

## Spēle "Lekšana" (Jumping)

(Kustības imitācija vairākos līmeņos, kas rada telpas izjūtu.)

Uzdevums: Cilvēks iet pa ceļu un lec pāri objektiem, kas a mainīgu laika intervālu parādās viņa ceļā. Tālumā redzamas mājas, mašīnas, kas brauc abos virzienos dažādos ātrumos un koki.

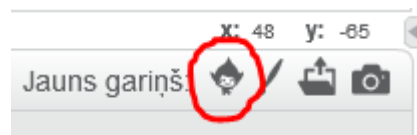


### Fons

Izveidot vienkāršotu pilsētas fonu (zīmēt pašam, no bibliotēkas vai interneta attēliem) ar mājām tālumā un joslām, kas varētu apzīmēt ceļus, trotuārus, apstādījumus. Attēlam var pievienot gariņš bez skriptiem mājām vai citiem objektiem (šajā gadījumā tāds ir gariņš "Sprite3")

### Cilvēka gariņš

Jauns gariņš: Izvēlēties no bibliotēkas.



Izvēlamies gariņu **Jaime Walking**



Hannah



Jaime



Jaime Walking

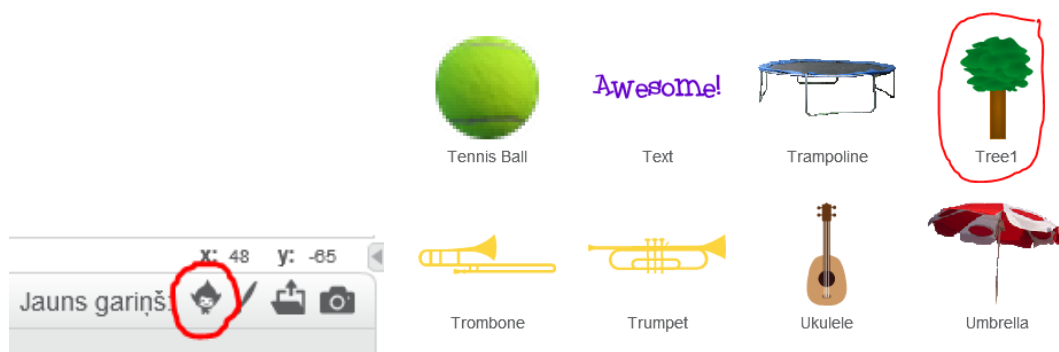
Tēri: 5



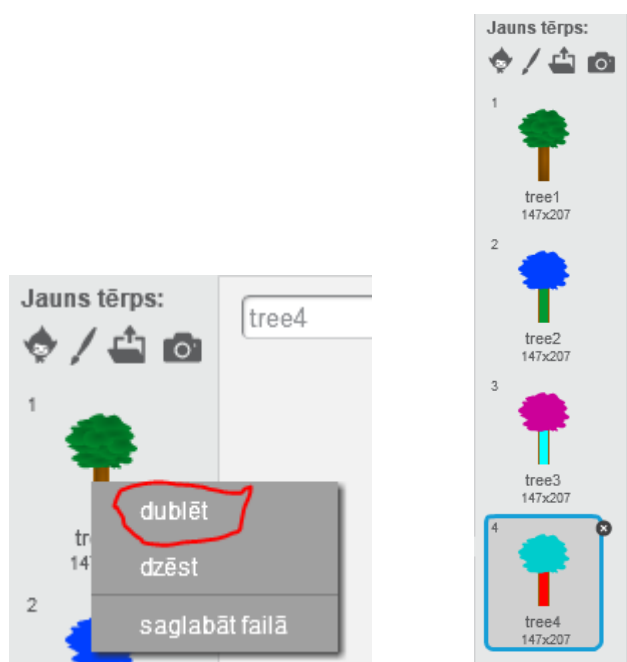
Jay

## Koku gariņš

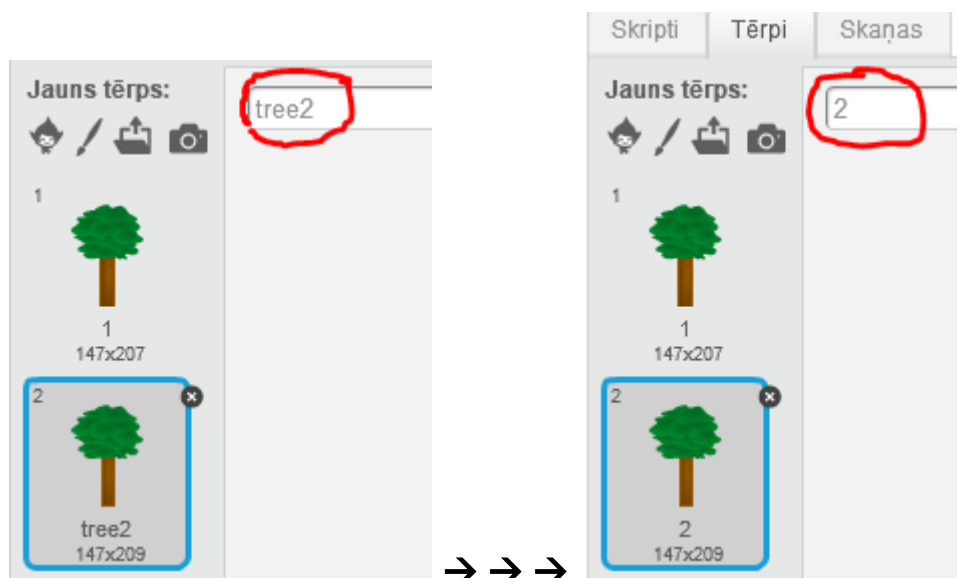
Jauns gariņš: no bibliotēkas. Paņemam divus gariņus – **Tree1**.



Izveidojam ,7 dublikātus tēriem un tos mainām, lai koki būtu dažādi.

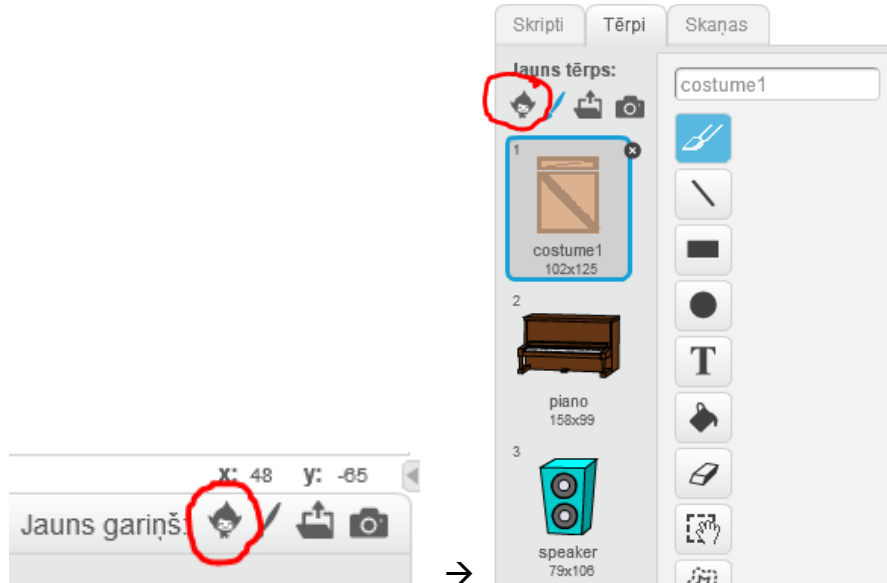


Mainīt katram koka tērpam nosaukumu. "Tree" aizstājot ar skaitli. 1..2..3.. utt



## Šķēršļu gariņš

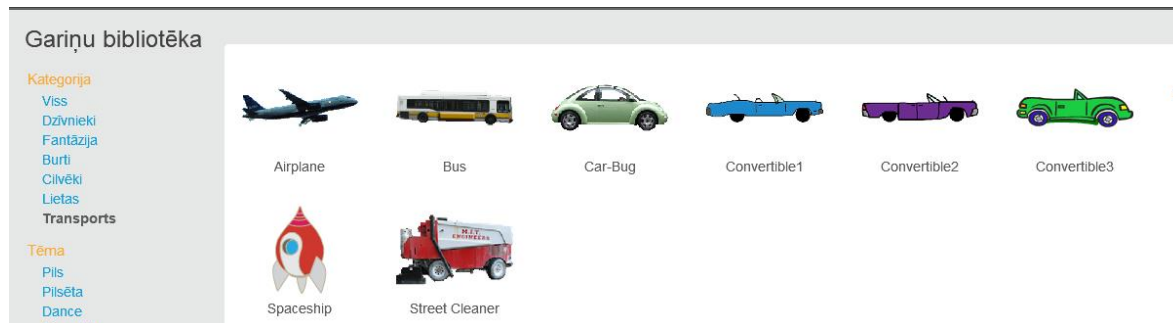
Jauns gariņš: Izvēlēties no bibliotēkas. Pēc tam pievieno citus tērpus no bibliotēkas:



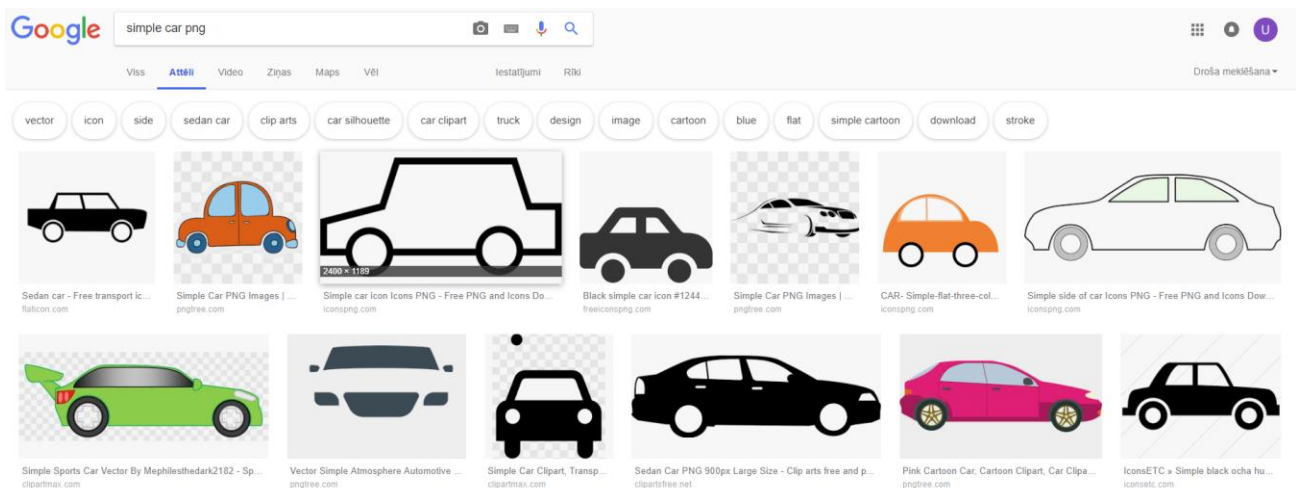
## Automašīnu gariņš

Izveidot vienu gariņu ar 9 (var būt arī cits skaits) tērpiem.

Automašīnas var izvēlēties, gan no bibliotēkas ...



gan internetā google meklētāja ierakstot "simple car png"



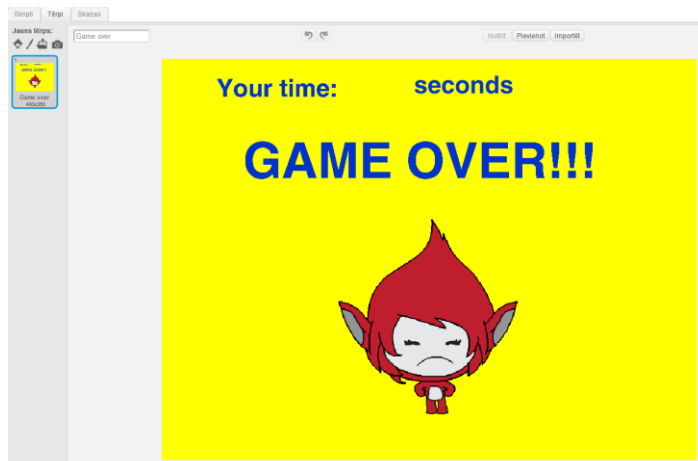
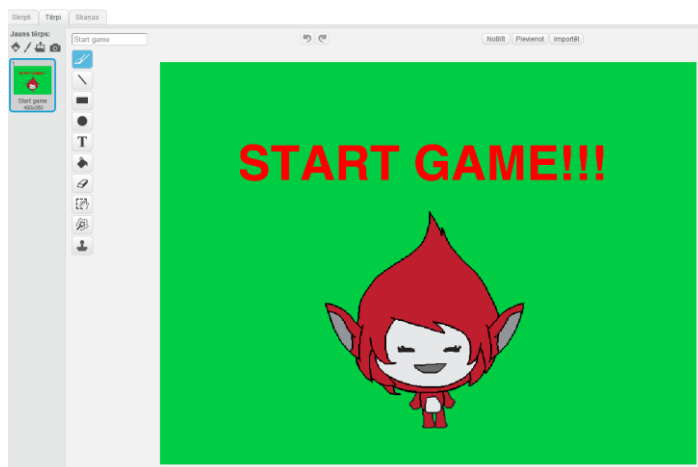
Ja vajadzīgs – mainīt automašīnu izmēru.



Automašīnu tēriem mainīt nosaukumus uz skaitļiem 1, 2, 3, 4 utt.



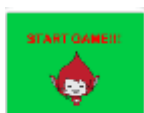
Uzzīmēt divus gariņus spēles sākšanai un beigšanai "Start game" un "Game over".



## Izveidot mainīgo "laiks".

The image shows the Scratch 'Variables' palette. The 'Dati' (Data) category is selected. A variable named 'laiks' has been created. Below the palette, there are several blocks for the 'laiks' variable: 'iestatīt laiks uz 0' (set laiks to 0), 'mainīt laiks par 1' (change laiks by 1), 'parādīt mainīgo laiks' (show variable laiks), and 'slēpt mainīgo laiks' (hide variable laiks).

## Skripti



“Start game” 

Izveidot komandas “Pārraidīt ziņojumu Start”.

The image shows the Scratch script editor. A 'pārraidīt ziņojums1' (send message 1) block is being added to a script. The 'ziņojums1' (message 1) block is selected, and the 'jauns ziņojums...' (new message...) option is circled in red. This leads to a dialog box titled 'Jauna ziņa' (New message) with the text 'Ziņas nosaukums: Start' (Message name: Start) and 'Labi' (OK) and 'Atcelt' (Cancel) buttons.

The image shows the final Scratch script for the 'Start game' button. The script consists of two parallel branches. The left branch starts with a 'kad nospiests' (when clicked) block, followed by 'parādīt' (show) and 'iet uz priekšpusi' (go forward) blocks. The right branch starts with a 'kad noklikšķināts uz šī gariņa' (when this flag is clicked) block, followed by 'pārraidīt Start' (send message Start), 'slēpt' (hide), and 'slēpt mainīgo laiks' (hide variable laiks) blocks.

# “Game over”

Scratch code for the 'Game over' screen. It features a 'kad nospiests' (when clicked) event block with a green flag icon. The code includes a 'slēpt' (hide) block, a 'parādīt' (show) block, a 'parādīt mainīgo laiks' (show variable 'laiks') block, and an 'apturēt viss' (stop all) block.

# Cilvēkam (Jaime Walking)



Izveidot komandas “Pārraidīt ziņojumu Start”.

Scratch variable palette showing categories: Kustība, Izskats, Skaņa, Notikumi, Vadība, Novērošana.

Scratch 'pārraidīt ziņojums 1' block.

Scratch 'pārraidīt ziņojums 1' block with 'jauns ziņojums...' highlighted in red.

Scratch 'Jauna ziņa' dialog box with 'Ziņas nosaukums: End' and 'Labi' and 'Atcelt' buttons.

Scratch code for the Jaime Walking character. It includes a 'kad es saņemu Start' event block with 'iet uz x: -120 y: -70' and 'nepārtraukti' loop containing 'ja nospiests taustiņš atstarpe ? tad' with 'atkārtot 15 reizes' loops for 'mainīt y par 10' and 'mainīt y par -10', and 'nākamais tērps' with 'gaidīt 0.1 sekundes'. Another 'kad es saņemu Start' block has 'iestatīt laiks uz 0' and 'nepārtraukti' loop with 'gaidīt 1 sekundes' and 'mainīt laiks par 1'. A third 'kad es saņemu Start' block has 'nepārtraukti' loop with 'ja pieskaras Šķēršļi ? tad' and 'pārraidīt End'.

## Šķēršļiem:



Scratch code for creating an obstacle:

- kad es saņemu Start** (when green flag clicked)
- nepārtraukti** (forever loop)
- iet uz x: 240 y: -100** (move to x: 240, y: -100)
- gaidīt nejauši izvēlēties no 0 līdz 3 sekundes** (wait for a random time between 0 and 3 seconds)
- nākamais tērps** (next costume)
- parādīt** (show)
- atkārtot 48 reizes** (repeat 48 times)
- mainīt x par -10** (change x by -10)
- slēpt** (hide)
- kad es saņemu End** (when green flag clicked)
- slēpt** (hide)

Thumbnail:  Šķēršļi

## Kokiem:

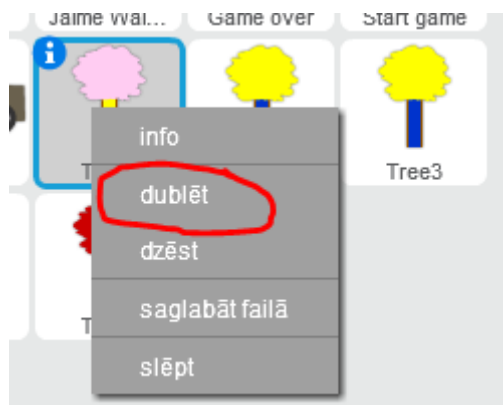


Scratch code for creating a tree:

- kad es saņemu Start** (when green flag clicked)
- nepārtraukti** (forever loop)
- gaidīt nejauši izvēlēties no 0 līdz 3 sekundes** (wait for a random time between 0 and 3 seconds)
- iet uz x: 240 y: 70** (move to x: 240, y: 70)
- nomainīt tērpu uz nejauši izvēlēties no 1 līdz 7** (change costume to a random one from 1 to 7)
- parādīt** (show)
- atkārtot 240 reizes** (repeat 240 times)
- mainīt x par -2** (change x by -2)
- slēpt** (hide)
- kad es saņemu End** (when green flag clicked)
- slēpt** (hide)

Thumbnail:  Tree1

Veidot koku gariņam vairākus dublikātus.



Screenshot of a game interface showing a context menu for a tree object:

- Buttons: **Jaime vai...**, **Game over**, **Start game**
- Objects: **Tree1**, **Tree3**
- Context menu options: **info**, **dublēt** (highlighted with a red circle), **dzēst**, **saglabāt failā**, **slēpt**

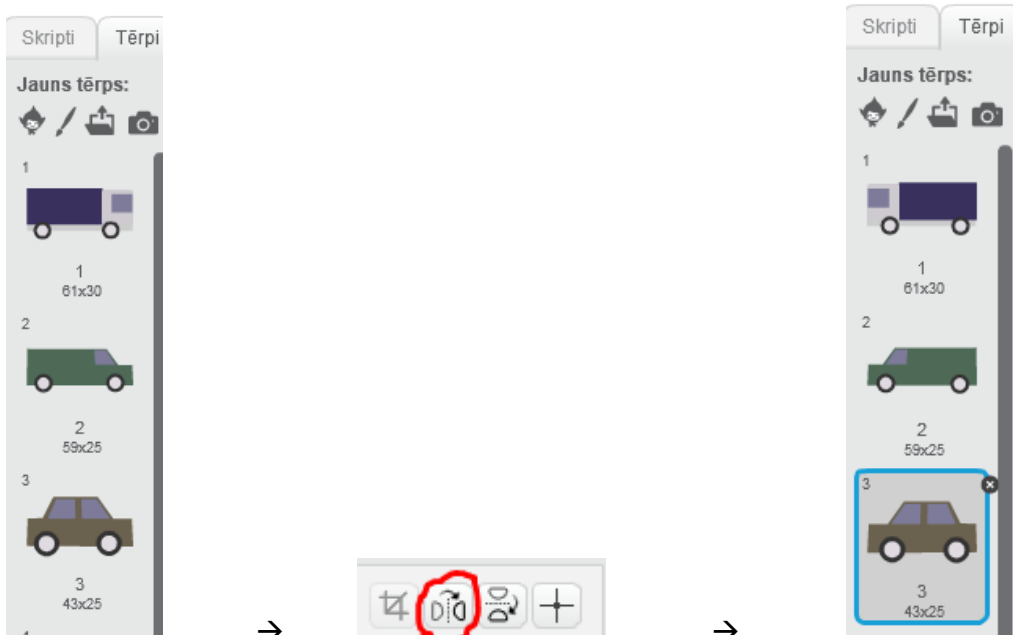
## Automašīna



## Dublēt automašīnas gariņu.



## Dublētajā gariņā apgriez visas automašīnas pretējā virzienā.





Mainīt dublētajā gariņā trīs vērtības:

