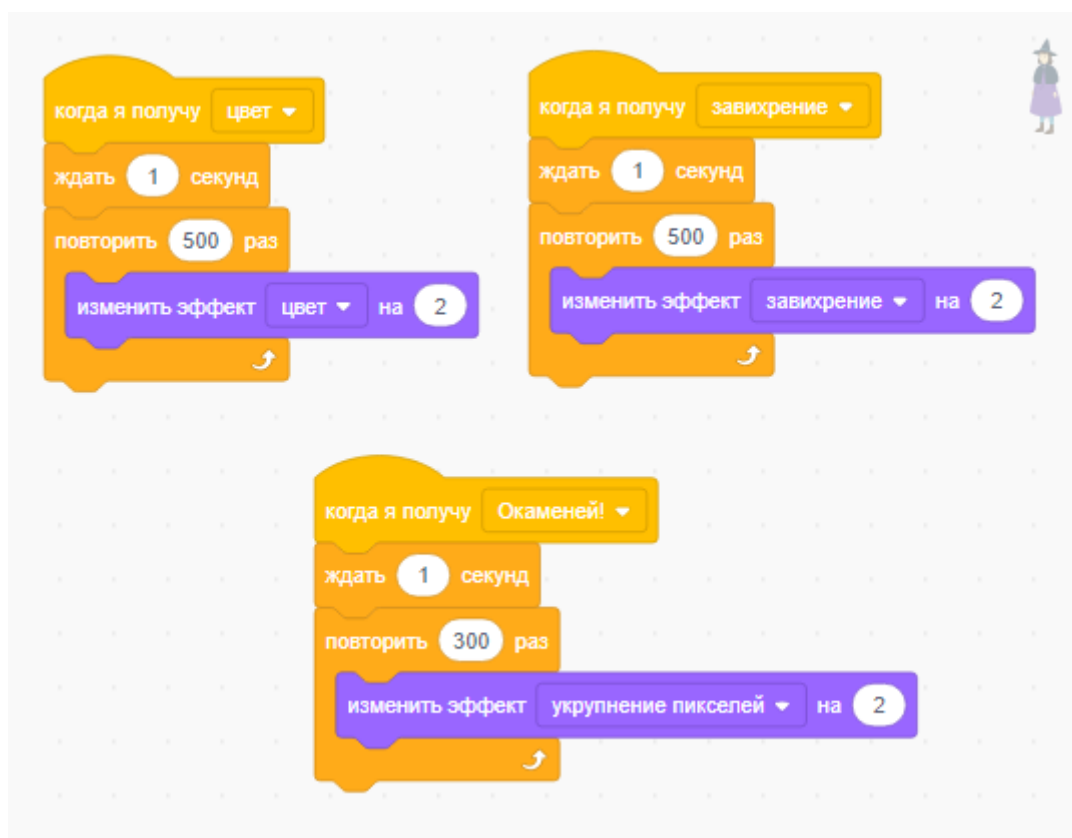
Следующий скрипт будет для Волшебника. Как видите, при поступлении каждого сообщения он говорит разную фразу.



Следующий скрипт для Ведьмы. В ней тоже будет шесть скриптов-ответов.



И ещё три скрипта для Ведьмы.



Как видите, при получения каждого сообщения Ведьма ждёт одну секунду, а затем начинает плавно изменяться с использованием различных эффектов.

Запустите проект и кликайте на склянки, кажется, Ведьме стало нехорошо.



Задание. Помогите Ведьме. Нарисуйте для неё несколько колбочек, с помощью которых она сможет отомстить Волшебнику.



Подсказка. Использовать готовые сообщения нельзя. Придумайте новые сообщения.