

Етап 1. Організаційний

Завдання .Створити проект зі списком. При натисканні на елемент списку Ви будете бачити характеристику про об'єкт

На цьому етапі Ви можете дібрати зображення, яке міститиме безліч елементів

Етап 2. Підготовчий

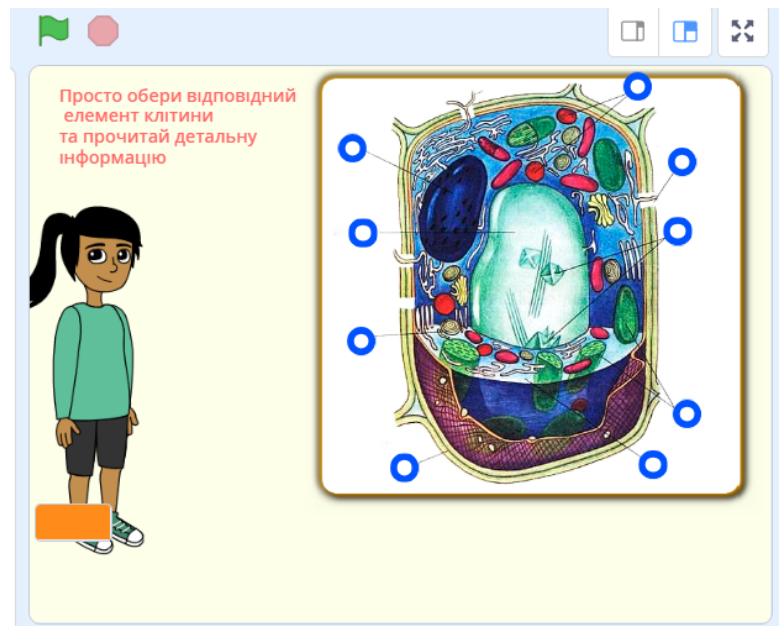
Підготовка фону зображення.

Додати текст до тла

«Просто обері відповідний елемент клітини та прочитай детальну інформацію»

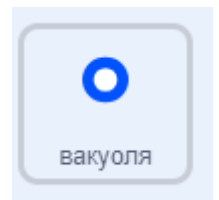
Зображення та тему проекту Ви можете підібрати самостійно на Ваш вибір.

Підібрати інформацію до елементів списку.



Додати і розмістити «кнопки» на зображення , по яких ми будемо натискати і з'являтиметься інформація про об'єкт.

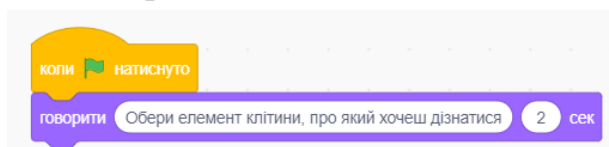
Додати об'єкт - головного персонажа.



Етап 3. Проектний

Програмуємо головного виконавця

Коли натиснуто на прапорець – виконавець повинен говорити «Обери елемент клітини, про який хочеш дізнатися»



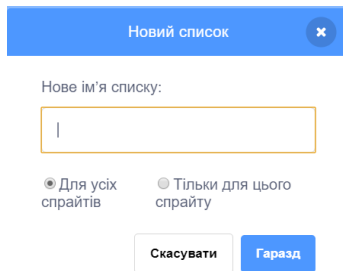
Додаємо зображення як спрайт

Програмуємо спрайт

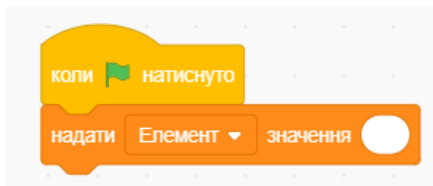
Створюємо список

Група команд Змінні / Створити список

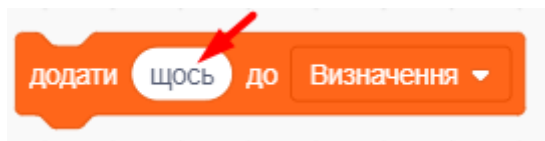
Назвати новий список «Визначення». В цьому списку будуть елементи (індекси)



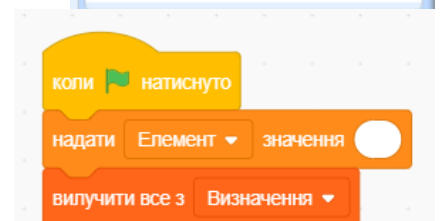
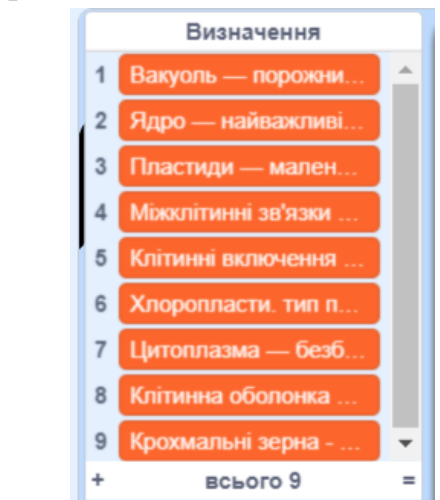
Додаємо змінну Елемент, в яку буде вписуватися інформація з індексів.



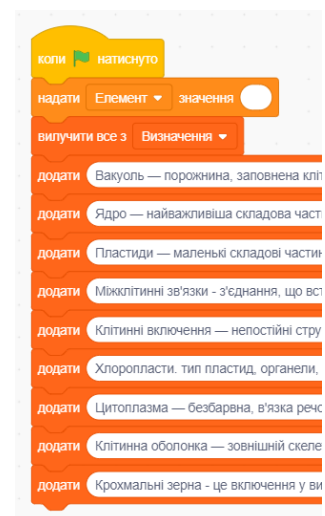
Наповнюємо список індексами. Обов'язково оберіть Ваш список, щоб індекси вносилися у потрібний список.



Всі попередні дані з списку потрібно вилучити. Щоб видалити попередні записи індексів в змінній Елементи.



Орієнтовно Ваш список повинен виглядати так.

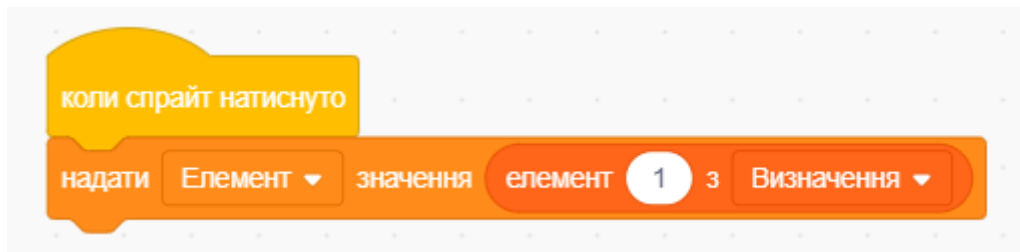
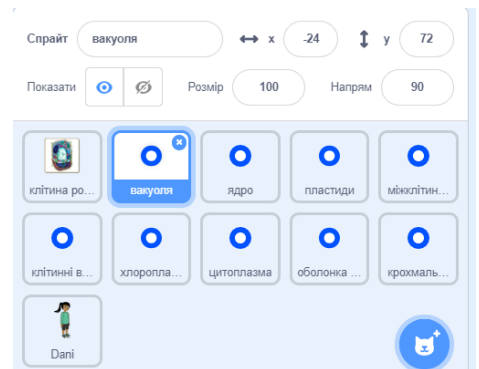


Програмуємо кнопки

Попередньо їх назвати правильно .

Кожна кнопка відповідає за певний індекс з нашого списку Визначення.

Створюємо нову подію, коли спрайт натиснуто , надати змінній Елемент значення 1 з списку Визначення.



Додаткове завдання

Завдання 1. Тло сцени змінюється кожних кілька секунд .

Завдання 2. Додати кнопку «Початок гри», «Кінець гри» та запрограмувати на відповідні дії. Початок гри – всі спрайти сховані, при натисну на початок гри – всі спрайти з'являються.

Завдання 3. Додати ще одне зображення та додати до нього список. Можна створити різні сцени для кожного списку.