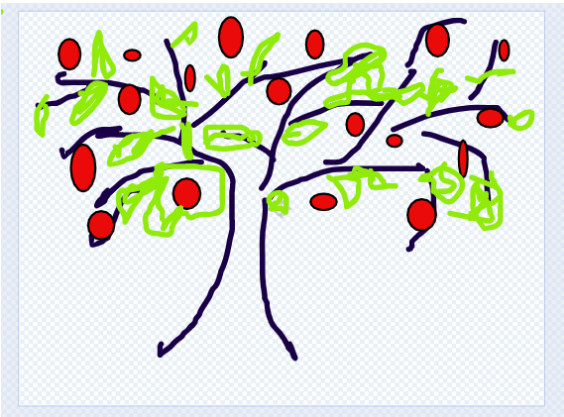


Практичне завдання

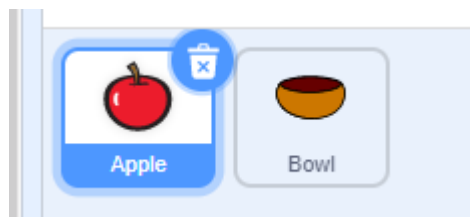
Реалізація програмного проекту відповідно до розробленого сценарію

Створіть проект в якому з дерева випадково падає яблуко, а вам потрібно зловити його. І підрахувати скільки яблук ви зловили.

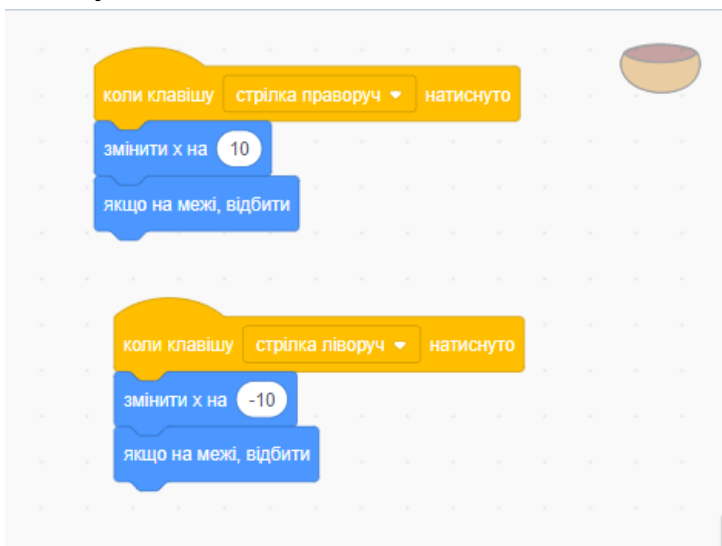
1. Відкрийте програму Скретч-онлайн
2. Створіть проект Злови яблуко
3. Створіть сцену дерево з яблуками :



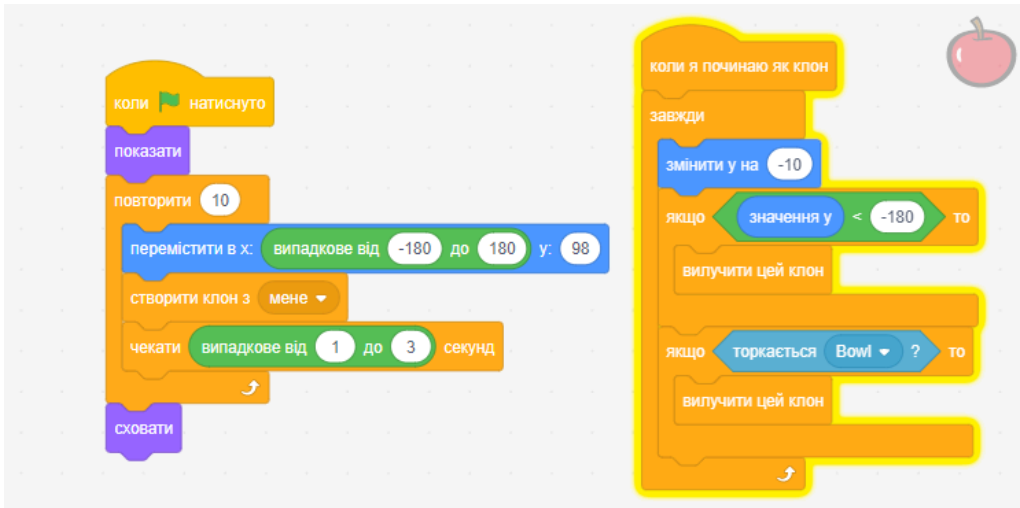
4. Створіть яблуко і миску , або завантажте з бібліотеки:



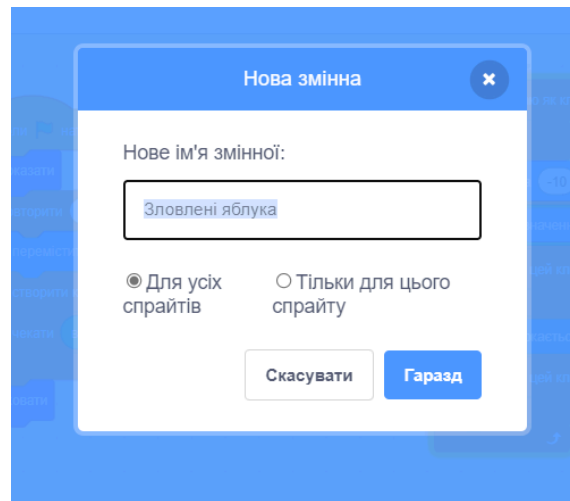
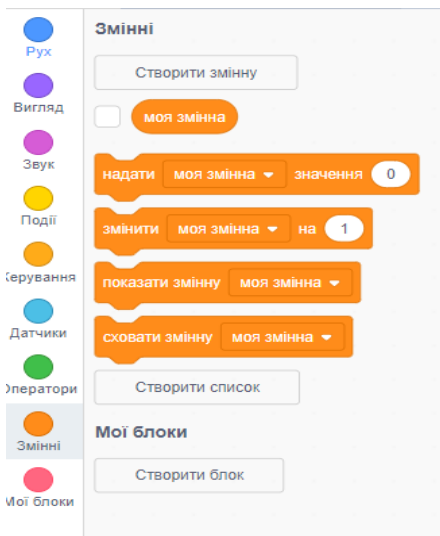
5. Миска рухається ліворуч і праворуч.
Код буде мати вигляд:



6. Яблука падають і створюють клони і переміщуватись у випадковi позиціїi.
Код матиме вигляд:



7. Для того, щоб виконувався підрахунок зловлених яблук створіть змінну Зловлені яблука



8. Надати значення змінної на початку 0, а коли зловить яблуко збільшити на 1.



9. Код програми матиме вигляд:



```
коли  натиснуто
показати
надати Зловлені яблука значення 0
повторити 10
  перемістити в x: випадкове від -180 до 180 у: 98
  створити клон з мене
  чекати випадкове від 1 до 3 секунд
сховати
```

```
коли я починаю як клон
завжди
  змінити у на -10
  якщо значення у < -180 то
    вилучити цей клон
  якщо торкається VowI ? то
    змінити Зловлені яблука на 1
    вилучити цей клон
```