

## **Контрольное задание:**

### **Задача:**

Создать объект Краб, который стоит на месте и при касании указателя мыши отодвигается от указателя, но не выходит за край экрана.

## Проект 4. Анимация с обработкой событий

Изучение взаимодействия объектов на основе обмена сообщениями

### Задача:

1. Создать объект Лошадка, которая скачет вперёд-назад и при ударе о край говорит «Ой!».
2. Добавить новый объект «Лев».
3. При ударе Лошадки о край Лев должен сказать «Бедняжка!» и сменить костюм.
4. Сохранить проект Л4

|         |  |
|---------|--|
| Лошадка |  |
| Лев     |  |

## Проект 5. Движение в заданную точку

### Задача:

Используя **синий** блок «Плыть... секунд в точку...» реализовать следующий игровой сценарий:

- Измени рисунок фона на изображение карты сокровищ
- Размести на сцене героя, который будет следовать пути на карте и сундук с драгоценностями.
- При запуске программы сундук скрыт, а герой плывет по пути на карте. В момент достижения крестика, сундук появляется и герой кричит: «Ураааа!!!»

## Проект 6. Слежение

### Задача:

Используя **синий** блок «Повернуться к ... » реализовать следующий игровой сценарий:

- Разместить на сцене водяной пистолет
- При запуске программы пистолет следит за курсором мыши и поворачивается к нему.

## Проект 7. Прилипание

### Задача:

Используя **синий** блок «Перейти в указатель мыши» реализовать следующий игровой сценарий:

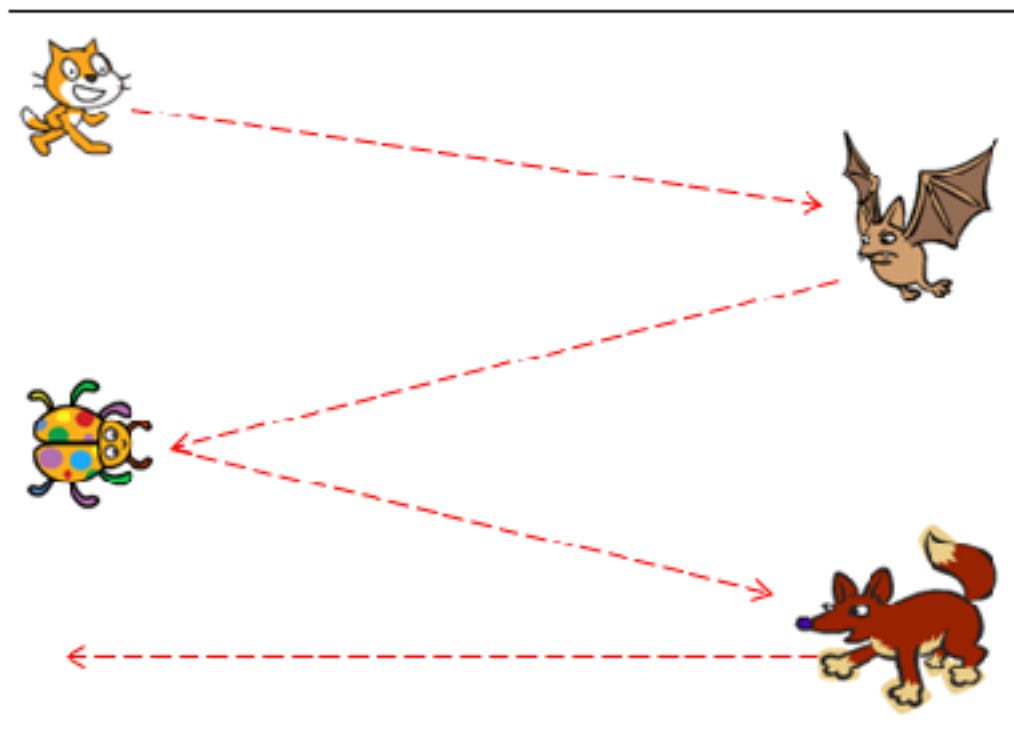
- Добавить на сцену квадраты пяти цветов и спрайт кисточки.
- При запуске программы кисточка прилипает к указателю мыши и движется вместе с курсором. При соприкосновении курсора с квадратом, квадрат называет свой цвет.

## Проект 8.1. Эстафета

### Задача:

Реализовать эстафету с передачей флага между спрайтами.

1. Разместить на сцене четырех героев, установить их в нужном направлении.
2. На шапочку "Флажок" у каждого спрайта прикрепить блок **"Перейти в"**
3. Перетащить каждый спрайт в точку, где он закончит эстафету и вытащить блок движения в выбранную точку, используя **«Плыть ... секунд в точку x: ... y: ...»**.
4. После блока **"Плыть..."** добавить блок передачи сообщения следующему спрайту для начала движения.



## Проект 8.2. Прятки

### **Задача:**

1. Разместить на сцене несколько спрайтов таким образом, чтобы один спрайт покрывал часть другого спрайта.
2. Разместить на сцене 2 кнопки: «Спрятаться» и «Показаться».
3. При нажатии кнопки «Спрятаться» несколько спрайтов, которые были на верхнем слое, уходят на слой назад и как-бы прячутся.
4. При нажатии кнопки «Показаться» спрятанные спрайты, переходят на слой вперед - показываются.