

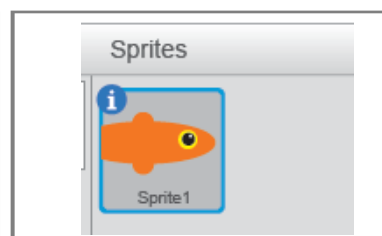
ЧАС 8: Провери колку научи

реирај игра во која две фигури ќе играат „Брканица“: ајкула и риба. Во активността треба да го примениш наученото од претходните активности. Постапувај според барањата во секој чекор. На крајот, почни ја програмата и провери дали секој чекор е правилно извршен.

Проектот зачувај го под име `vezba_6`.

1

Отвори нова датотека во Скреч. Избриши го мачето на Сцената и нацртај нова фигура на риба како што е прикажано на сликата. Смали ја фигурата трипати.



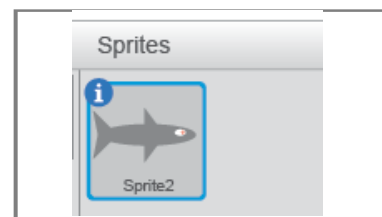
2

Состави Скрипта со која рибата ќе се движи во насоката што ја покажува покажувачот на глумчето и ќе поминува по 2 чекора. Користи наредба за циклус **repeat ... until** и наредби за движење.



3

Нацртај втора фигура, ајкула, како што е прикажано на сликата. Смали ја фигурата двапати.



4

Креирај променлива со име **резултат** во која се запишуваат резултатите од играта.



5

Дополни ја скриптата за рибата така што вредноста на променливата **резултат** ќе се зголемува за 1 сè додека рибата бега. Во наредбата за циклус **repeat ... until** вклопи наредба за промена (**change**) на променливата од групата блокови **Data**.



- 6 Постави ја вредноста на променливата **резултат** да биде **0** секогаш кога ќе се стартува играта. Користи наредба за поставување (**set**) од групата блокови **Data**.

- 7 Дополни ја скриптата на рибата така што играта ќе заврши кога ајкулата ќе ја фати рибата. Вметни услов во празното поле на наредбата за циклус **repeat ... until**. Блокот за услов ќе го најдеш во групата блокови **Sensing**.

- 8 Дополни ја скриптата на рибата така што играта ќе заврши кога ајкулата ќе ја фати рибата. Вметни услов во празното поле на наредбата за циклус **repeat ... until**. Блокот за услов ќе го најдеш во групата блокови **Sensing**.

- 9 Постави звучен ефект по сопствен избор за почеток на играта и звучен ефект кога ајкулата ќе ја фати рибата.

- 10 Кликни на зеленото знаменце  и провери дали програмата се извршува според барањата.