



131. СУ „Климент Аркадиевич Тимирязев“

гр. София
ул. „Филип Аврамов“ 29
ж. к. „Младост 4“тел: 02/ 8747 109; 02/ 8777 144
имейл: info-2213131@edu.mon.bg; sou131@abv.bg
<https://131su.eu/>

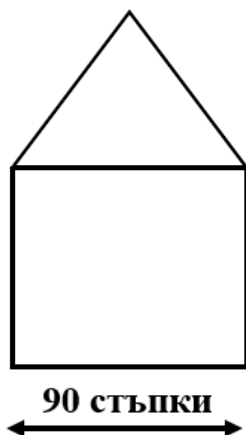
ОБЩИНСКИ КРЪГ

ОЛИМПИАДА ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ IV КЛАС

Да си намериш нов приятел

Създайте анимиран проект на **Scratch** по предложения текст. Използваните в проекта ресурси – декори, спрайтове и звуци трябва да бъдат лично ваши или такива от библиотеката на Scratch. Можете да направите проект, подобен на видеото, или да създадете собствен вариант на историята.

Имало на една планета двама приятели – магьосникът Мерлин и Кентавърът. Планетата била рядко населена. Веднъж те решили, че искат да намерят още някого за приятел, защото им било скучно. Тръгнали да обикалят и минали през непознати земи, накрая стигнали до вълшебна джунгла. Там ги посрещнал Жираф – той много искал да си построи къщичка, в която да влиза без да се навежда, защото е много висок. Мерлин и Кентавърът решили да помогнат. Мерлин направил магическа къщичка като следната фигурка:



Понеже бил магьосник, я направил разноцветна. За да се побере Жираф, височината на стените и ширината трябвало да бъдат по 90 стъпки. Магьосникът успял, всички много се зарадвали и Жираф им станал приятел. Всички заедно отпразнували създаването на новото приятелство.

Проектът трябва да отговаря на следните изисквания:

1. Използваните в проекта ресурси – декори, спрайтове и звуци трябва да бъдат лично ваши или такива от библиотеката на Scratch.
2. Да има най-малко три декора.
3. Част от героите да се движат и говорят или мислят.
4. Добавете звук поне за част от сценария.
5. Използвайте молив при рисуването на къщичката.
6. Да се използва блок за повторение.
7. Да се спази изискването за големината на къщичката.
8. Да се използва различен цвят за страните на къщичката.
9. Да има подходящ край за историята.