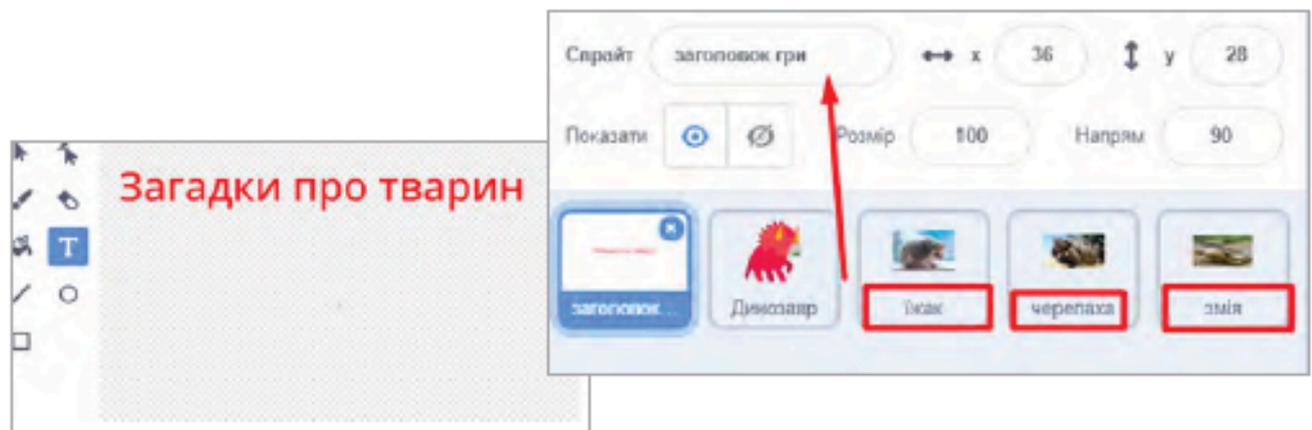


Практична робота

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 три загадки.



Алгоритм роботи

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

Програмуємо головного виконавця

1. Створюємо нову подію **Коли натиснуто на прапорець**.
2. Виконавець вітається та пропонує відгадати загадки за допомогою команди **Говорити 2 секунди**.



3. За допомогою Датчика **Запитати і чекати**, вводимо 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 відповідне повідомлення, він повинен виконати певні дії. Отже, обираємо команду **Оповістити Показати їжачка**.
5. Повторюємо доки відповідь не буде правильною.



6. Програмуємо аналогічно ще 2 загадки.

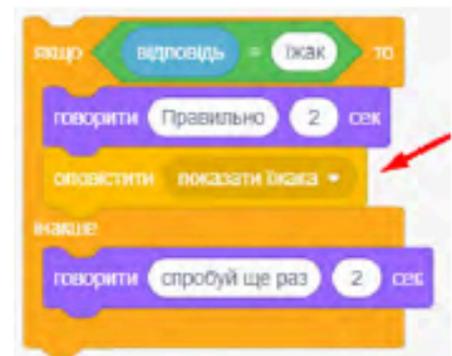
Картинки з відгадками

Створити нову подію



- При події **Коли натиснуто на прапорець** картинки потрібно сховати, тобто на початку гри картинки повинні бути сховані. З'явитися картинки повинні, коли отримають відповідне сповіщення.

- Створюємо нову подію — **коли я отримую повідомлення** та у випадяючому меню обрати відповідне сповіщення (в нашому

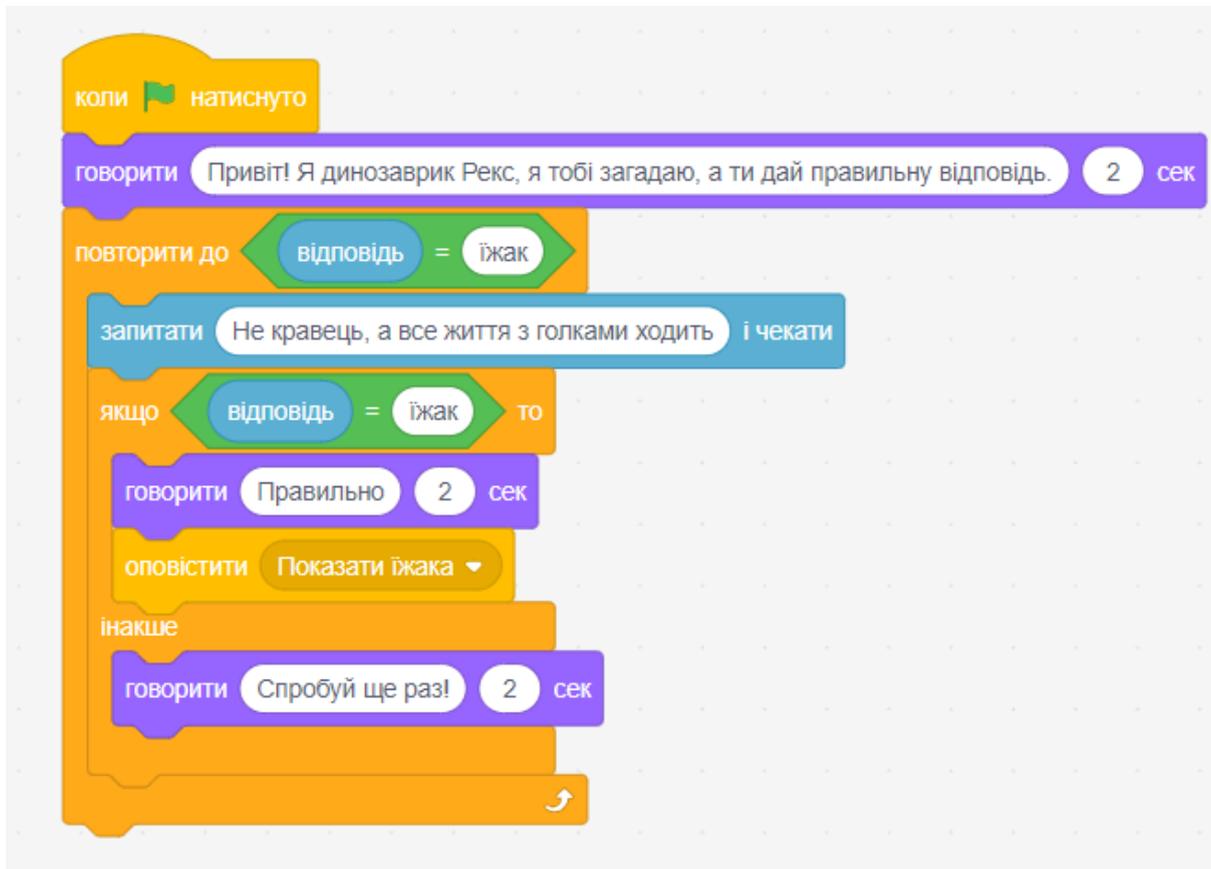


випадку — Показати їжак). Отож, потрібно показати виконавця, обрати команду **Чекати 2 секунди** та перемістити картинку у потрібне нам місце за допомогою команди **Ковзати 1 секунду** в x , y , попередньо вказавши координати положення картинки.



Зразок.

Програмуємо головного виконавця.



Програмуємо