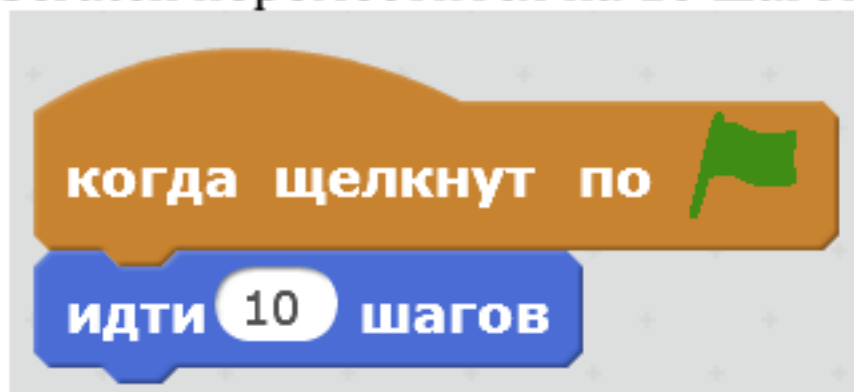


Проект 1. Знакомство

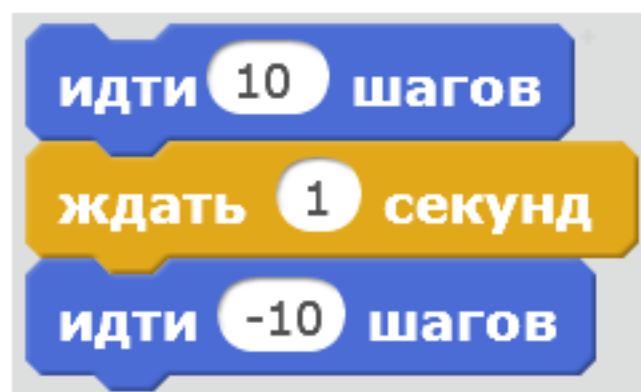
1. Перейди во вкладку скриптов "**Событие**" (оранжевого цвета)
2. Вытащи на поле шапочку "Когда щелкнут по флажку"



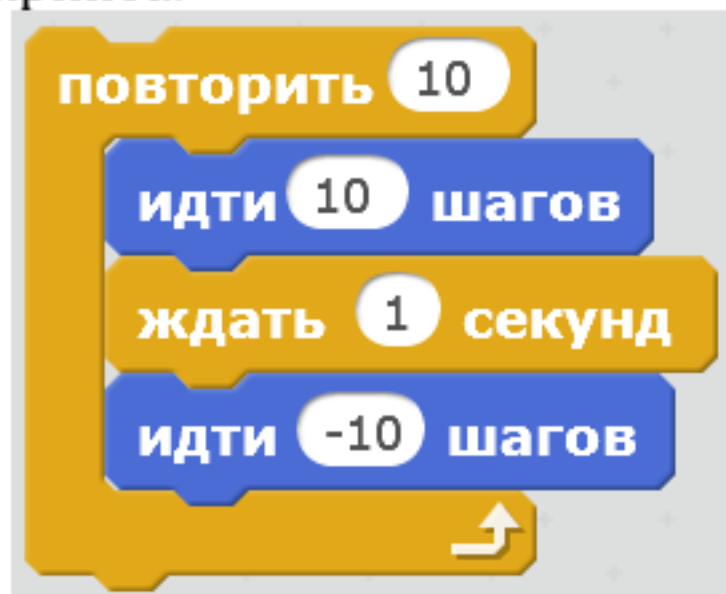
3. Перейди во вкладку скриптов "**Движение**" – вытащи блок "идти 10 шагов" на серое поле справа. Нажми на **зеленый флажок** в верхней части сцены, и Scratch переместится на 10 шагов вправо.



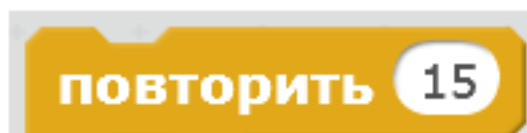
4. Добавь блок возвращения кота. Вытащи на поле блоки "ждать 1 секунду" (из блока «Управление») и "идти -10 шагов" и прикрепи их к предыдущему.



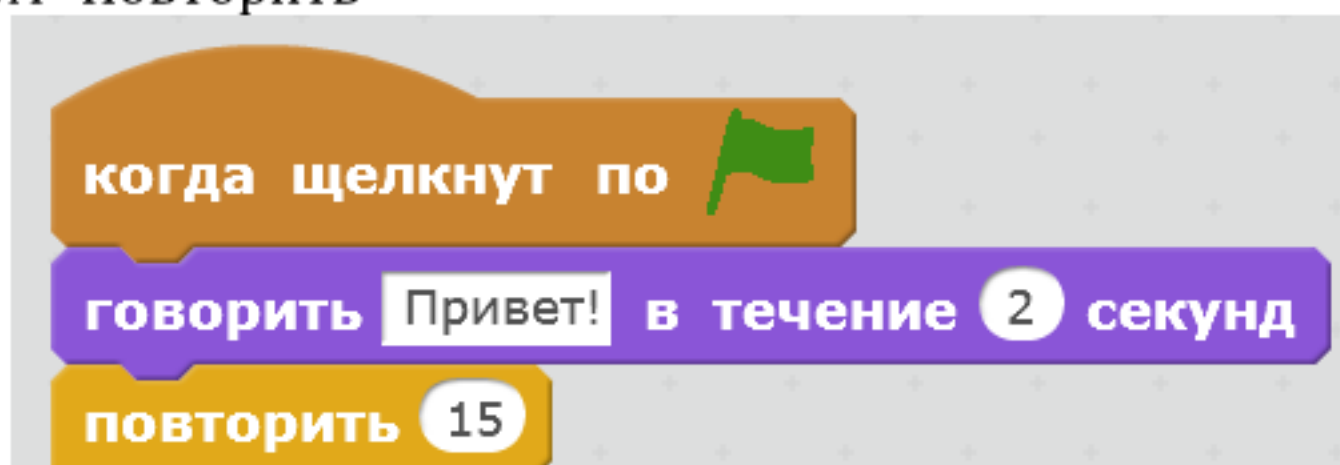
5. Помести блок повторения **вокруг** созданного скрипта. Для этого вытащи его из вкладки скриптов "Управление" и помести его над первой строчкой скрипта.



6. Измени количество повторений на 15. Щелкни по числу 10 и набери новой число.



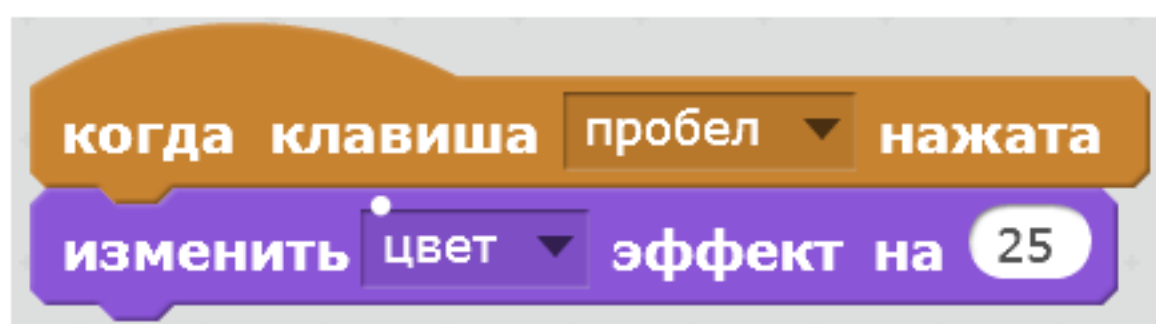
7. Запусти программу **зеленым флажком**. Посмотри, что будет происходить
8. Научим кота говорить. Вытащи на поле из вкладки скриптов "**Внешность**" блок "**Говорить...в течение...секунд**". Замени слово "Hello" на текст "Привет". Помести этот блок между шапочкой и блоком "Повторить"



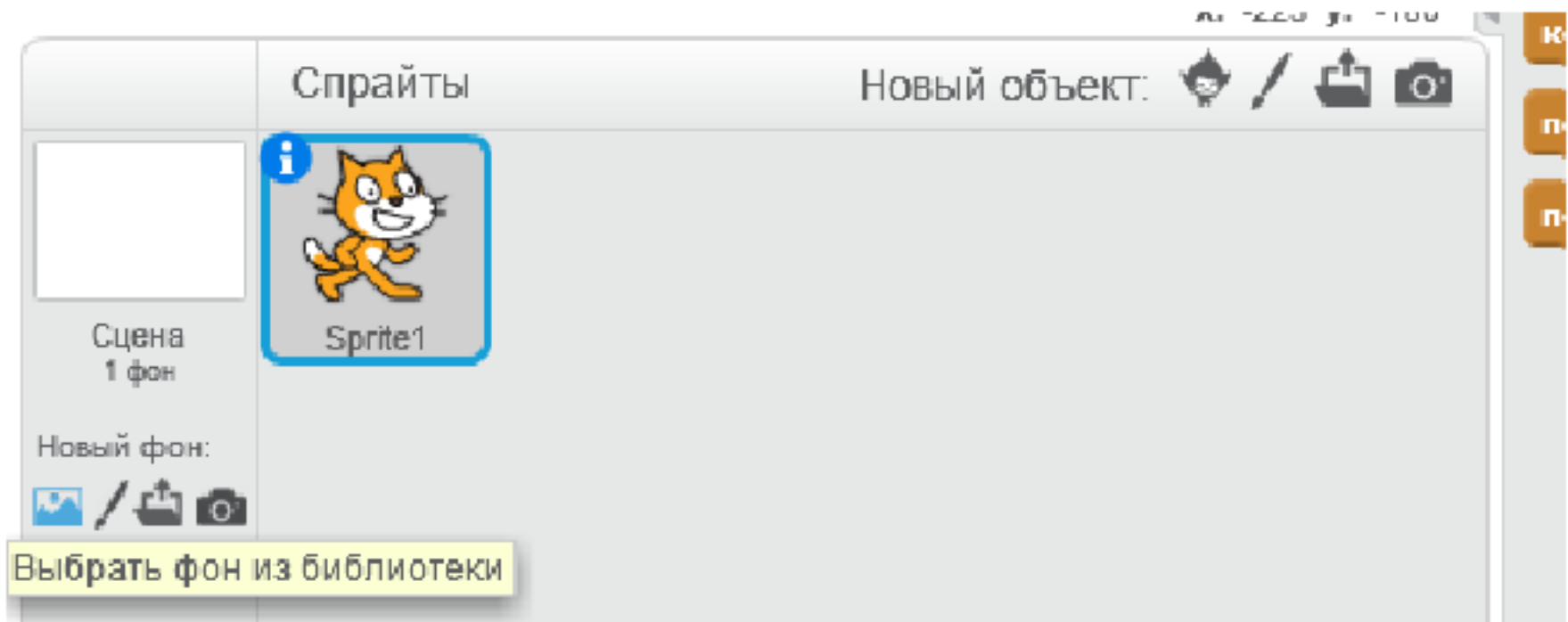
9. Изменим цвет шерсти кота. Вытащи на поле из вкладки скриптов "**Внешность**" блок "**изменить цвет эффект на...**".



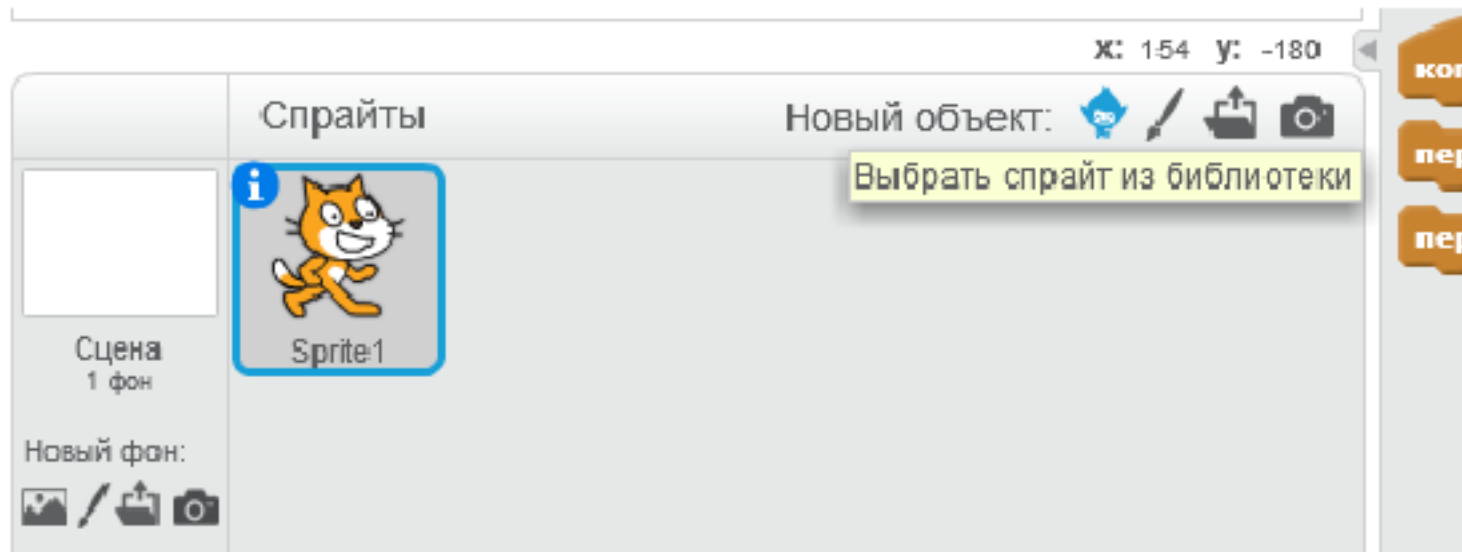
10. Помести над этим блоком блок "Когда клавиша пробел нажата". Запусти программу флажком. Посмотри, что будет происходить, когда ты нажимаешь "Пробел".



11. Добавь на сцену новый фон. Выбери его из библиотеки.



12. Добавь на сцену другие спрайты и запрограммируй изменение их цвета при нажатии на другие клавиши



13. Запрограммируй изменение фона при нажатии на клавиши вверх или вниз.