Создание викторины

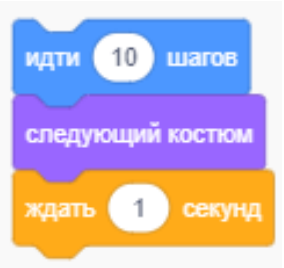
В практической работе мы познакомимся с котом *Царапкой*, который и будет с нами играть в викторину,связанную с космосом.

- 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

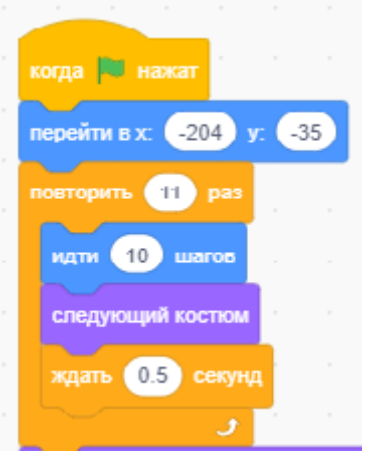
Для реалистичности, пусть Царапка выходит к нам, проходя 10 шагов.

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

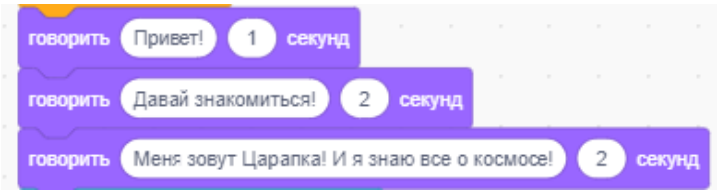


Подумайте, как можно реализовать данное действие, чтобы наша программа не была такой громоздкой?

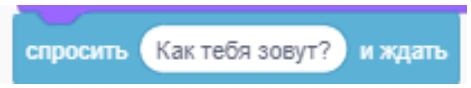
*Данное действие можно организовать, используя цикл:



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

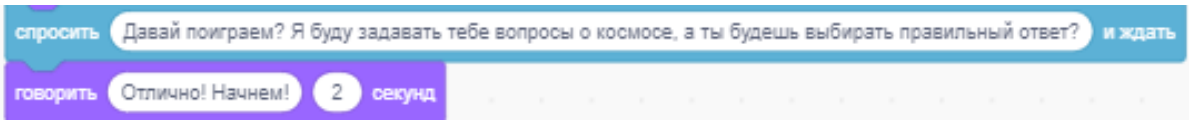


Чтобы ввести имя, нужно использовать команду из блока ***Сенсоры Спросить _ и ждать***, при этом в низу **Сцены** появится строка, в которой необходимо ввести свое имя. После того, как имя будет введено под командой ***Спросить _ и ждать*** появится переменная ***ответ***.



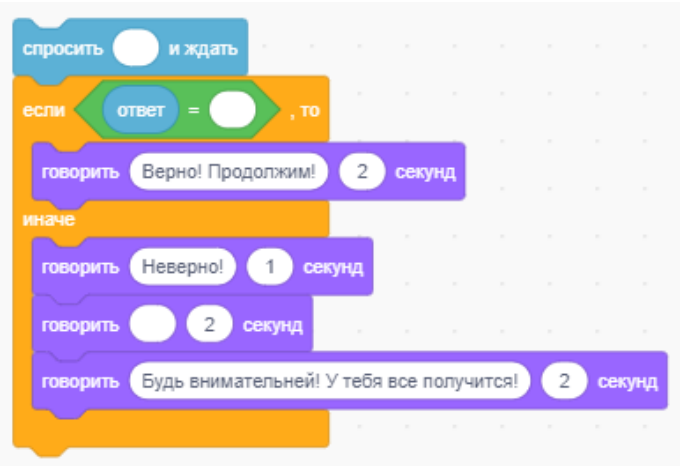
Далее *Царапка* должен произнести приятно познакомится, обращаясь к пользователю по имени. Для того, чтобы объединить слова спрайта, наш ответ и «!», нам дважды понадобится команда ***Объединить (_) (_)*** из блока ***Операторы***. Текст программы при этом будет иметь следующий вид:

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

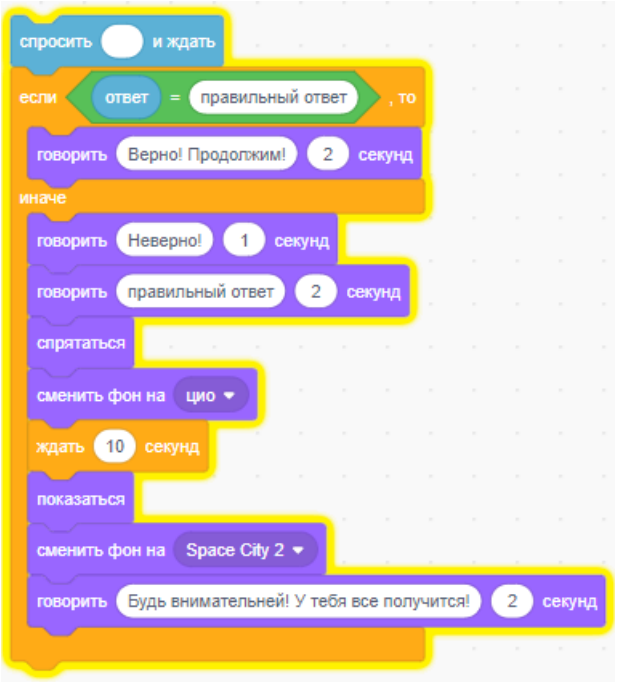


На этом этапе Спрайт начнет задавать вопросы

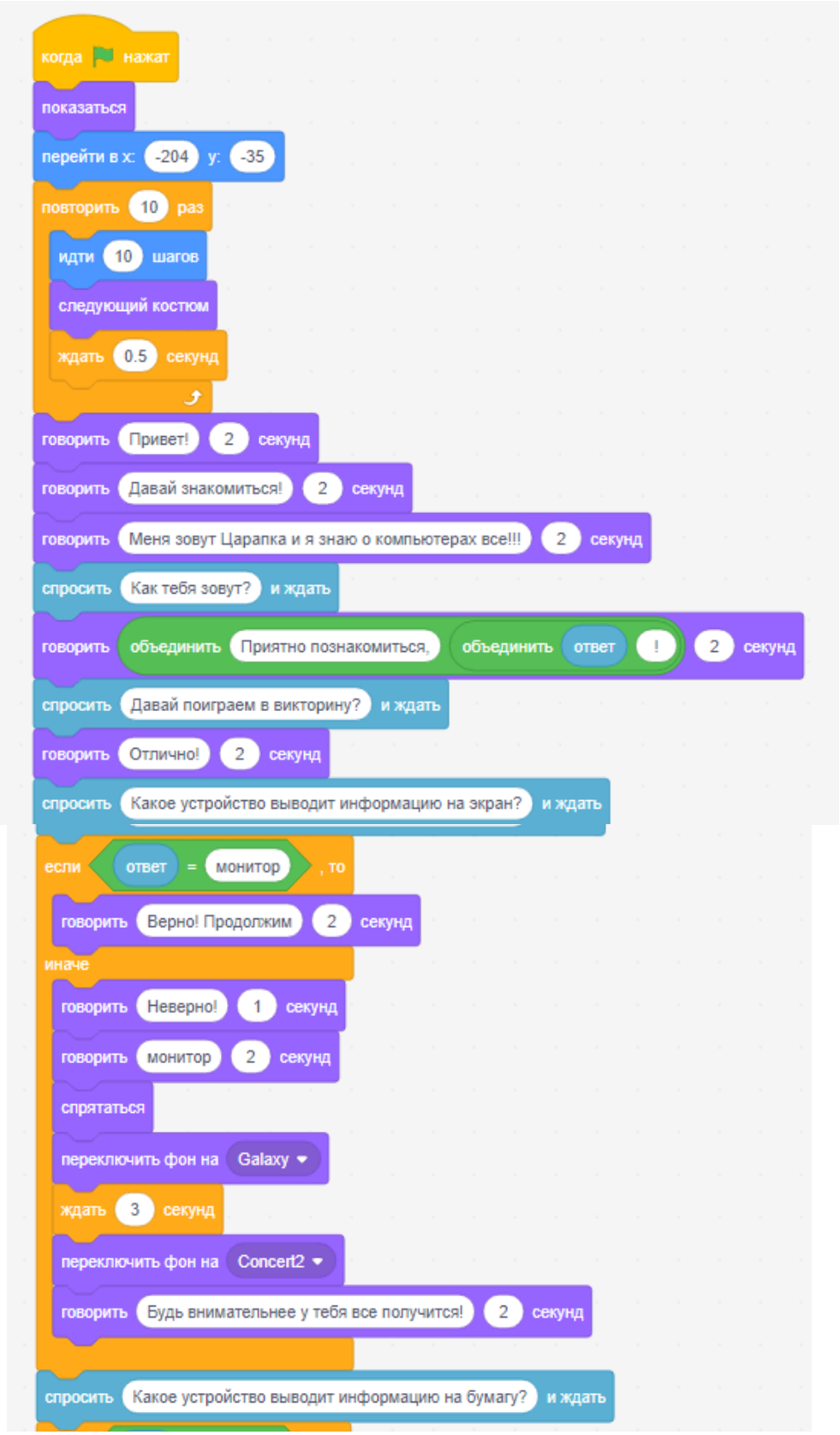
Здесь понадобятся операторы Контроля, чтобы отслеживать правильные и неправильные ответы (при правильном ответе *Царапка* хвалит и переходит к следующему вопросу, при неправильном выдает развернутый ответ, а затем уже задает следующий вопрос), примерный текст программы:



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