

Вправа № 1

Вправа 1 у Скретчі

Створи у Скретчі анімацію свого імені. Для цього створи кілька спрайтів у вигляді латинських літер і надай їм анімаційних ефектів

IGOR

Для створення ефектів скористайся блоками

встановити ефект

та

змінити ефект

Ці ефекти можна “запакувати” в цикл



А щоб ефекти тривали якийсь час, встанови між ними паузу за допомогою блоку



Щоб не створювати програму для кожного спрайту заново, потягніть її з області “Скрипти” одного спрайту на зображення іншого.

Вправа № 2

Вправа 2 у Скретчі

Створи у Скретчі анімацію, у якій Котик б'є пенальті. Перетнувши лінію воріт, м'яч має зупинитися.



Ось які блоки можна використати

для м'яча



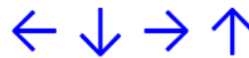
для кота



Футбольне поле – це одна зі стандартних сцен.

Вправа 3 у Скретчі

Створи у Скретчі скрипт, який даватиме змогу керувати Рудим котом за допомогою клавіш



коли клавішу натиснуто, кіт рухається у відповідному напрямі



Скористайся датчиком

клавішу натиснуто?

і кількома блоками “якщо” в циклі “завжди”

Вправа 4 у Скретчі

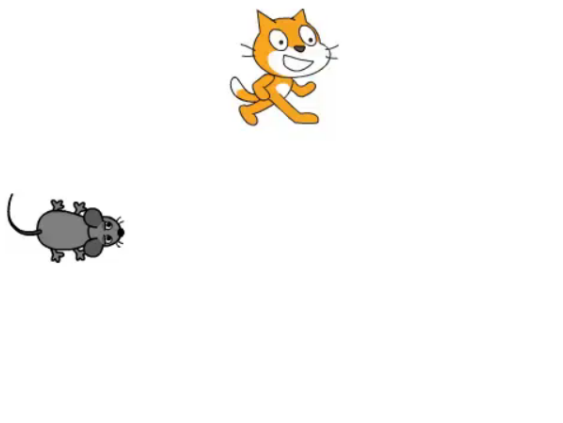
Додай спрайт Мишка, який користувач може пересувати клавішами w (вгору), a (ліворуч), d (праворуч), z (униз).



Вправа № 5

Вправа 5 у Скретчі

Зроби так, щоб, коли спрайти торкаються одне одного, кіт казав: “Я тебе спіймав!”



Щоб перевірити торкання спрайтів, скористайся блоком

відстань до Mouse1 < 50

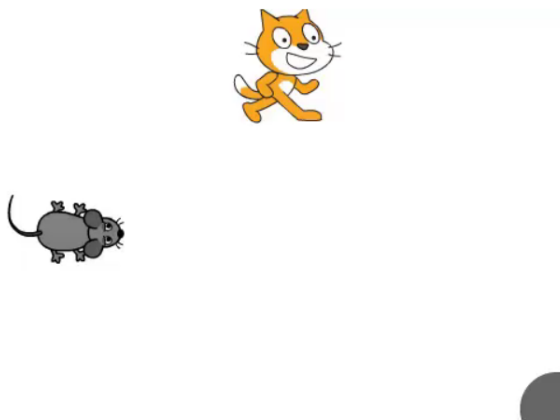
Сказати фразу кіт може за допомогою блоку

говорити

Вправа № 6

Вправа 6 у Скретчі

Домалюй в правому нижньому куті сцени нірку темно-сірого кольору. Зроби так, щоб, коли мишка торкалася нірки, вона казала: “Я втекла!”



Щоб перевірити, чи втекла миша, скористайся блоком

доторкається кольору ?