**ӘЛІМБАЙ Алдияр Ерболатұлы,**

**Зоя Космодемьянская атындағы №23 мектеп-лицейінің 5«Ә» сынып оқушысы.**

**Жетекшісі: САГЫНБАЕВА Таңшолпан Ғаныйқызы.**

**Шымкент қаласы**

**ОЙЫНДА КЕЙІПКЕР ЖАСАУ**

Таңбаны жасау үшін батырманы басу керек таңбалар генераторы келесідей көрінеді:



Параметрлері бар терезе пайда болғаннан кейін параметрлерді таңдап, параметрлерден төмен бет түймесін басыңыз. Пайда бұл, онда екі жазулар "" Импорт - Экспорт " тетігін басамыз экспорты мен сізге бірден орналасқан папка, сохранить басамыз. "Кейіпкер", "нокаутта" және "күрескер" түймелерімен де солай істейміз.

Содан кейін біз бастапқы мәзірдегі құралдар түймесін тауып, "мәліметтер базасы" деген жазуды басамыз. Кейін өзгертуге болады саны кейіпкерлердің күшіміз бірлікте жасағында кезінде көмек "батырмасын басу арқылы Өзгертуге максимум". Әрі қарай өзгертуге болады есімі немесе лақап аты, сыныбы және сипаттамасы, бастапқы және ең жоғары деңгейіне дейін.

Олардың астында "Графика" бар, "бет" түймесін басып, Сіз жасаған нәрсені таңдаңыз, оны басқа түймелермен жасаңыз. ("Кейіпкер","Күрескер").

**Қазына немесе есік жасау**

Қазынаны немесе есіктерді жасау үшін аймақтың бос торын басу керек, бірақ бұған дейін "оқиғалар" режимін таңдау керек, ол "кейіпкерлер генераторы"сияқты жолда орналасқан. Мәзірді басқаннан кейін біз "оқиға үлгілері" деген жазуды меңзейміз, оң жақта "жылжыту", "есік", "Қазына" және "қонақ үй"деген жазулары бар терезе пайда болады.

Таңдаймыз, не олжа, не есік, егер есік пайда болады окошечко, онда өзгертуге болады суретті есіктер мен орналасуы, онда ол болады. Бірақ есік Сізді қажетті нүктеге жіберуі үшін есіктің сол жақ батырмасымен екі рет басу керек, содан кейін ортасында жазулар болады, соңғы жолды іздеп, оны тінтуірдің оң жақ батырмасымен басып, "Өңдеу" түймесін басыңыз, содан кейін "көрсетілген" сөзінің астындағы түймені басып, таңбаны қайда жіберу керектігін таңдаңыз.

Ал қоймамен бәрі әлдеқайда оңай! "Қазынаны" нұқыңыз, содан кейін терезе пайда болады, онда сіз кеуде суретін және сол жерде болатын заттарды таңдай аласыз. Содан кейін "жарайды"түймесін басыңыз.

**Хабарлама жасау**

Мұны істеу үшін бос ұяшыққа тінтуірдің сол жақ батырмасын 2 рет басу керек, бірақ бұған дейін "оқиға" режимін таңдау керек, содан кейін терезе пайда болады және ромбтың орналасқан жолында тінтуірдің сол жақ батырмасымен 2 рет басу керек, біз "хабарламаны көрсету" іздейтін тағы бір терезе пайда болады, содан кейін мәтінді енгізіп, суретті таңдаңыз. Барлығы дайын.

**Ұрыс құру**

Сіз хабарлама жасағаныңыздай бәрін жасауыңыз керек, бірақ "хабарламаны көрсету" орнына үшінші "шайқас" қойындысынан таңдап, өзіңіз үшін жау жасауыңыз керек, содан кейін сіз жаудың суретін таңдап, триггерді "оқиғаның жанасуына" және қозғалысты өзгерте аласыз. "ойыншыға қарай қозғалыс". Сонымен қатар, сіз NPC жасай аласыз, ол ойыншыға ауысады.

**Қосымша ақпарат**

Содан кейін сіз сайттағы қалған ақпаратты біле аласыз. Онда ойынды одан да керемет ету туралы егжей-тегжейлі айтылады! Немесе YouTube сайтына кіріңіз: Natatem00. Ол Unity сияқты әртүрлі қозғалтқыштармен жұмыс істейді. Осылайша, ол жаңадан бастаушыларға ойындармен жұмыс істеуге көмектеседі.

**"Бағдарламалау" ұғымы**

**Бағдарламалау**-бұл компьютермен қарым-қатынас жасау тәсілі, яғни адам компьютермен машина тілінде сөйлейді. Бағдарламалау тілін қолдана отырып, адам компьютерге белгілі бір жағдайларда компьютер шешетін белгілі бір міндеттерді қояды. Көмегімен программалау тілін құруға болады кез келген қосымшаның ұсақ бағдарламалар жаһандық жобалар.

Бағдарламаларды құру үшін әртүрлі бағдарламалау тілдері бар: Паскаль, Бейсик, Си және т. б.

**Компьютерлік ойындар**

Алғашқы қарапайым компьютерлік ойындар өткен ғасырдың 60-жылдарының басында Англия мен АҚШ-та жасалған. Олар "тик-так", "екі теннис", "пинг-понг", сондай-ақ "ғарыштық соғыс және Джонның үлкен Приключениясы"ойындарына еліктеді. Компьютерлердің жетілдірілуімен ойындар жетілдіріліп, көбірек адамдар тартылды.

**Google "бағдарламалау ортасы Scratch.mit.edu".**

**Скретч** (мүмкін ағылш. from scratch — "таза парақтан")-оқушыларды оқытуға арналған визуалды объектіге бағытталған бағдарламалау ортасы. Ол түрлі-түсті кірпіштерден бағдарламалар құруға негізделген-командалар.

Тегін Scratch жобасын MIT Media Lab ғалымдарының шағын тобы жасаған. Scratch негізгі алгоритмдік құрылымдарды жүзеге асырады: Бақылау, тармақтау, циклдар. Ол интерфейстің 50 тілінің бірін таңдай алады. Жақында орыс тіліндегі нұсқасы шықты, онда командаларды орыс тілінде орнатуға болады. Желіде Скретч тілінде жазылған бағдарламаларды бөлісетін пайдаланушылар қауымдастығы бар. Ол келесі мекен-жайда орналасқан <http://scratch.mit.edu>.