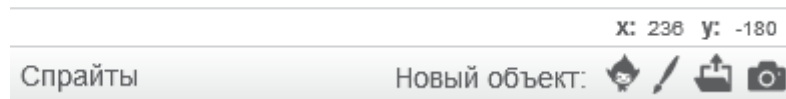


Разноуровневые задания (код 332)

Проект «Теремок»

1 уровень сложности *

- Открой среду программирования Scratch.
- Открой проект «Теремок», который ты сохранил на прошлом занятии в своей папке.
- Определи координаты левого края сцены: подведи указатель мыши к левому краю сцены. Запомни координаты:



- Выбери спрайт **Лягушка**.
- Выбери группу блоков **СОБЫТИЯ**.
- Перенеси в область скриптов блок:



- Выбери группу блоков **ВНЕШНОСТЬ**.
- Установи спрайту первый костюм:



- Выбери группу блоков **ДВИЖЕНИЕ**.
- Перенеси в область скриптов блок и установи координаты спрайта:



- Склейте блоки.
- Перейди в группу блоков **ВНЕШНОСТЬ**.
- Перенеси в область скриптов блок:



- Приклей блок к имеющемуся скрипту.
- Запусти проект.
- Обрати внимание *на координаты Лягушки.*
- Сохрани проект.

2 уровень сложности **

- Повтори действия из **Уровня 1** для спрайтов **Заяц, Лиса, Волк, Медведь.**
- Выбери спрайт **Мышка**. В блоке **Перейти ...** поставь координаты:



- Для **Мышки** вместо блока **Спрятаться** приклей блок **Показаться.**
- Сохрани проект.