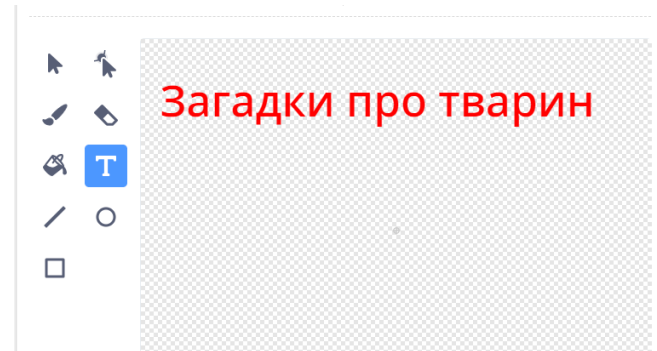
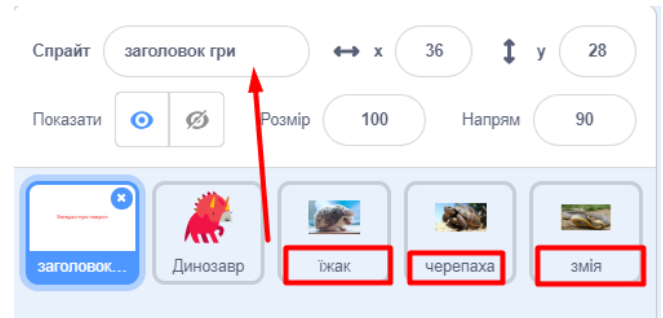


Відгадай загадку про тварин

Завдання. Виконавець вітається та пропонує відгадати загадку. Якщо відповідь правильна – показати зображення тваринки, інакше – говорити «Спробуй ще раз». Повторити доки відповідь не буде правильною. Запрограмувати 3 загадки

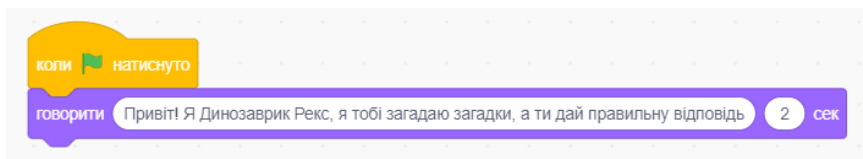
Алгоритм роботи

1. Додати головного виконавця
2. Додати фон
3. Дібрати з мережі Інтернет 3 загадки
4. Завантажити 3 зображення тваринок, які є відгадками.
5. Завантажити їх як виконавців
6. Написати назву виконавців

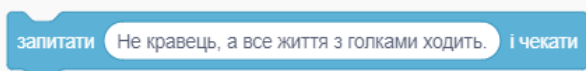


Програмуємо головного виконавця

1. Створюємо нову подію **Коли натиснуто на прапорець**
2. Виконавець вітається та пропонує відгадати загадки

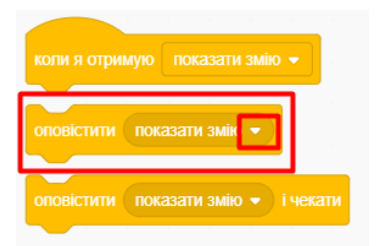
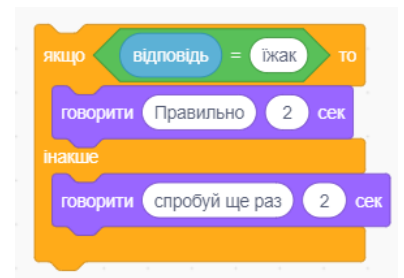
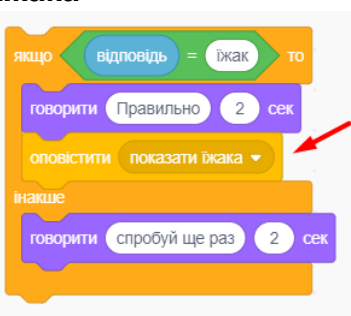


3. За допомогою Датчика **Запитати і чекати**, вводите текст загадки.

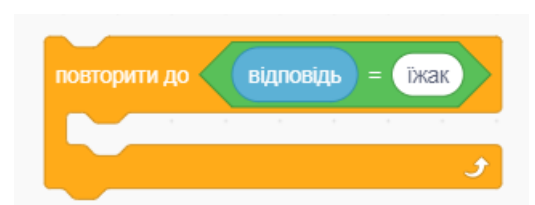


З цього моменту додаємо розгалуження. Якщо відповідь правильна – говорити Правильно, інакше – Спробуй ще раз.

4. Додаємо повідомлення. Якщо користувач ввів правильну відповідь – потрібно оповістити (відправити повідомлення). Тобто коли спрайт з картинкою-відгадкою, отримає повідомлення, він повинен виконати певні дії. Отже, обираємо команду **Оповістити Показати їжака**



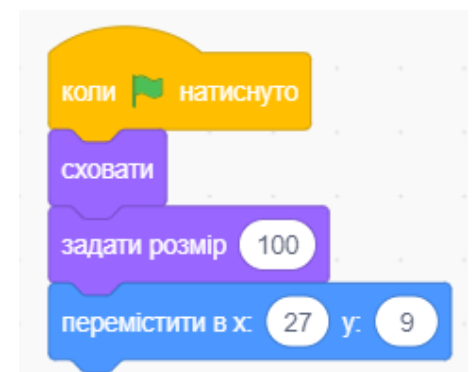
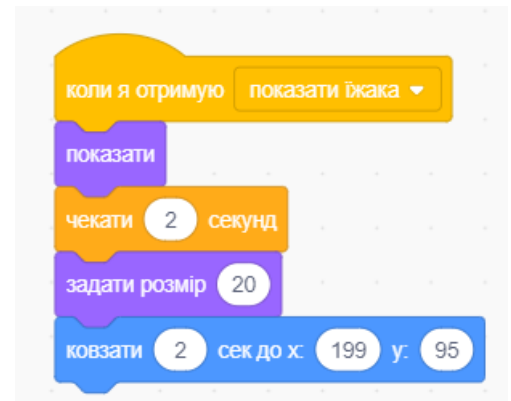
5. Повторюємо доки відповідь не буде правильною
6. Програмуємо ще 2 загадки



Картинки з відгадками

Створити нову подію **Коли натиснуто на пропорець**

- 1) Сховати, тому що коли запускаємо програму, картинки мають бути сховані і з'явитися має тобі, коли отримає оповіщення. Задати розмір 100, перемістити в x,y
- 2) Коли виконавець отримає сповіщення, потрібно показати, чекати 2 секунди, щоб користувач встиг роздивитися малюнок, задати менший розмір, ковзати в потрібне місце x,y.



Додаткове завдання

Завдання 1. Фон сцени змінюється кожних 5 секунд

Завдання 2. Головний герой змінює колір кожних 10 секунд. За бажанням може рухатися головний персонаж.

Завдання 3. За бажанням можете додати текстові надписи до картинок.