

### Практическая работа № 3

Дисциплина: Введение в сквозные цифровые технологии

Раздел: Визуальное программирование в среде Scratch

Тема: Взаимодействие спрайтов

**Задание:** *выполнить один из указанных вариантов*

**Вариант 1.** Первый спрайт управляется стрелками клавиатуры Влево – Вправо. Второй спрайт появляется в верхней части экрана и движется сверху вниз. Если первый спрайт ловит второй спрайт (соприкасается с ним), то второй спрайт скрывается, переменная пойманных спрайтов увеличивается на единицу. Клон второго спрайта появляется в верхней части экрана. Если первый спрайт не поймал второй, то второй спрайт меняет костюм и остается лежать в нижней части экрана. После чего его клон появляется в верхней части экрана. И так далее, пока не будет нажата кнопка STOP.

Балл за работу: **10**

**Вариант 2.** Первый спрайт управляется стрелками клавиатуры Вверх – Вниз – Влево – Вправо. Второй спрайт появляется в верхней части экрана и движется в произвольном направлении. Если первый спрайт ловит второй спрайт (соприкасается с ним), то второй спрайт скрывается, переменная пойманных спрайтов увеличивается на единицу. Клон второго спрайта появляется в произвольной части экрана. Если первый спрайт не поймал второй, то второй спрайт меняет костюм и продолжает движение по экрану. И так далее, пока не будет нажата кнопка STOP.

Балл за работу: **15**

**Вариант 3.** Первый спрайт управляется стрелками клавиатуры Влево – Вправо. Второй спрайт появляется в верхней части экрана и движется в произвольном направлении (в сторону первого спрайта). Если спрайты соприкасаются, то второй спрайт отталкивается от первого и продолжает движение. Если второй спрайт касается нижней границы экрана, то все движения прекращаются и появляется надпись GAME OVER.

Балл за работу: **10**

#### **Примечание:**

Использовать спрайты, созданные в первой практической работе

На проверку прислать видеофайл, на котором вы, ваша зачетная книжка (паспорт), блоки программы и движение спрайтов (со звуком).

Срок выполнения - неделя