**Создание первой игры для сборника игр «Чистый город» в среде Scratch**

Для того чтобы нам сделать нашу первую игру сборника, нам необходимо:

А) Загрузить ещё 1 фон

Б) Загрузить дополнительные спрайты

**Шаг 1.** Добавь спрайты (водолаз и мусор), добавь фон (морское дно)





**Шаг 2.** В начале реализации игры, нам нужно разобраться в логике работы программы. Что же должно происходить? Для этого нужно ответить на ряд вопросов:

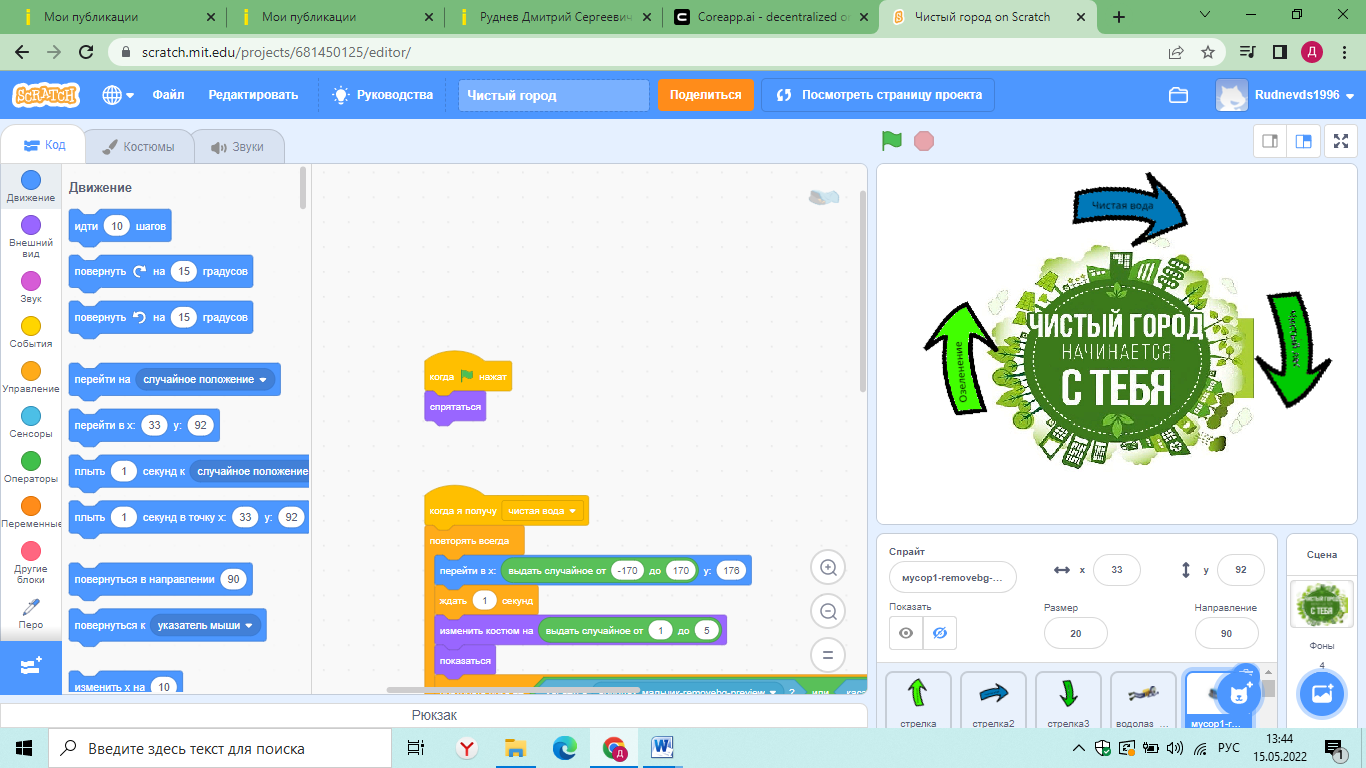
1) Что происходит с персонажами данной игры когда нажат флаг?

2) В какой момент они появляются?

3) Что они должны делать?

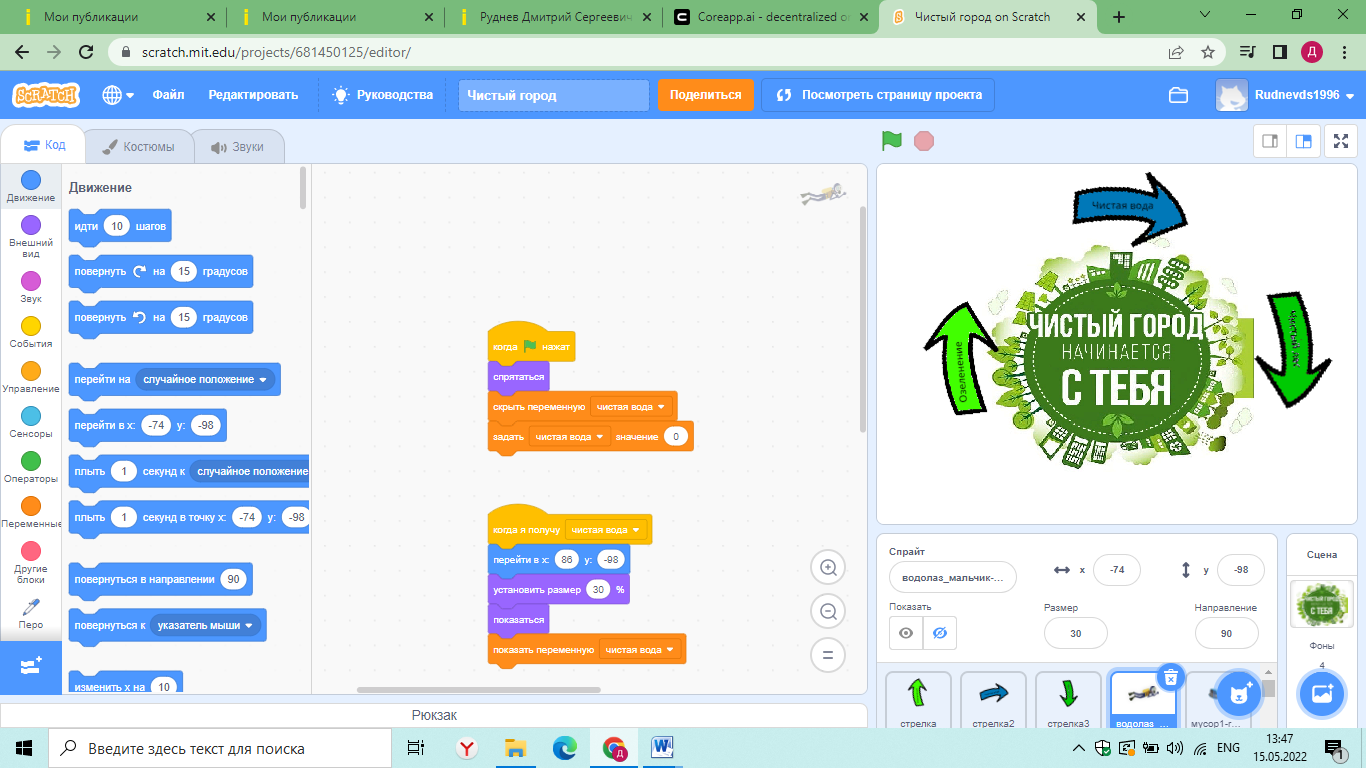
Начнём всё по порядку.

В начале игры, когда нажат флаг, у нас запускается игровое меню, очевидно, что наши персонажи не должны быть видны, для этого мы напишем следующий код для всех персонажей данной игры

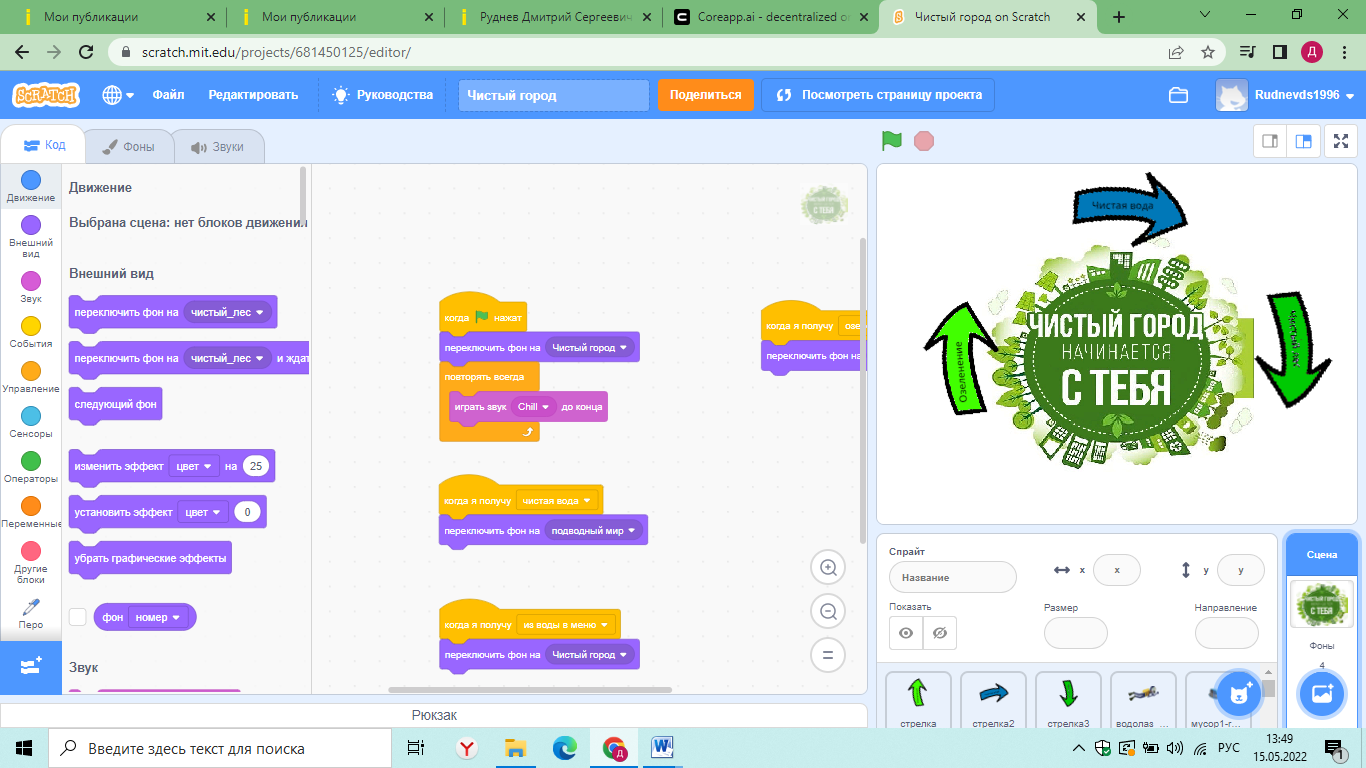


**Шаг 3.** Для того чтобы в дальнейшем играть было более интересно, добавим очки для нашей игры.

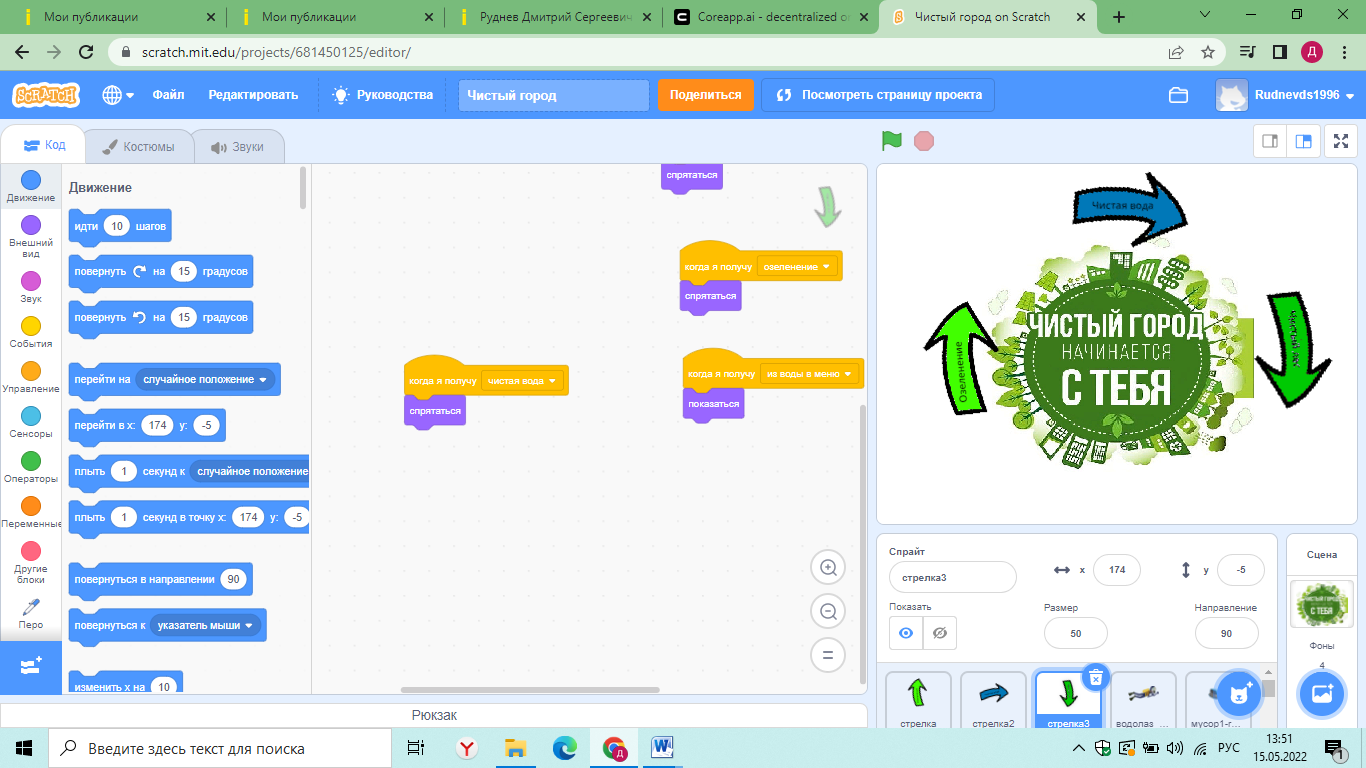
Создадим переменную **чистая вода** и видоизменим код у водолаза:



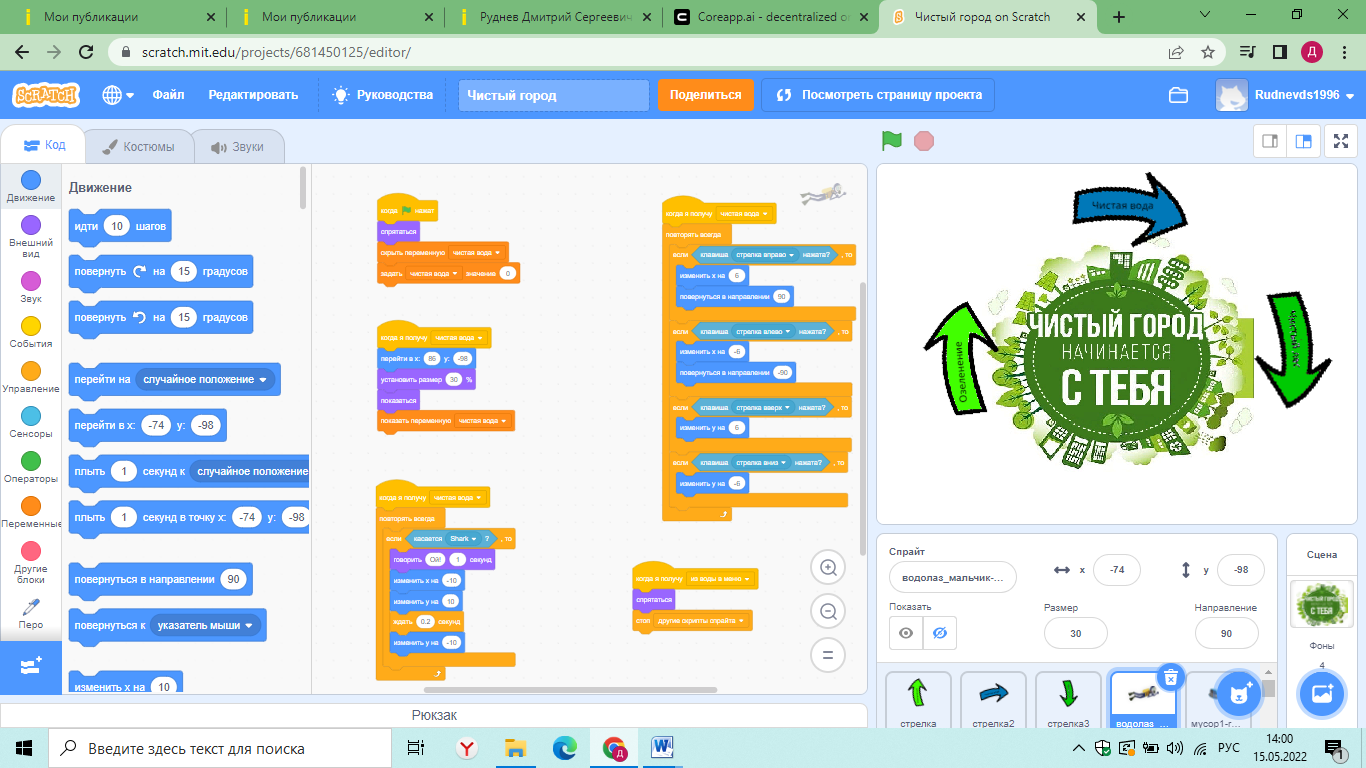
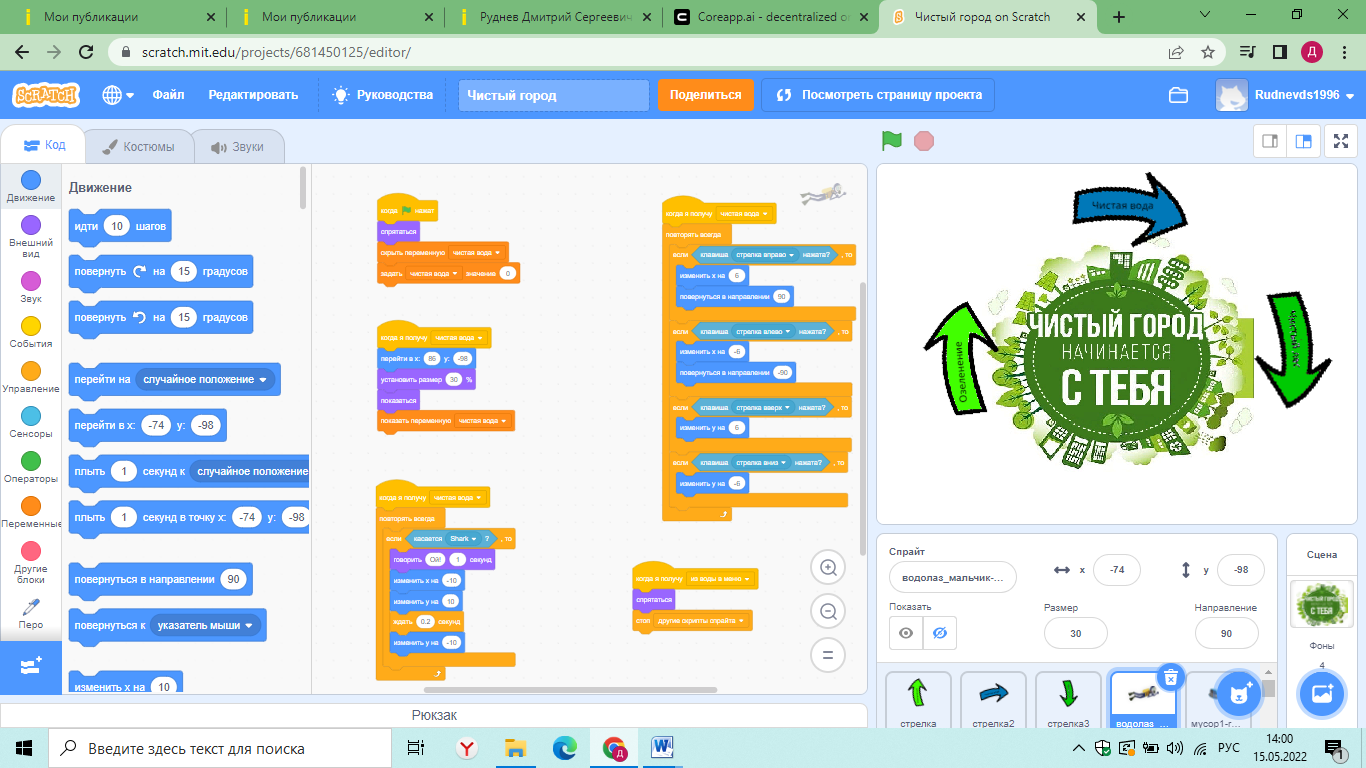
**Шаг 4.** Чтобы наш фон правильно переключал фон, напишем для него код



Фоновую музыку вы можете выбрать свою. Теперь при нажатии на кнопку, наш фон будет меняться. Но возникает проблема: фон изменился, а персонажи( стрелки) главного меню остались. Чтобы этого не было, мы добавим нашим стрелочкам следующий код.

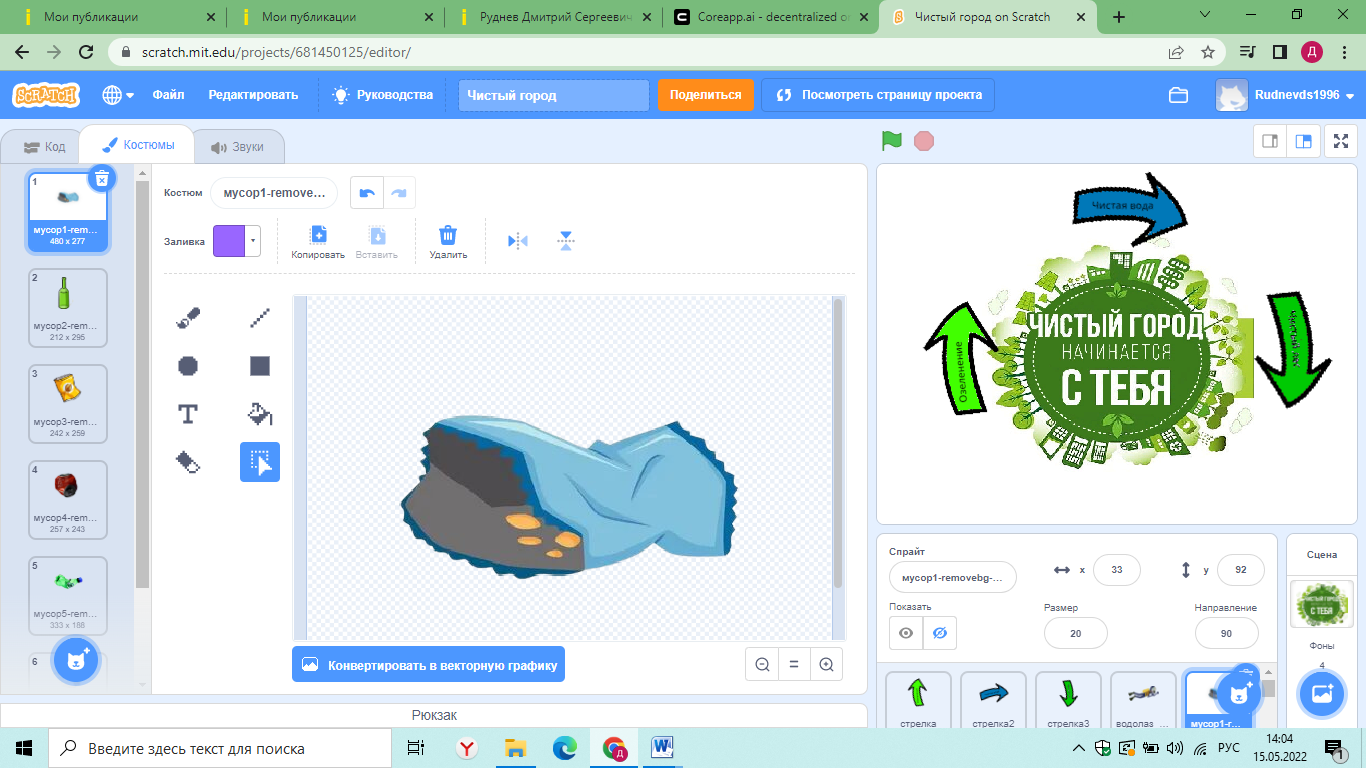


**Шаг 5.** Начнём программировать нашего водолаза, по нашей задумке, как только мы переключим фон, он должен показаться; передвигаться мы будем с помощью стрелок на клавиатуре. Напишем код

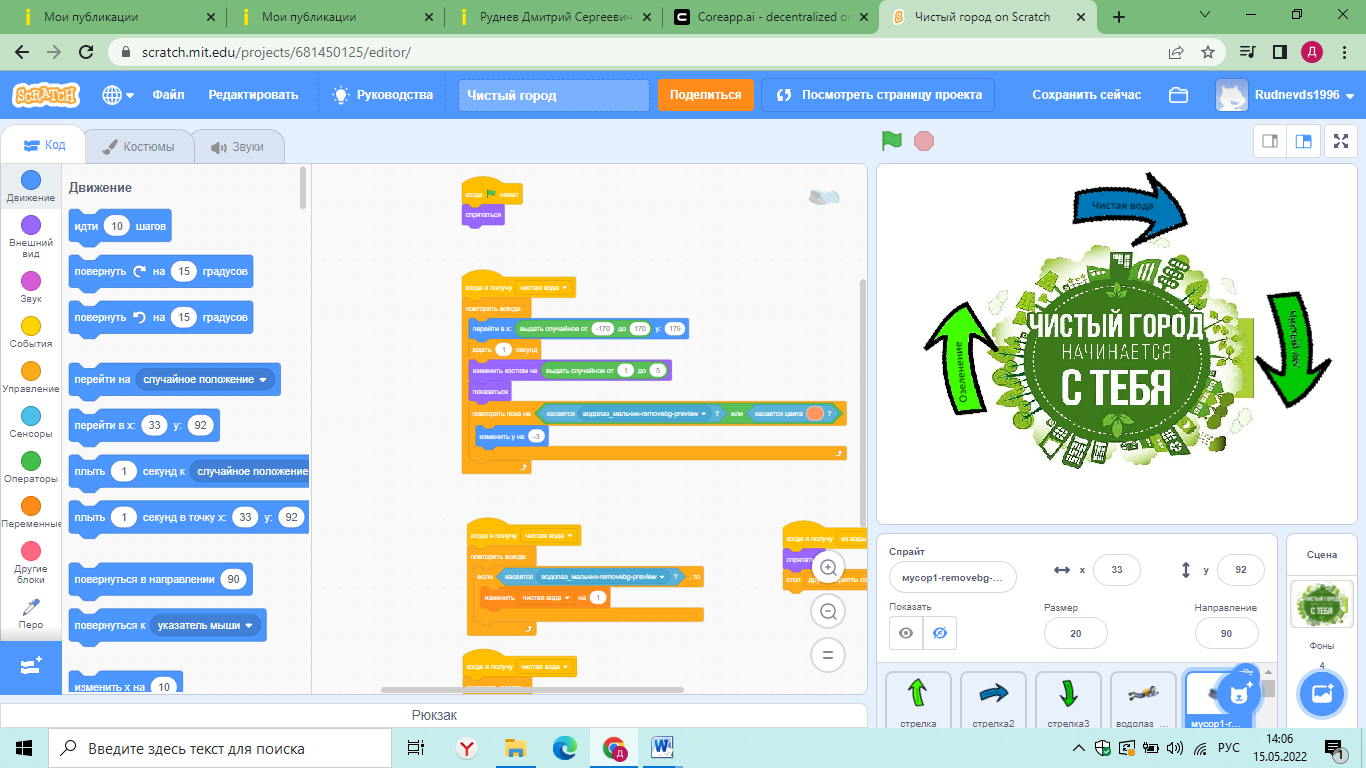
 

Д

**Шаг 6.** Теперь поработаем с мусором, первое что необходимо сделать это загрузить для него несколько костюмов (у нас их 3, смотрите выше).



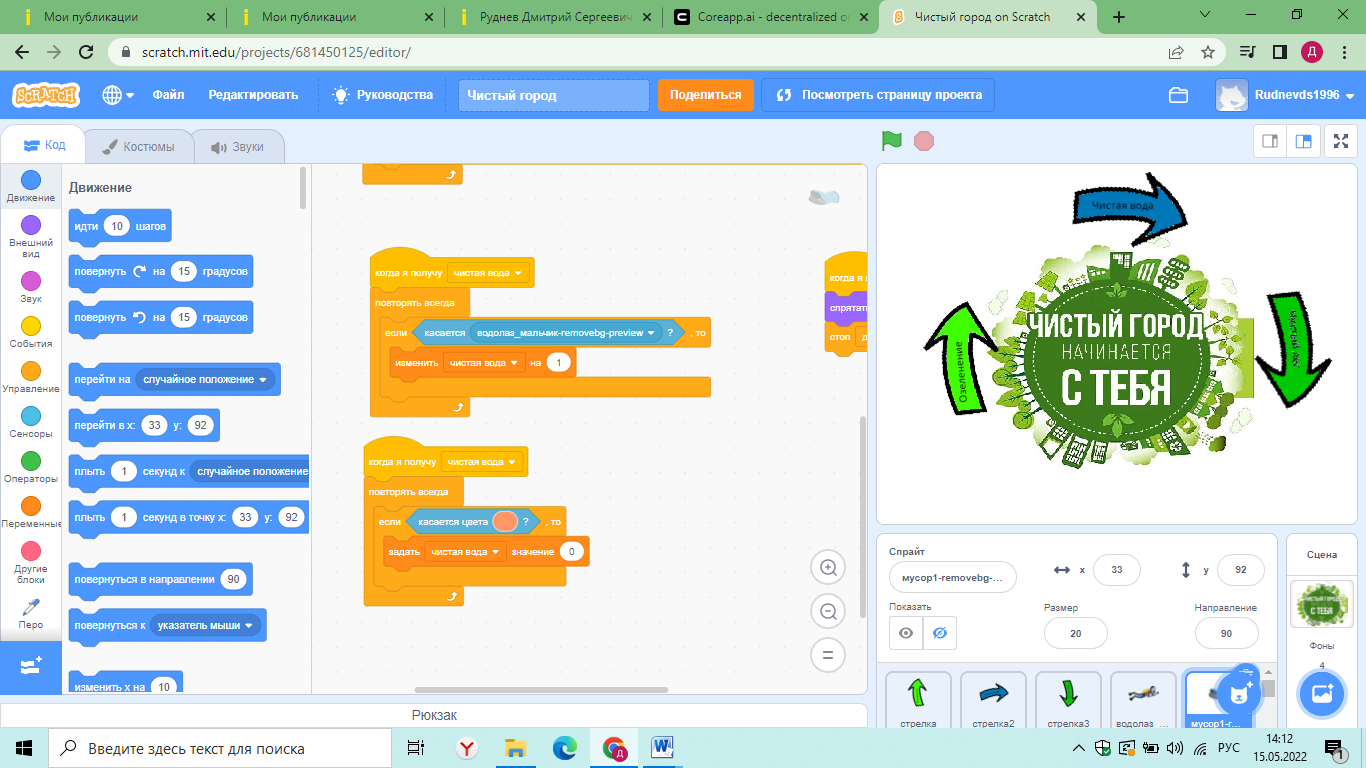
Запрограммируем его. Идея игры такова, мусор должен падать сверху экрана, а водолаз должен его ловить.



Разберём код.

Он всегда должен появляться в верху экрана, для этого мы установили фиксированное значение **y:176,** а х всегда будет случайным **от -170 до 170.** Чтобы наш мусор падал по определённому таймингу а не подряд один за другим, мы используем команду **ждать 1 секунду.** Чтобы каждый раз это был разный мусор, мы постоянно меняем ему уже загруженные нами костюмы. Наш мусор будет постоянно падать вниз (**изменить y на -3**) до тех пор, **пока не коснётся водолаза или дна (в нашем случае цвет дна оранжевый).**

Случаи когда мы касаемся водолаза и дна мы пропишем отдельно.



Если вы всё верно повторили, то у вас получится ваша первая игра сборника, чистая вода. В дальнейшем вы сможете развивать ваш сборник, самостоятельно придумывая свои собственные игры.