



# Тема 3.4. - Програмиране

ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ №3)

## СЪДЪРЖАНИЕ

---

1	Практическа задача (Вариант №3).....	1
---	--------------------------------------	---



## 1 ПРАКТИЧЕСКА ЗАДАЧА (ВАРИАНТ №3)

Котката на Scratch иска да посвири на своя клавиър, но той не работи.

Направете програма, която:

1. Има за фон „Room 2“ от библиотеката с фонове на Scratch
2. Притежава и спрайт „Keyboard“, който има:
  - Име: Клавиър
  - Посока: 96
  - X координата: 81
  - Y координата: -73
3. Котката съдържа в полето със скриптове блокове от инструкции, чрез които:
  - При щракване върху знамето котката да е разположена на координати  $X=-142$  и  $Y=-61$
  - Казва за 2 секунди „Клавиърът 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 „Classical Piano“, добавена от полето със звуци на котката.

