## SUSHI CARD - MAKE IT FLY



**Условие:** Създай игра, в която да преследваш дракон, който се крие в скривалища. Шракни върху скривалището, където смяташ, че се крие в момента. Ако познаеш, твоите точки ще се увеличат. Ако сгрешиш, точките на дракона ще се увеличат. След 60 секунди провери кой има повече точки и обяви победителя.

https://scratch.mit.edu/projects/285114679/

	Стъпка	Указание	Hint
1	Избери фон	Можеш да го нарисуваш, да качиш от компютъра си или да избереш от галерията в Scratch	when clicked
2	Избери спрайт	Изтрий котката Избери нещо, което се крие ©- например дракон. Промени размера на героя и го постави в центъра на сцената. Оцвети костюма му в твоя любим цвят.	ОТИДИ ДО X: 40 y: 0  go to back ▼ layer  Sprite Dragon
3	Избери скривалище	Избери нов спрайт, който прилича на скривалище – например скала. Тя винаги трябва да е на преден план за да може героя да се скрие зад нея.	when clicked  go to front ▼ layer
4	Добави още скривалища	Избери нови два спрайта за още скривалища. Разположи ги в различни точки на сцената. Можеш да копираш кода от първото скривалище.	Sprite Rocks1
5	Избирай произволно скривалище	Създай променлива за да може компютъра да избере произволно скривалище.	FOR THE PROPERTY OF THE PRO
6	Скривай героя ту в едно скривалище , ту в друго	Щракни дракона за да пишеш код за него. Накарай дракона да се скрие зад избраното скривалище. Можеш да дублираш блокчето "Акотогава" и да смениш номера на скривалището и името на спрайта му.	set Скривалище → to избери случайно от 1 до 3  ако Скривалище = 1 тогава пропълзи за 0.2 сек до Rocks1 →  Дублиране добави Коментар Изтрий 4 блока

## SUSHI CARD – MAKE IT FLY



7	Играта продължава 60 секунди	Повтаряй криеницата докато не изтекат 60 секунди.	Оператори Променливи  Таймер  Нулирай таймера  Променливи  Декор # ▼ от Сцена ▼
8	Драконът да притичва зад скривалища	Нека през произволни интервали драконът ти да притичва до друго скривалище.	тереаt until
9	Играчът да щраква скривалище	Направи така, че играчът да трупа точки за разкрито скривалище (кода е в спрайта на скалата). Да се чува зловещ смях, ако дракона не е зад скалата, която щракне играчът. Може да избереш вече записан смях или ти да запишеш твоя смях. Отброявай шракванията върху грешните скали.  Щом скривалището бъде разкрито, драконът трябва да разбере това.	when this sprite clicked  go to front ▼ layer  ако допира ли Dragon ▼ ? тогава  разпространи Откриха скривалището ▼  иначе  сhange Неразкрити скривалища ▼ by 1  пусни звук Сгагу Laugh ▼  разпространи съобщение1 ▼  Ново съобщение1  К
10	Героят да пищи, ако го хванат	Щракни спрайта на дракона. Накарай дракона да изпищи и да се появи в средата на сцената като смени костюмите си няколко пъти, за да изглежда разтревожен.	when I receive Откриха скривалището  set size to 20 % пропълзи за 0.2 сек до х: 40 у: 0 change Разкрити скривалища  by 1 пусни звук Scream1  повтори 6 следващ костом
11	Покажи резултата	Добави проверки за натрупаните точки и обяви резултата.	изчакай 0.1 сек ако Неракрити огривалица - Ракрити серивалица тогава каки (Времето изтече! Резултатът е равен.  икаче ако Неракрити огривалица - Ракрити серивалица тогава
12	Домашно	За домашно: добави още едно топче да се стрелка между скривалищата за заблуда	COME Spewero varieve! To sary full moves  COME Spewero varieve! Togethuser ou full