

Тема: «Опис моделей у середовищі програмування»

Хазяїн кота Васьки – чарівник. Після того, як кіт влаштував у квартирі безлад, було прийнято рішення запрограмувати мітлу так, щоб вона сама прибирала в кімнаті.

1. Зміни фон сцени на кімнату.
2. «Посади» кота на ліжку.
3. Намалюй мітлу:

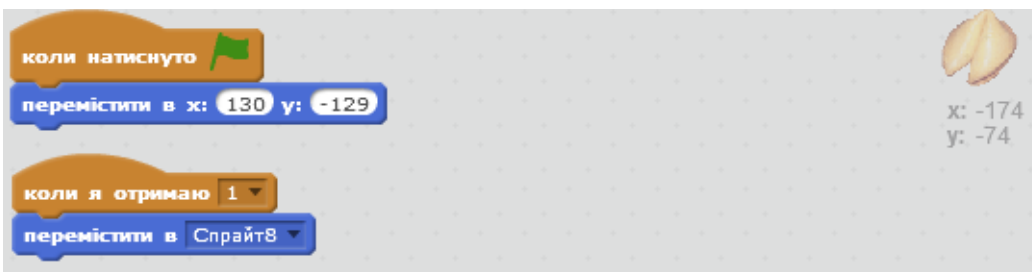
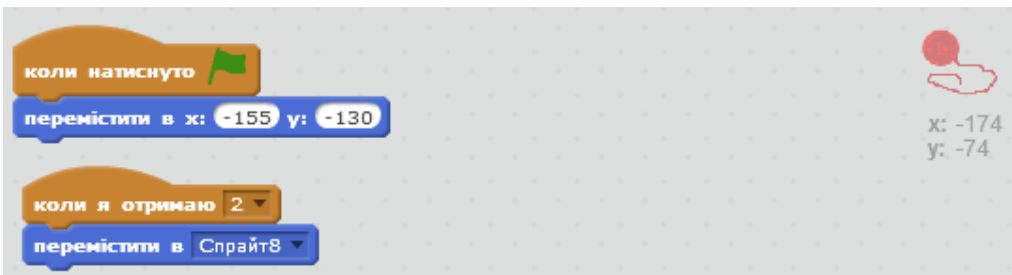


4. Дублюй її двічі та зміни вигляд копій:



5. Влаштуй «безлад» – створи 5 будь-яких зображень, які будуть імітувати сміття, та «порозкидай» їх на підлозі.
6. Намалюй совок та постав його в лівому кутку кімнати.
7. Запрограмуй мітлу так, щоб вона через кожні 0,5 хв. змінювала свій образ та завжди ковзала підлогою з випадковими координатами, а якщо доторкалася до певного «сміття», робила оповіщення номером цього сміття.
8. Запрограмуй «сміття» так, щоб коли було натиснуто прапорець, воно займало початкові координати, а коли отримувало від мітли оповіщення зі своїм номером, переміщувалося до совка.
9. Перевір проект. Продемонструй результат учителю.

Розв'язок до завдання



коли натиснуто 

перемістити в x: -17 y: -112

коли я отримаю 3

перемістити в Спрайт8

x: -174
y: -74

коли натиснуто 

перемістити в x: 106 y: -61

коли я отримаю 4

перемістити в Спрайт8

x: -174
y: -74