



# Тема 3.4. - Програмиране

ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ №2)

## СЪДЪРЖАНИЕ

---

1	Практическа задача (Вариант №2).....	1
---	--------------------------------------	---



## 1 ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ №2)

Котката на Scratch е на празненство и тонколоната не работи. Направете програма, която:

1. Има за фон „Party“ от библиотеката с фонове на Scratch
2. Притежава и спрайт „Speaker“, който има:
  - Име: Тонколона
  - Размер: 100
  - X координата: 86
  - Y координата: -87
3. Котката съдържа в полето със скриптове блокове от инструкции, чрез които:
  - При щракване върху знамето котката да е разположена на координати  $X=-90$  и  $Y=-70$
  - Казва за 2 секунди „Тонколоната не работи. Нека я поправим!“
  - Променя своята X координата с 5 стъпки, докато не докосне радиото.
  - Поправя 2 секунди радиото и казва „Готово!“
  - Пуска се песен „Dance Celebrate“, добавена от полето със звуци на котката.

