

Практичне завдання.

Вправа 1. Пори року.

Завдання. Створити проект, персонаж якого після введення користувачем з клавіатури номера якогось з місяців року, повідомлятиме про відповідну пору року (зима, весна, літо чи осінь) при зміні на належні тла сцени та образу самого персонажа.

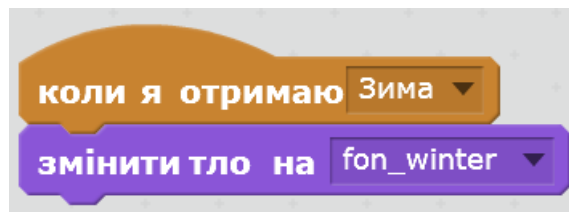
1. До нового проекту завантажити 4 зображення для сцени з різними порами року (зима, весна, літо, осінь), спрайт дівчинки та три її образи (одяг дівчинки має відповідати порам року: зима, весна, літо, осінь).
2. Створіть змінну n , величина якої буде номером місяця.
3. На вкладці *Скрипти* спрайта дівчинки почніть створювати сценарій проекту. Спочатку перетягніть сюди вказівки, що нададуть користувачеві можливість вводити номери місяців з клавіатури. Приєднайте до цих вказівок блок умовного оператора, який у разі істинності заданого в ньому логічного виразу змусить дівчинку називати відповідну пору року, змінювати свій образ і повідомляти об'єкт Сцена про потребу змінити тло. На рисунку показано оператор для зимових місяців.



4. Додайте до свого скрипту аналогічні оператори для решти пір року.



5. На вкладці *Скрипти* об'єкта *Сцена* складіть сценарій змінення фонів. Кожний з чотирьох скриптів починайте з команди-заголовка, що відповідає певній порі року.



6. Збережи результат у файлі **Пори року**.
7. Закрий всі відкриті вікна.
8. Повідом вчителя про завершення роботи.