

## ВЪРТЕНЕ И ОБРЪЩАНЕ НА ГЕРОЯ



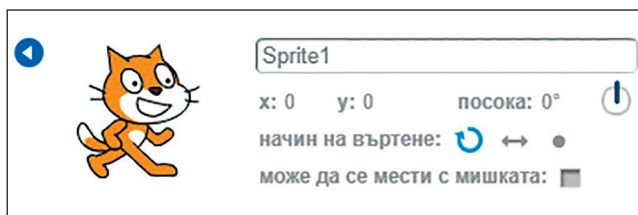
**1** Разгледай и отговори.

● Какви са координатите на спрайта?

x: \_\_\_\_\_, y: \_\_\_\_\_

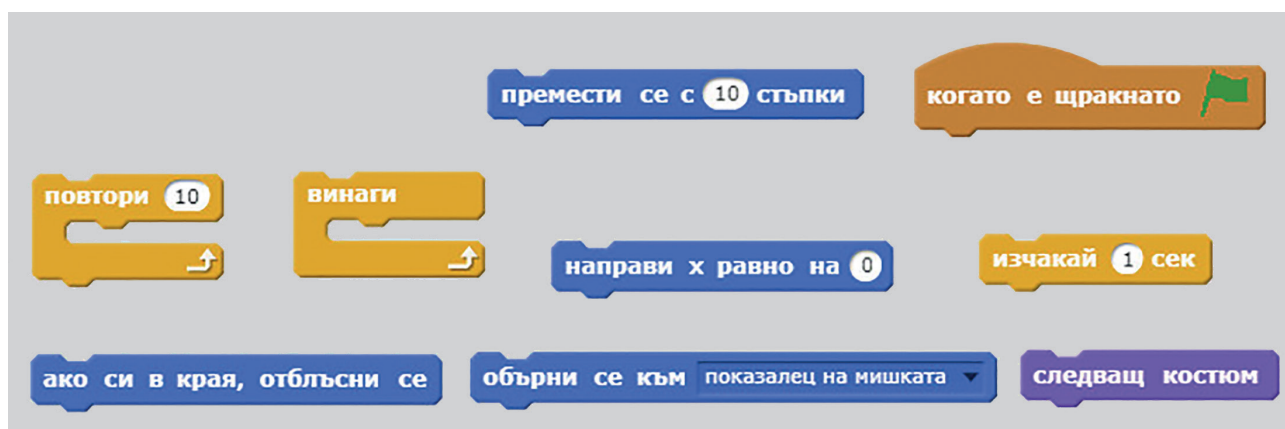
● Кой от бутоните за начин на въртене е активен? \_\_\_\_\_

● В каква посока ще се придвижи спрайтът, ако плъзгачът е завъртян, както е показано на изображението? \_\_\_\_\_



**2** Ани иска героят ѝ да се движи хоризонтално, без прекъсване от единия край на сцената до другия и да се обръща.

**а** Какви блокове са ѝ необходими? Огради правилните блокове за кода.



**б** Нарисувай активния бутон за начин на въртене за героя на Ани.



Как се справих



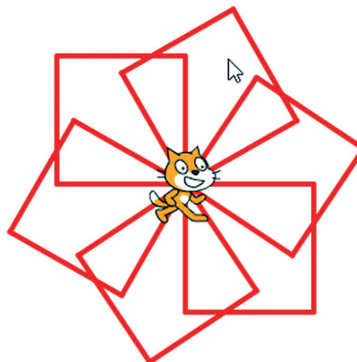
## ЦИКЛИЧЕН АЛГОРИТЪМ ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА ДВИЖЕНИЕ (Упражнение)

**1** Разгледай изображението и кода.

● Каква фигура ще се начертае при стартиране на кода?  
\_\_\_\_\_

● Колко пъти е повторен кодът?  
\_\_\_\_\_

● След всяко изчертаване с каква стъпка трябва да се завърта спрайтът, за да се образува цветето? \_\_\_\_\_



Как се справих



## ПРОМЯНА В ОБКРЪЖЕНИЕТО НА ГЕРОИТЕ



1 Запиши стъпките за смяна на декора във виртуалната среда за програмиране.

<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
-------------	-------------	-------------	-------------

2 Нарисувай декори на една и съща сцена през деня и нощта.

--	--

Как се справих



## ПРОМЯНА ВЪВ ВЪНШНИЯ ВИД НА ГЕРОИТЕ. СЪЗДАВАНЕ НА НОВ ГЕРОЙ



1 Промени „костюмите“ на доматиите така, че да узряват постепенно.



2 Нарисувай иконите на инструментите, чрез които се създава нов герой във виртуалната среда за програмиране.

--	--	--	--

3 За какво служат бутоните? Запиши.



--	--	--	--	--

Как се справих



## СЦЕНА И ГЕРОИ (Упражнение)



**1** Разгледай внимателно изображенията с кодовете. Припомни си как героят се придвижва по сцената.

- Каква е разликата в двата кода?
- Опиши поведението на героя под всеки код.

```

когато този спрайт е щракнат
винаги
  отиди до x: -9 y: -89
  изчакай 0.5 сек
  отиди до x: -10 y: 157
  изчакай 0.5 сек
  отиди до x: -9 y: -89
  
```

```

когато този спрайт е щракнат
  отиди до x: -9 y: -89
  изчакай 0.5 сек
  отиди до x: -10 y: 157
  изчакай 0.5 сек
  отиди до x: -9 y: -89
  
```

---

---

---

---

---

---

---

---



Как се справих ☆☆☆

## ГЕРОЯТ ОЖИВЯВА ЧРЕЗ ЗВУЦИ

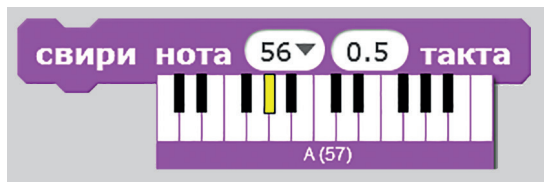
- Прочети нотите и се опитай да изпееш мелодията.



- Напиши имената на нотите в таблицата, под съответното наименование на латиница.

C	D	E	F	G	A	B	C2

- Разгледай изображението. Добави трайностите на нотите от задача 1 в последния ред на таблицата от задача 2, така както са във виртуалната среда за програмиране.



- 1 такт – цяла нота
- 0.5 – половина нота
- 0.25 – четвъртина нота

- Просвири я във виртуалната среда за програмиране. **Как се справих** ☆☆☆