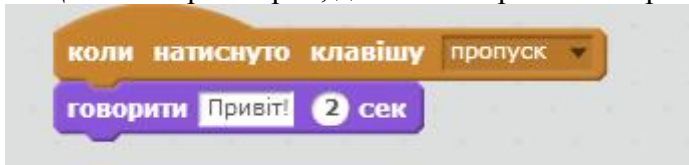


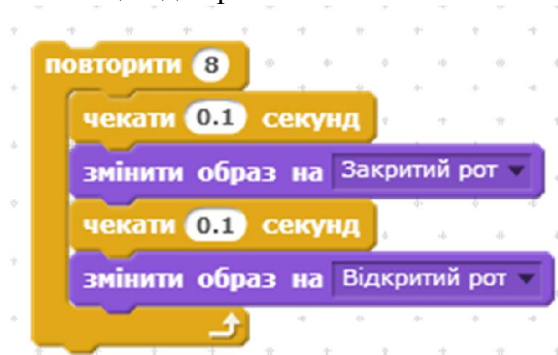
Скретч картка

Рот і говоріння

1. Щоб монстр говорив, достатньо просто використати блок "говорити".



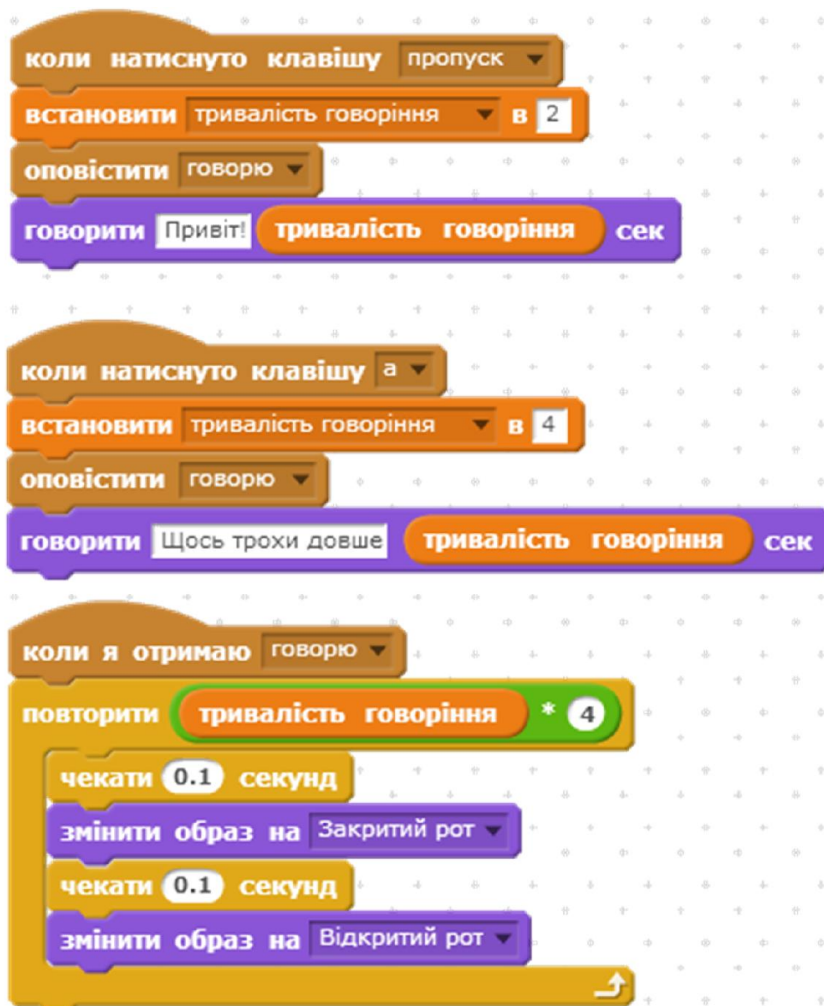
2. Щоб усе виглядало більш достовірно, можна зробити так, аби монстр відкривав і закривав рот, коли він говорить. Потрібно відредагувати спрайт, якщо у нього є рот і створити новий образ спрайта із закритим ротом. Змінюючи по чергові ці образи, можна створити анімацію для рота.



3. Для об'єднання команд пунктів 1 та 2 створіть команду "оповістити" в одному блоці з повідомленням, на яке реагуватиме інший блок.

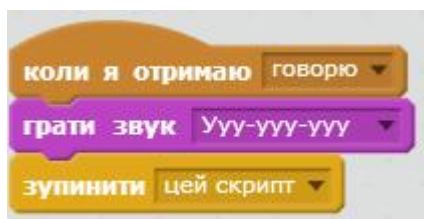


4. Щоб «говоріння» монстра виглядало більш достовірним, використовуйте змінну "час", щоб контролювати, протягом якого часу: 1) монстр говорить щось; 2) повторюється цикл анімації.



(Зверніть увагу, що "тривалість говоріння"×4 для того, щоб цикл повторювався достатню кількість разів.)

5. Монстр також може заговорити при використанні блоку "грати звук". Треба лише попередньо імпортувати у вкладку *звук* потрібний звук.



Чому б не спробувати додати звуки, які б супроводжували інші події? Ви можете використати моторошний звук завивання, що супроводжував би рух привидів на екрані! Якщо у вас є мікрофон на комп'ютері, ви навіть можете записати вдома якісь звуки, якими б здивували своїх однокласників!