

Синхронізація дій об'єктів(спрайтів)

Країна Скретч

Управління синхронізацією дій

- Нові виконавці не повинні приходити, доки попередній об'єкт або група не виконають свою задачу.
- Це вирішується через обмін повідомлень.
- Всі виконавці взаємодіють між собою за допомогою “комунікативних” блоків управління.

Комунікативні блоки управління



оповістити



оповістити і чекати

- **Оповістити** - команди передати задане повідомлення.
- Наприклад, після завершення своїх дій кінь може передати повідомлення “**Кінь виконав свою роботу.**”



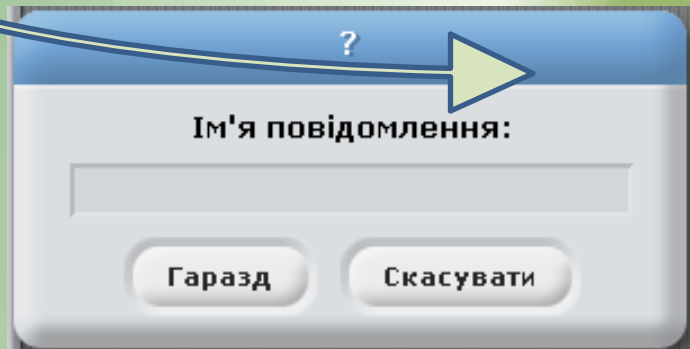
коли одержую

Коли одержую - блок, який чекає заданого повідомлення.

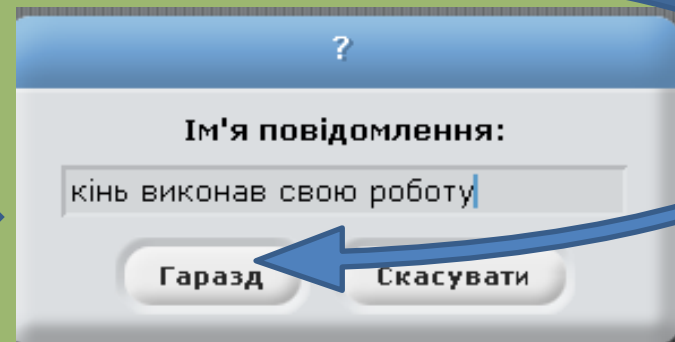
Наприклад, якщо блок одержить повідомлення “**Кінь виконав свою роботу**”, то він може запускати другого героя.

Задати повідомлення

- В комунікативні блоки задаємо повідомлення натиснувши 
- Якщо повідомлення нове, *то вибрати слово новий...* з'явиться вікно в яке ми вводимо необхідне повідомлення і натискаємо кнопку Гаразд:



A dialog box with a blue header bar containing a question mark. Below the header is a text input field. At the bottom are two buttons: 'Гаразд' (OK) and 'Скасувати' (Cancel). A blue arrow points from the text in the second screenshot to this input field.



The same dialog box as the first, but the text input field now contains the text 'кінь виконав свою роботу'. A blue arrow points from the 'Гаразд' button back to the text in the first screenshot.

Приклад синхронізації

- Розглянемо простий проект в якому на футбольне поле по черзі виходять кінь, лев, хлопчик. Кінь “співає” і “танцює” . Потім ховається. Далі з’являється лев і “співає”. Коли проспівав зникає. Останнім з’являється хлопчик який танцює і теж зникає.

Скрипт для спрайта "кінь"

Відкрити Зберегти Зберегти як Відправити! Скасувати Мова Додатково Потрібна Допомога? ектів

06'ект2 x: 40 y: -125 напрямок: 90

Скрипти Образи Звуки

коли натиснуто

- сховати
- задати розмір 100 %
- стати попереду всіх
- показати
- чекати вибрати випадкове від 1.5 до 0.7 сек
- очистити графічні ефекти
- задати значення x вибрати випадкове від 10
- задати значення y вибрати випадкове від 150
- повторити 10
 - грати звук Horse
 - чекати 0.5 секунд
 - змінити образ на horse1-b
 - чекати 0.5 секунд
 - змінити образ на horse1-a
 - переміститись на 2 кроків
- очистити графічні ефекти
- сховати
- грати звук DripDrop
- оповістити кінь виконав свою роботу

миша x: -274
миша y: -478

06'ект2 Скрипти: 1

06'ект3 Скрипти: 1

06'ект4 Скрипти: 1

Сцена

Коропко О.Б. Колегіум "Елінт"

Скрипт для спрайта "лев"

Відкрити Зберегти Зберегти як Відправити! Скасувати Мова Додатково Потрібна Допомога? ектів

Об'єкт3 x: 20 y: -88 напрямок: 90

Скрипти Образи Звуки

коли одержую кінець виконав свою роботу

- сховати
- задати розмір 100 %
- стати попереду всіх
- показати
- чекати вибрати випадкове від 1.5 до 0.7 сек
- очистити графічні ефекти
- задати значення x 0
- задати значення y -88
- повторити 10
 - грати звук WolfHowl
 - чекати 0.5 секунд
 - змінити образ на lion1-a
 - чекати 0.5 секунд
 - змінити образ на lion1-b
 - переміститись на 2 кроків
- чекати 0.7 секунд
- очистити графічні ефекти
- сховати
- оповістити Гарзд

миша x: -237
миша y: -193

Об'єкт2 Скрипти: 1
Об'єкт3 Скрипти: 1
Об'єкт4 Скрипти: 1

Сцена

Коротка О.Б. Колегіум "Елінт"

Скрипт для спрайта “хлопчик”

Відкрити Зберегти Зберегти як Відправити! Скасувати • Мова • Додатково Потрібна Допомога? ЕКТИВ

Об'єкт4 x: 50 y: -110 напрямок: 90

Скрипти Образи Звуки

коли одержую Гарзд

сховати

стати попереду всіх

показати

чекати вибрати випадкове від 1.5 до 0.7 сек

очистити графічні ефекти

задати значення x 0

задати значення y -110

повторити 25

грати звук НірНор

наступний образ

чекати 0.5 секунд

переміститись на 2 кроків

очистити графічні ефекти

сховати

зупинити скрипт

миша x: -366
миша y: -423

Об'єкт2 Скрипти: 1

Об'єкт3 Скрипти: 1

Об'єкт4 Скрипти: 1

Сцена

Коротка О.Б. Колегіум "Еліт"

Казка про Зайця та Лисицю

- Цей проект продовжує обмін повідомлень між різними виконавцями.
- Опишемо дії героїв



Виконавець лубова хатинка

- Стоїть і ні на що не реагує .



Хатинка льодяна

- Стоїть.
- Одержавши повідомлення від Весни, розтає.
- Повідомляє про своє танення.



Весна

- Чекає
- Приходить.
- Повідомляє про свій прихід



Коротка О.Б. Коллежум "Еліт"



Зайчик



- Живе в лубовій хатинці
- Одержує повідомлення – **Допоможи лисиці,**
– Посилає повідомлення – **Лисиця заходь.**
- Одержавши повідомлення – **Йди з хатинки,** покидає хатинку, починає плакати,
– Посилає повідомлення – **Я плачу вперше.**
- Одержавши повідомлення – **Чого, зайчику, плачеш?**
– Посилає повідомлення – **Як же мені не плакати.**
- Одержавши повідомлення – **Собака втекла,**
– Посилає повідомлення – **Я плачу вдруге.**
- Одержавши повідомлення – **Кіт втік ,**
– Посилає повідомлення – **Я плачу втретє.**
- Одержавши повідомлення – **Лисиця втекла,** перестає плакати.



Лисичка



- Живе в льодяній хатинці.
- Одержавши повідомлення – ***Я розтанула***, йде до лубової хатинки,
 - Посилає повідомлення – ***Допоможи лисиці***.
- Одержавши повідомлення – ***Лисиця заходь***, заходить в лубову хатинку.
 - Посилає повідомлення – ***Йди з хатинки***.
- Одержавши повідомлення – ***Йди лисиця геть***,
 - Посилає повідомлення – ***Як вискочу***
- Одержавши повідомлення – ***Злізай лисиця з печі***
 - Посилає повідомлення – ***Лисиця втекла***.

Собака

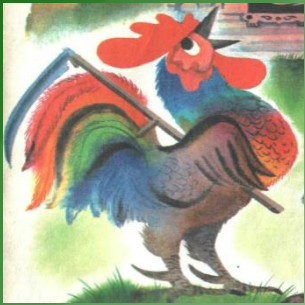


- Одержавши повідомлення
 - ***Я плачу вперше***, йде до зайця,
 - Посилає повідомлення
 - Чого, зайчику, плачеш?***
- Одержавши повідомлення – ***Як же мені не плакати***, говорить “Не плач, зайчику”, йде до хатинки,
 - Посилає повідомлення - ***Йди лисиця геть!***
- Одержавши повідомлення – ***Як вискочу***, тікає геть,
 - Посилає повідомлення – ***Собака втекла.***



Кіт

- Одержавши повідомлення – ***Я плачу вдруге,*** йде до зайця,
 - Посилає повідомлення – ***Чого, зайчику, плачеш?***
- Одержавши повідомлення – ***Як же мені не плакати,*** говорить “Не плач, зайчику”, йде до хатинки,
 - Посилає повідомлення - ***Йди лисиця геть!***
- Одержавши повідомлення – ***Як вискочу,*** тікає геть,
 - Посилає повідомлення – ***Кіт втік.***



Півник

- Одержавши повідомлення – ***Я плачу втретє***, йде до зайця,
– Посилає повідомлення – ***Чого, зайчику, плачеш?***
- Одержавши повідомлення – ***Як же мені не плакати***, говорить “Не плач, зайчику”, йде до хатинки,
– Посилає повідомлення – ***Злізай лисиця з печі!***

Бажаю успіхів!
в створенні даного проекту!

