



# Тема 3.4. - Програмиране

ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ №1)

## СЪДЪРЖАНИЕ

---

1	Практическа задача (Вариант №1).....	1
---	--------------------------------------	---



## 1 ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ №1)

Котката на Scratch е във физкултурния салон и трябва да пусне музика от радиото, но то не работи. Направете програма, която:

1. Има за фон „Hall“ от библиотеката с фонове на Scratch
2. Притежава и спрайт „Radio“, който има:
  - Име: Радио
  - Размер: 110
  - X координата: 80
  - Y координата: -90
3. Котката съдържа в полето със скриптове блокове от инструкции, чрез които:
  - При щракване върху знамето котката да е разположена на координати  $X=-20$  и  $Y=-70$
  - Казва за 2 секунди „Радиото не работи. Нека го поправим!“
  - Променя своята X координата с 5 стъпки, докато не докосне радиото.
  - Поправя 2 секунди радиото и казва „Готово!“
  - Пуска се песен „Bossa Nova“, добавена от полето със звуци на котката.

