

# Scratch.

1. Запустите систему программирования Scratch.
2. На вкладке «фоны» загрузите какой-нибудь красивый фон.
3. Добавьте к уже имеющемуся спрайту Лисенка новый спрайт – спрайт Дракона.
4. Составьте программу, в которой:

## **Лисёнок:**

в бесконечном цикле «всегда» идет 3 шага и если край, то отталкивается.

Говорит 1 секунду «О Ужас!!!», когда дракон оказывался рядом с ним (касается дракона или расстояние меньше заданного Вами) – *внутри цикла всегда*.

## **Дракон:**

в бесконечном цикле всегда плывет в точки со **случайными** координатами: x от -200 до 200 и y от -200 до 200.