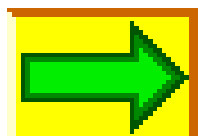


Создание викторины

В практической работе мы познакомимся с котом *Царапкой*, который и будет с нами играть в викторину, связанную с космосом.

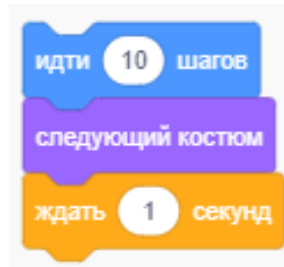
- Для этого из библиотеки спрайтов выберем спрайт с изображением кота – **Cat**.
- Так как наш проект связан с космосом, то выберем и космический фон: в библиотеке фонов выберем фон **Space City 2**



Реализация программы

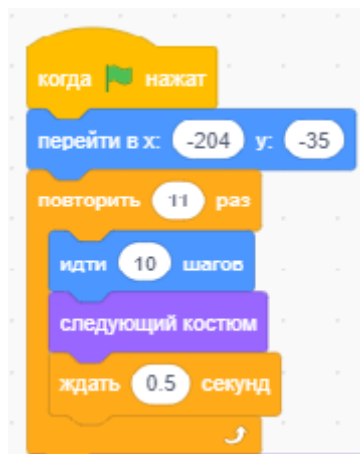
Для реалистичности, пусть Царапка выходит к нам, проходя 10 шагов.

- Переместим Царапку в начало **Сцены**,
- Чтобы кот выглядел живым, будем поочередно сменять костюмы.
- Используем следующие команды 10 раз:

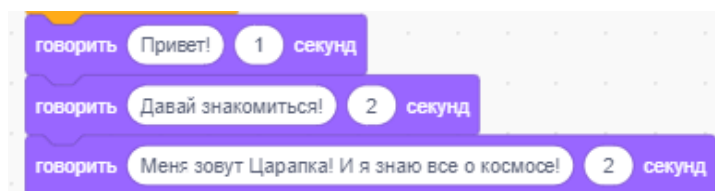


Подумайте, как можно реализовать данное действие, чтобы наша программа не была такой громоздкой?

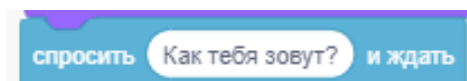
***Данное действие можно организовать, используя цикл:**



Теперь *Царапка* должен начать диалог с нами и познакомиться, для этого используем следующие блоки команд.



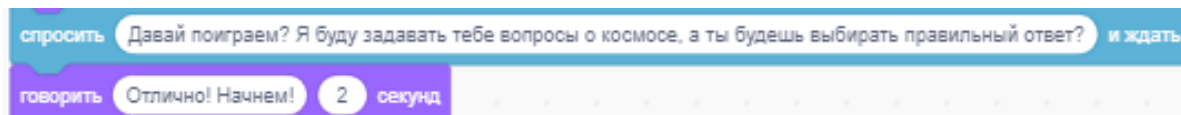
Чтобы ввести имя, нужно использовать команду из блока **Сенсоры Спросить _ и ждать**, при этом в низу **Сцены** появится строка, в которой необходимо ввести свое имя. После того, как имя будет введено под командой **Спросить _ и ждать** появится переменная **ответ**.



Далее *Царапка* должен произнести приятно познакомиться, обращаясь к пользователю по имени. Для того, чтобы объединить слова спрайта, наш ответ и «!», нам дважды понадобится команда **Объединить () ()** из блока **Операторы**. Текст программы при этом будет иметь следующий вид:



Далее *Царапка* предложит нам поиграть, и вновь нужно будет ввести ответ:

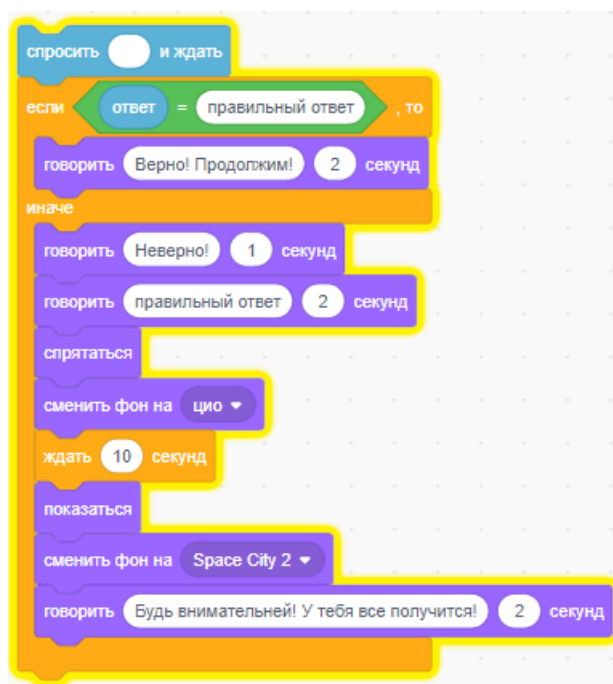


На этом этапе Спрайт начнет задавать вопросы

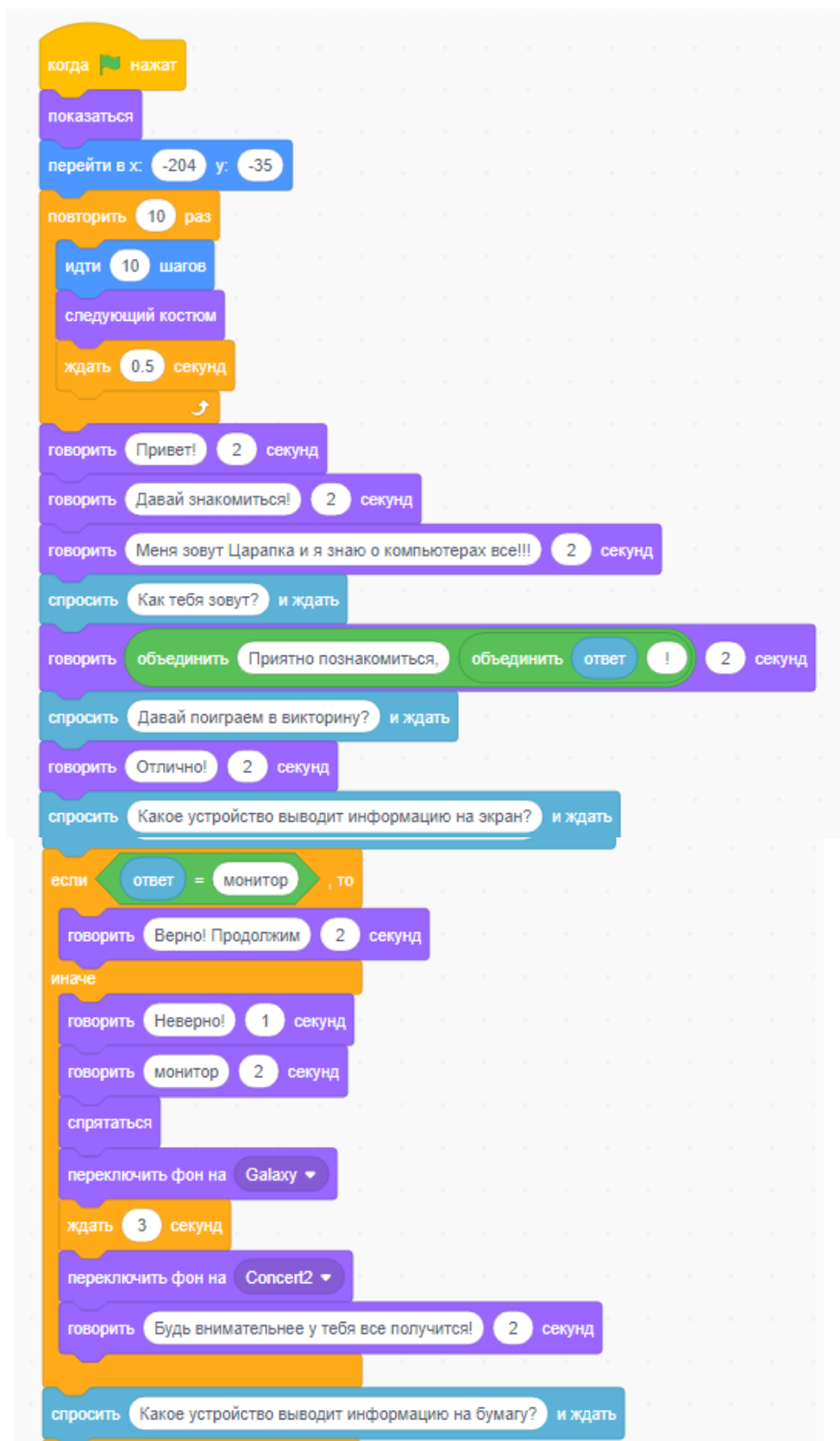
Здесь понадобятся операторы Контроля, чтобы отслеживать правильные и неправильные ответы (при правильном ответе *Царапка* хвалит и переходит к следующему вопросу, при неправильном выдает развернутый ответ, а затем уже задает следующий вопрос), примерный текст программы:



Чтобы *Царапка* выдавал правильные ответы, необходимо в предложенную выше конструкцию добавить блоки смены фонов (на фонах должна быть информация с правильными ответами. Для этого самостоятельно требуется создать фоны с верными ответами и загрузить в библиотеку фонов, окончательный вариант конструкции может выглядеть следующим образом (также возможно множество других вариантов реализации данного этапа):



Далее нужно добавлять другие вопросы, соответственно с другими ответами. Образец СКРИПТА приведен ниже



последний блок - второй вопрос по теме, создаете самостоятельно.

Добавьте в викторину еще 2 вопроса, сохраните проект и отправьте на почту marina.perevozchikova.26@mail.ru в теме письма укажите свою фамилию и имя