

ЗАВДАННЯ 1

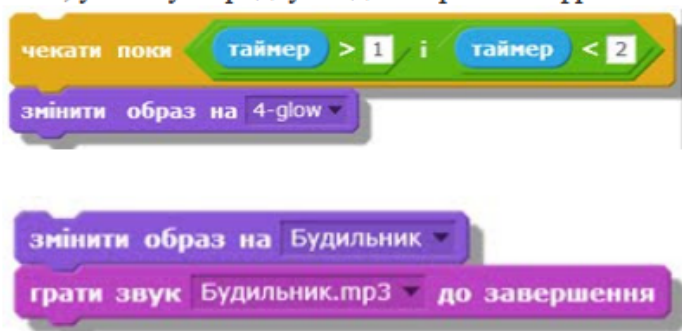
БУДИЛЬНИК

Завдання. Склади проект, у якому після натиснення кнопки **Пуск** відображається будильник із зворотнім відліком часу через 1 секунду від 5 до 0, після чого на сцені проекту з'являється **дзвінок** і звучить **мелодія будильника**.

1. Завантаж середовище **Скретч 3**. Вилучи об'єкт *Рудий кіт* і додай до проекту об'єкт – зображення *будильника*, яке завантаж з інтернету або папки, де є зображення Будильник.jpg
2. Додай до будильника нові образи (як на малюнку зправа)
3. Відобрази значення таймера на сцені проекту.
4. Розпочни складати програму за зразком.



5. Встанови, у якому порядку слід використати фрагменти у програмі.



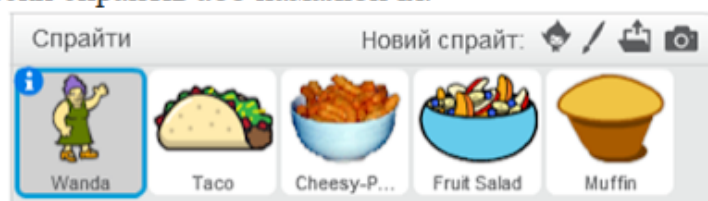
6. Доповни програму командами так, щоб послідовно змінювалися значення показників таймера.
7. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програму.
8. Збережи проєкт під назвою **Будильник** у власній папці.

ЗАВДАННЯ 2

ТЕРМІНАЛ

Завдання. Створи проект **Термінал**, який можна було б використати для замовлення меню у шкільній їдальні. Користувач має ввести своє ім'я у вікно повідомлення та перейти на сторінку меню, клацнути на страві із запропонованого меню, після чого всі страви мають зникати з екрана, а на екрані – з'являтися повідомлення, що замовлення прийнято.

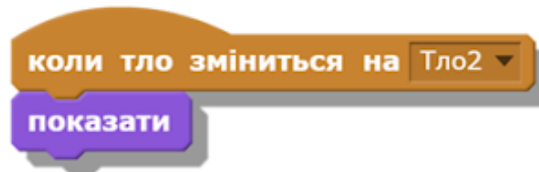
1. Завантаж середовище **Скретч 3**. Заміни на сцені Рудого кота іншим виконавцем на свій розсуд.
2. Додай до проекту об'єкти – елементи меню. Використай зображення з бібліотеки спрайтів або намалюй їх.



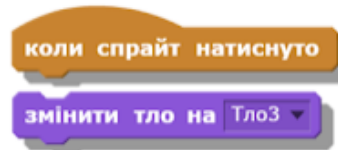
3. Приховай усі елементи меню, двічі клацнувши на команді *Сховати* групи *Вигляд* або змінивши властивість *Показати* кожного з об'єктів – не позначена.
4. Зміни фон сцени: стартове вікно деякого кольору, вікно меню білого кольору, вікно завершення проекту – на білому фоні напис про те, що вибір прийнято. Візьми до уваги, що напис кирилицею складно зробити з використанням інструмента додавання тексту, його можна просто намалювати, наприклад, пензліком.
5. Створи програму використання терміналу за зразком.



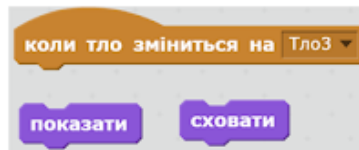
6. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач перейде на вибір меню, – зміна тла сцени проекту на *тло2*. До кожного елемента меню додай скрипт.



7. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач обирає елемент меню –натиснуто на об'єкт. Для цього скористайся командами.



8. Передбач опрацювання події, при настанні якої користувач переходить до останнього фону сцени – підтвердження вибору меню. Візьми до уваги, що при цьому на екрані не мають відображатись елементи меню. Обери для скрипта дві команди зі списку.



9. Скопіюй для інших елементів скрипти, створені для одного елемента меню.

10. Запусти проект на виконання та переконайся, що він реалізовує запропоноване завдання. За потреби внеси зміни у програми для об'єктів.

11. 8. Збережи проект під назвою **ТЕРМІНАЛ** у власній папці