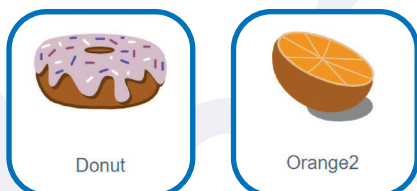


Проект 4.1

Спрайт рухається між корисною та некорисною їжею.
Кожного разу, коли він торкається корисної їжі, він отримує один бал.
Коли він торкається нездорової їжі, то він втрачає один бал.

1. Додайте фон (тло) на свій вибір.
2. Розмістіть на сцені декілька корисних продуктів, таких як фрукти, і некорисних продуктів, таких як пончики або сирні палички тощо.
3. Додайте Спрайт на свій вибір і запрограмуйте його так, щоб він переміщувався за допомогою стрілок.



4. Додайте змінну як лічильник.
5. Коли Спрайт торкається корисної їжі, значення лічильника збільшується на одиницю.
Коли він торкається некорисної їжі, значення лічильника зменшується на одиницю.



Проект 4.2

1. Для початку створіть новий проєкт у Scratch та назвіть його. Тоді виберіть для гри відповідний фон (тло).
2. Оберіть спрайти, які будуть підходити для вашого задуму. Для цієї гри вам знадобляться такі спрайти.
3. Запрограмуйте спрайт Русалки, щоб ми могли переміщати її на сцені за допомогою клавіатури. Виберіть клавіші, які ви хочете.
4. Створіть сценарії для риб, медуз та ключів, щоб вони рухалися на сцені справа наліво. Намагайтеся зробити так, щоб рухи виглядали більш реалістично. Не забудьте змінювати образи спрайтів.
5. Нарешті, додайте ще коди для спрайта Русалки. За допомогою цього коду Русалка здобуватиме життя, якщо впіймає ключ і втрачатиме життя, якщо доторкнеться до риби чи медузи.
6. Проєкт готовий. Запустіть його та перевірте. Насолоджуйтеся власною грою!

