

Проект “Ракета”

Спробуємо посадити ракету на Марс.

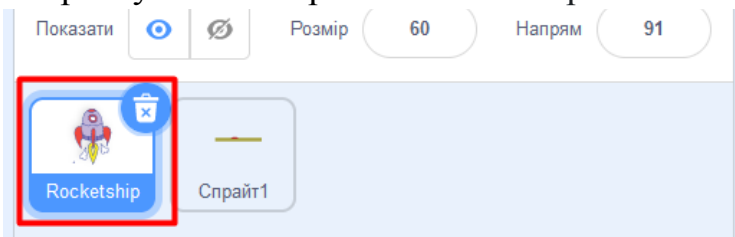
1. Розпочніть новий проект [Scratch](https://scratch.mit.edu).
2. Видаліть з проекту стандартний спрайт Рудий кіт.
3. Оберіть новий спрайт – Ракету (Rocketship).
4. Змініть тло сцени відповідно до тематики проекту (“Сцена” – “Обрати тло”)



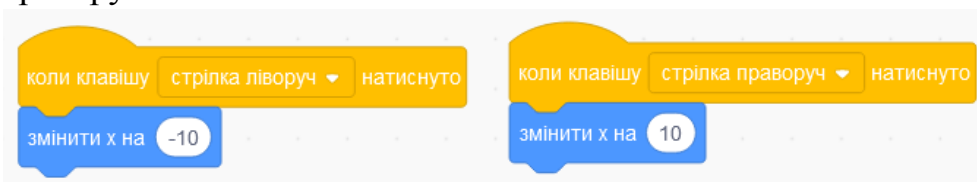
5. Додайте порожній спрайт (“Обрати спрайт” – “Малювати”) та намалюйте поверхню Марсу і місце для посадки ракети



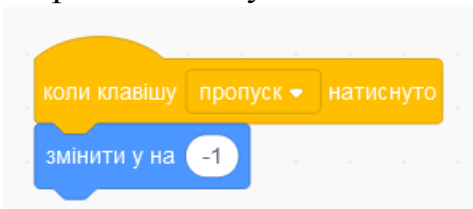
6. Оберіть у панелі спрайтів Rocketship



7. Зберіть два скрипти для ракети, щоб гравець міг переміщувати її ліворуч або праворуч



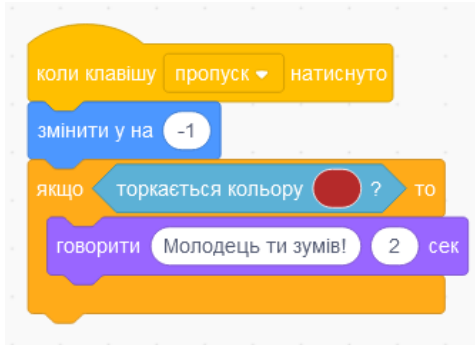
8. Допоможіть ракеті спускатись нижче, для цього додайте блок зміни значення координати осі y на -1



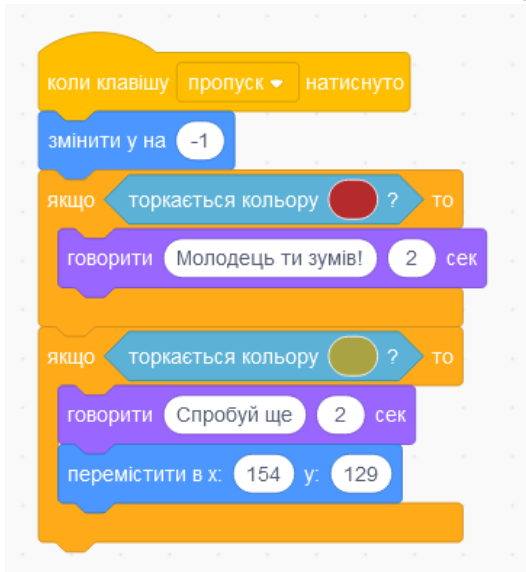
9. Зауважте на умови успішної посадки ракети:

Якщо ... ракета торкається позначеного місця Марсу... , то посадка успішна
Якщо ... ракета торкається іншого місця Марсу... , то спробувати ще раз

10. Запрограмуйте успішну посадку за допомогою блоку «Якщо ... , то». Для перевірки використайте датчик за кольором



11. Схожим чином запрограмуйте реакцію на посадку ракети не до посадочного майданчика та повернення її “до космосу” на наступну спробу



12. Перевірте роботу проєкту: утримання клавіші “пропуск” поступово опускає ракету на поверхню Марсу; контроль за посадкою на майданчик виконується натисканням клавіш “стрілка ліворуч” / “стрілка праворуч”

Додаткові ідеї щодо удосконалення проєкту: спробуйте задати старт ракети з різних точок / повернення до різних точок у космосі / звукові та візуальні ефекти або запропонуйте свій варіант.