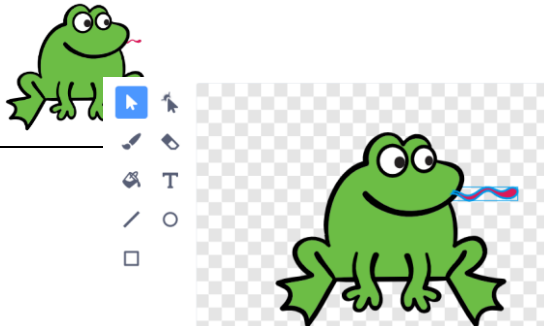

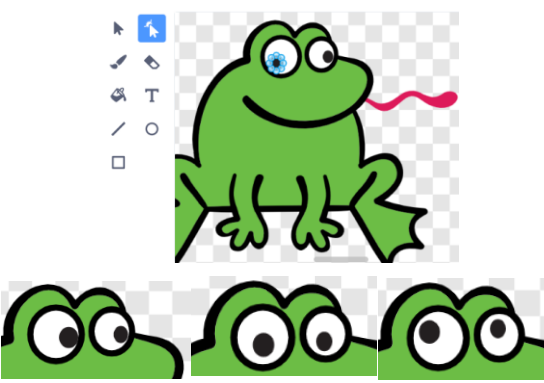
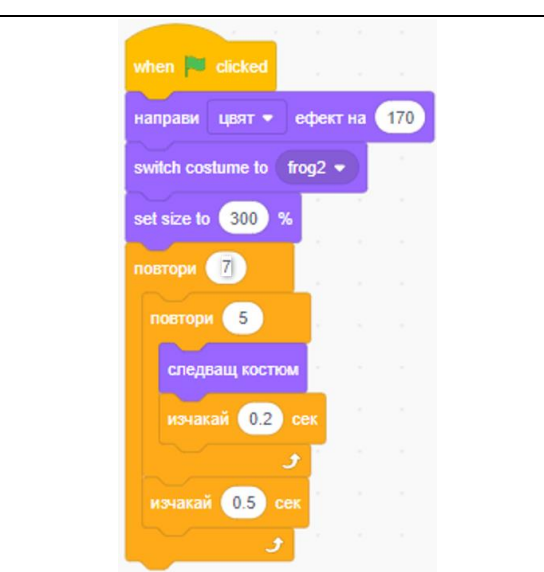

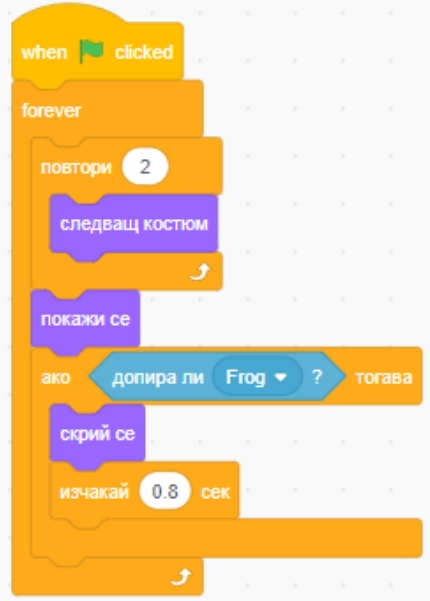


Жабка лови насекомо

Условие: Създай игра-анимация, в която героят ти е жабка, която лови насекомо. Жабката стои на едно място, но изважда език за да хване прелитащо край нея насекомо.

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

	Стъпка	Указание	Hint
1	Избери герой - жабка	Избери герой (спрайт), който поддържа векторен режим (например Frog)	
2	Нека езика на жабката да стане по-дълъг	Копирай костюма и удължи някоя част от жабката чрез инструмента маркиране (например езика на жабката)	
3	Изплезе езика на жабката	Направи още няколко копия за различните дължини (къс, средно дълъг и дълъг език).	
4	Раздвижи очите на жабката	Премести позицията на очите на жабката чрез инструмента оформяне (все едно гледа в друга посока) За всеки следващ костюм премествай още малко (все едно си върти очите).	
7	Анимирай жабката	Определи с кой костюм жабката започва играта. Определи и цвета и размера на жабката. Направи анимация - жабката да стрелка език и да си върти очите. Първият цикъл от 7 повторения ни казва колко пъти жабката да изплезе език. Вторият цикъл е от 5 повторения, защото толкова костюми има жабката.	

5	Добави фон и насекомо	Добави сцена (фон) и още един герой (спрайт) с два костюма в различни позиции на тялото (например DragonFly)	
6	Насекомото да изчезва, ако жабката го лапне	Щракни насекомото за да пишеш код за него. Анимирай насекомото - да изглежда все едно лети с крилцата. Програмирай насекомото да се скрива щом бъде докоснато (изядено) от жабката.	
8	Опитай сам	Превърни анимацията в игра като броиш колко насекоми е успяла да изяде жабата.	HINT Добави променлива „Изядени насекоми“. Увеличавай я с 1 всеки път, когато жабката докосне насекомото. Разрови се в кутиите за инструменти за да намериш кутията Промени.
9	Забавление за възрастни	Направи така, че жабата да пропълзва до случайна позиция, докато ти управляваш насекомото със стрелките. Опитвай се да избягаш от жабата.	HINT Щом жабката докосне насекомото, да се премести на друго място. Добави код за насекомото при събитието Натиснат клавиш (стрелка надолу, нагоре, наляво, надясно). Ще ти трябват кутиите с инструменти Движение и Събития