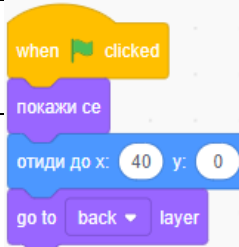

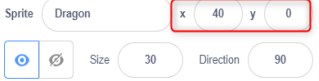
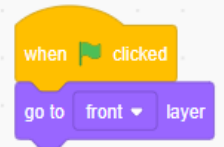
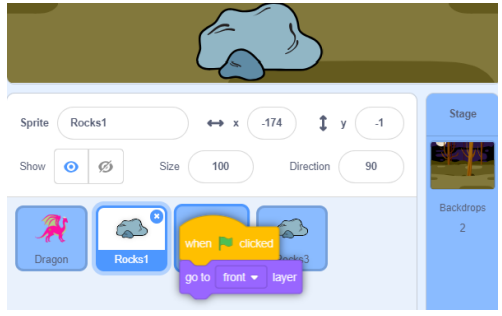
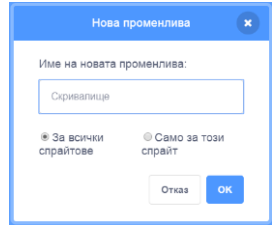
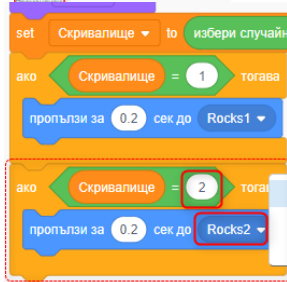
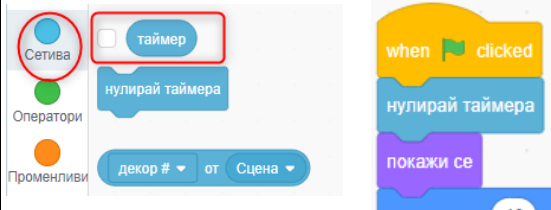
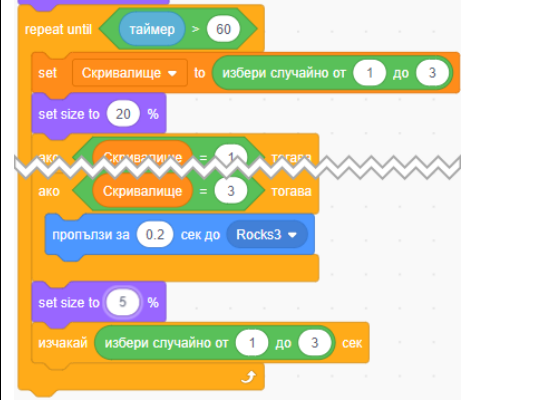
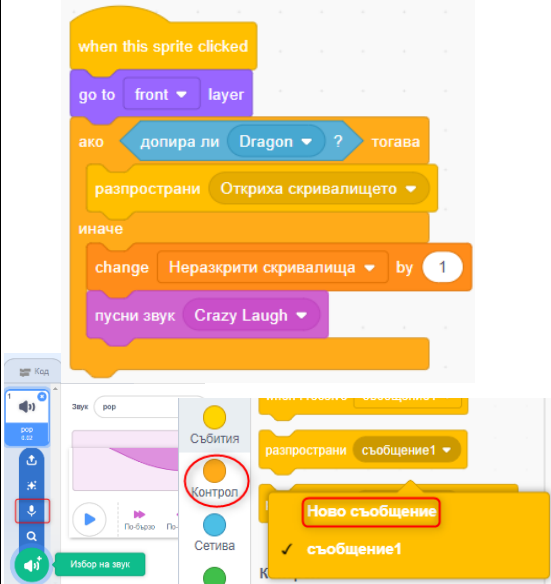
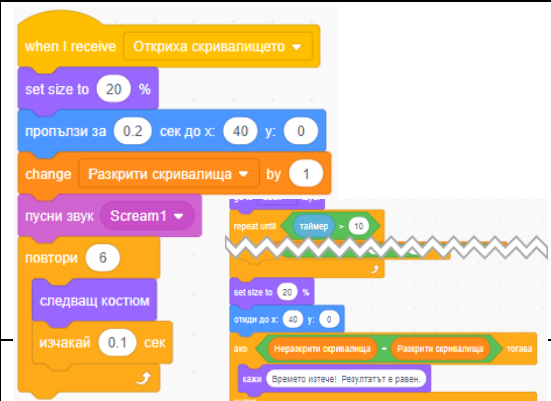
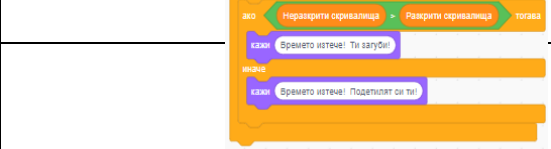


Условие: Създай игра, в която да преследваш дракон, който се крие в скривалища. Щракни върху скривалището, където смяташ, че се крие в момента. Ако познаеш, твоите точки ще се увеличат. Ако сгресиш, точките на дракона ще се увеличат. След 60 секунди провери кой има повече точки и обяви победителя.

<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	 
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 твой любим цвят.	
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.	
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.	
5	Избирай произволно скривалище	Създай променлива за да може компютъра да избере произволно скривалище.	
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 „Ако..тогава“ и да смениш номера на скривалището и името на спрайта му.	

7	Играта продължава 60 секунди	Повтаряй криеницата докато не изтекат 60 секунди.	
8	Драконът да притичва зад скривалища	Нека през произволни интервали драконът ти да притичва до друго скривалище.	
9	Играчът да щраква скривалище	<p>Направи така, че играчът да труп точки за разкрито скривалище (кода е в спрайта на скалата).</p> <p>Да се чува зловец смях, ако дракона не е зад скалата, която щракне играчът. Може да избереш вече записан смях или ти да запишеш своя смях.</p> <p>Отброявай щракванията върху грешните скали.</p> <p>Щом скривалището бъде разкрито, драконът трябва да разбере това.</p>	
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.	
11	Покажи резултата	Добави проверки за натрупаните точки и обяви резултата.	
12	Домашно	За домашно: добави още едно топче да се стрелка между скривалищата за заблуда	