

### ENGLISH VERSION

## Prevent Ozone Depletion – Part IV

Hello friends. Welcome back to the last video in our game on preventing depletion of the ozone layer. Our game is almost ready given that we have designed the screen and coded our sprite and gas bubbles. In this video, we will create the welcome and game over screens to give a professional look to our game.

First, let us create the welcome or main home screen. Make a new sprite by choosing the paint option. Draw a rectangle on the screen and fill it with a colour of your choice. Select the text tool and set a colour such that it is visible on the screen. Type a nice welcome message and inform the players what the mission of the game is so as to create awareness about the importance of saving the ozone layer from harmful gases. Stylise the text to make it look interesting. Position the rectangle at the centre of the screen. Rename the sprite to Welcome.

Code the Welcome screen so that it shows itself as soon as the game starts or when the flag is clicked. Drag 'when flag clicked' block from the events section to the code editor window and attach 'show' from the looks section to it.

Now, let us add a Play button to start the game. Create another sprite by clicking on the cat icon and selecting paint. Choose a colour and create a small rectangle at the center that looks like a button. Use the Text tool to write 'Play'. Adjust the size of the text and position the play button properly. Rename the sprite to play.

Code the play button sprite. Drag 'when flag clicked' block from the events section and attach 'show' block from the looks section. This will make the play button visible once the flag is clicked. Once the play sprite is clicked, it should tell all other sprites to start.

Drag 'when this sprite clicked' from the events section to the code editor and attach 'broadcast message' from the same section. Select 'new message' option from the drop down and set message as 'StartGame'.

We should also hide the play button. Drag 'hide' block from the looks section and attach it to the 'broadcast StartGame' block.

The 'StartGame' message should be heard by the 'Welcome' screen and it should hide itself. Go to the welcome sprite and drag 'when I receive message' from the events section to the code editor. Change it to 'StartGame' from the drop down. Go to the looks section and drag 'hide' block and attach to the 'when I receive StartGame' block.

We need to make a few more changes to ensure that our play button has the desired effect. The car should start moving only when the play button is clicked. Go to the car sprite and drag 'when I receive message' from the events section. Change it to 'StartGame' from the drop down. Move the logic for the movement of the car and attach it to the 'when I receive StartGame' block.

Let us go to the gas bubbles sprite now. Gas bubbles should start getting generated in tandem with the car movement only when the game starts. In the code editor, drag 'when I receive message' from the events section. Change it to 'StartGame' from the drop down. Attach show block from the looks section. Move the logic for the creation of the bubbles and attach it to the 'when I receive StartGame' block.

Time to make changes in the Ozone Layer Sprite. It should become visible only after the game starts. Go to the code window, drag the 'hide' block from the looks section and place it between 'when flag clicked' and 'set GameOver to 0' blocks. Drag 'when I receive message' from the events section, change it to 'StartGame' from the drop down and attach the 'show' block to it.

Let us run the game and test. Our welcome screen or main home is working fine. When the flag is clicked, the ozone layer gets hidden and when we click play, the game begins.

Let us create our Game Over screen now like we created the Welcome screen. Duplicate the Welcome sprite. Change the name of the duplicated sprite to 'Game Over'

Go to the costumes section of this sprite. Change the 'Welcome' text to 'Game Over'. Do not forget to tell the player why the game is over. We are saying - 'Sorry'! The Ozone Layer has been damaged'. If you want, you can change the font and colour. Position the text and the whole game over screen properly.

We need to code this sprite to show the screen only after the game is over. Go to the code tab for the Game Over sprite and delete the earlier code that appears there. Drag 'when flag clicked' from the events section to the code editor and attach 'hide' block from the looks section. From the variables section, Drag 'set variable to 0' and attach it to the hide block. Change the variable to 'GameOver' from the drop down.

Drag 'wait until' block from the control section and attach to 'set GameOver to 0' block. Go to the operators section and drag 'equal to' operator and place it inside the <hexagonal slot>. From the variables section, drag the 'GameOver' to the left-hand slot of the operator. Change the value of the right-hand slot from 50 to 1. Go to the looks section and drag 'show' block and attach it to the 'wait until GameOver = 1' block. This piece of code ensures that the Game Over screen will become visible only when the GameOver variable becomes 1.

Test your game. It seems perfect!

Play the game with your friends and spread awareness about the fact that each of us has a role to play in preventing the ozone layer from getting depleted both in the game and in real life.

You can add more features and special effects to improve the game further. Keep practicing and keep having fun with Scratch.

This is your friend Anita signing off. Bye - Bye!

## HINDI VERSION

### Prevent Ozone Depletion – Part IV

हैलो friends! ozone layer की कमी को रोकने पर हमारे गेम के last वीडियो में वापस स्वागत है। हमारा गेम लगभग तैयार है, हमने स्क्रीन को डिज़ाइन किया है और हमारे स्प्राइट और bubbles को कोड किया है। इस वीडियो में, हम अपने गेम को एक professional look देने के लिए welcome and game over screens बनायेंगे। सबसे पहले हम welcome or main home screen बनाते हैं। paint आपशन चुनकर एक नया स्प्राइट बनाएं। स्क्रीन पर एक rectangle बनाएं और उसे अपनी पसंद के colour से भरें। text टूल को चुनें और ऐसा colour सेट करें जो स्क्रीन पर दिखाई दे। एक अच्छा सा welcome message लिखें और गेम का क्या मिशन है इस बारे में players को बताएं, ताकि harmful गैसों से ozone layer को save करने के importance के बारे में awareness पैदा की जा सके। text को stylish बनाएं जिससे ये और interesting लगे। rectangle को स्क्रीन के centre में रखें। स्प्राइट का नाम बदल कर 'welcome' कर दें।

welcome स्क्रीन को कोड करें ताकि गेम शुरू होते ही या झंडे पर क्लिक करते ही यह खुद दिखे। इवेंट सेक्शन से when flag clicked block को खींचें और कोड एडिटर में ले कर आएं और look सेक्शन से 'show' को attach करें। अब गेम शुरू करने के लिए एक प्ले बटन add करें, कैट आइकन पर क्लिक करके और paint को select करके एक और स्प्राइट बनाएं। एक colour चुनें और centre में एक छोटा rectangle बनाएं जो बटन की तरह दिखता हो। 'play' लिखने के लिए text tool का use करें, text के साइज़ को adjust करें और प्ले बटन को सही position पर रखें। स्प्राइट का नाम बदलकर 'play' कर दें, प्ले बटन स्प्राइट को कोड करें। इवेंट सेक्शन से when flag clicked block को खींचें और look सेक्शन से 'show' ब्लॉक को अटैच किया। इसके कारण flag पर click होते ही प्ले बटन दिखाई देगा। एक बार प्ले स्प्राइट पर क्लिक हो, इसे बाकी सभी स्प्राइट्स को start होने के लिए कहना चाहिए। इवेंट सेक्शन when this sprite clicked को खींच कर कोड एडिटर तक लायें, उसी सेक्शन से broadcast message को attach करें, तो ड्रॉप डाउन से new message option सिलेक्ट करें और message को 'start game' के रूप में सेट करें। हमें प्ले बटन भी hide कर देना चाहिए। look सेक्शन hide block को खींचें और इसे broadcast start game block से attach करें। welcome screen को start game message सुनाई देना चाहिए और इसे छुप जाना चाहिए। welcome Stripe पर जाएं और when I received message को इवेंट सेक्शन से खींच कर कोड एडिटर तक लायें, और इसे ड्रॉप डाउन से start game में बदल दें, look सेक्शन पर जाएं और hide block को खींचें और when I received start game block से attach करें। हमारे play button पर मनचाहा effect है, ये पक्का करने के लिए हमें कुछ और changes करने की जरूरत है,

car को केवल तभी चलना शुरू करना चाहिए जब प्ले बटन पर क्लिक किया जाए, car स्प्राइट पर जायें और इवेंट सेक्शन when I received message को खींचें, और इसे ड्रॉप डाउन से 'start game' में बदलें, car movement के logic को ला कर when I receive start game block से attach करें। अब हम गैस bubble स्प्राइट में चलते हैं, जब गेम शुरू होता है car के चलते ही

उसके पीछे gas bubbles पैदा होना शुरू हो जाना चाहिए। इवेंट सेक्शन when I received message को खींच कर कोड एडिटर में लायें, और ड्रॉप डाउन से इसे start game में बदलें, bubbles के बनने के logic को ला कर इसे when I receive start game block से इसे attach करें।

अब ozone स्प्राइट में change करने का टाइम है, यह गेम शुरू होने के बाद ही दिखाई देना चाहिए। कोड विंडो पर जाएं, look सेक्शन से height block खींचें और इसे when flag clicked और set game over to zero बीच में रखें। इवेंट सेक्शन से when I receive message खींचें, और ड्रॉप डाउन से show block को इसमें attach करें आइए हम गेम को चलाएं और test करें। हमारी welcome screen ठीक काम कर रही है। जब flag पर click होता है तो ozone layer छिप जाती है और जब हम play पर click करते हैं, तो गेम start होता है आइए अब हम game over screen बनाते हैं जैसे हमने welcome screen बनाई है। welcome Sprite डुप्लिकेट बनाएं। डुप्लिकेट स्प्राइट का नाम बदलकर 'game over' करें। इस स्प्राइट के costume सेक्शन में जाएं, welcome text को change करके 'game over' कर दें। player को यह बताना न भूलें कि क्यों game over हुआ है। हम बोलेंगे 'Sorry, the ozone layer has been damaged' अगर आप चाहें, तो आप font और colour बदल सकते हैं। text और पूरे game over screen ठीक position पर रखें। गेम खत्म होने के बाद ही स्क्रीन दिखाने के लिए हमें इस स्प्राइट को कोड करना होगा। game over स्प्राइट के कोड टैब पर जाएं और वहां दिखाई दे रहे पहले के पहले कोड को हटा दें। इवेंट सेक्शन से when flag clicked खींच कर कोड एडिटर में लायें और look सेक्शन से hide block को attach करें। variable सेक्शन से set game over to zero को खींचें और इसे hide block से attach करें। ड्रॉप डाउन से variable को 'game over' में बदलें। कण्ट्रोल सेक्शन से wait until block को खींचें और set game over to 0 block से attach करें, ऑपरेटर सेक्शन पर जाएं और equal to operator खींचें और इसे हेक्सागोनल स्लॉट के अंदर रखें। variable सेक्शन से game over को ऑपरेटर के लेफ्ट हैण्ड स्लॉट पर खींचें। right हैण्ड स्लॉट के value 50 से बदलकर 1 कर दें, look सेक्शन में जाएं और show block को खींचें और इसे wait until game over equals one block से attach करें। यह कोड पक्का करेगा है कि game over screen build तभी दिखे जब game over variable 1 हो जाए,

गेम को test करें,

यह सही लग रहा है।

अपने दोस्तों के साथ गेम खेलें और इस fact के बारे में awareness फैलाएं कि हम सभी का ozone layer को खत्म होने से बचाने में गेम और real life दोनों में role है। आप गेम को और अच्छा बनाने के लिए और अच्छे features और special effects को add कर सकते हैं, practise करते रहें और स्क्रीच के साथ fun करते रहे

ये आपकी दोस्त अनीता, signing off, bye bye