

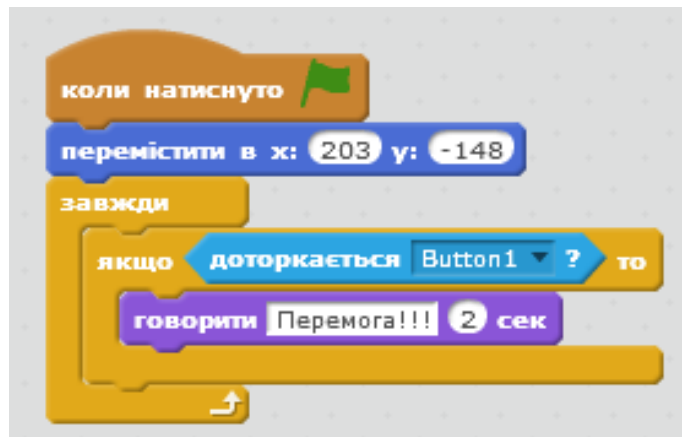
Програмне опрацювання події

Завдання

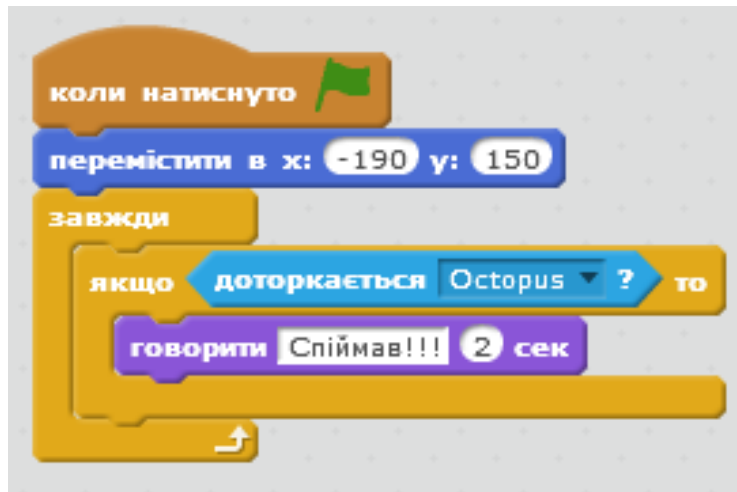
1. Поділіться на пари
2. Створити на робочому столі папку та назвати її власними прізвищами та ім'ям.
3. Відкрийте середовище Scratch
4. Додайте відповідні об'єкти та фон до проекту:



5. Задача: створити гру на двох в якій один із користувачів буде керувати за допомогою стрілочок героєм, а інший за допомогою клавіш w,a,s,d. Задача аквалангіста спіймати восьминога, а задача восьминога досягти зеленого круга.
6. Обов'язковий скрипт для восьминога:



7. Обов'язковий скрипт для аквалангіста:



8. Результат зберегти у власну папку.