

Scratch 2

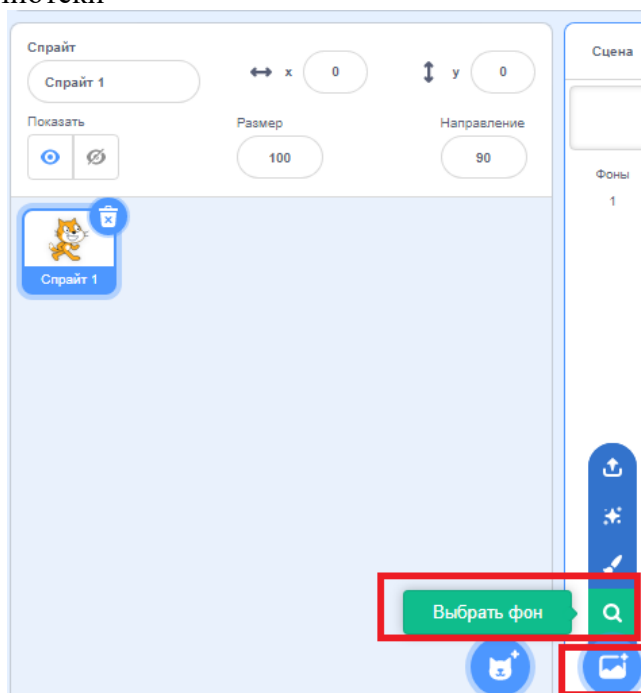
Создайте в Scratch маятниковые часы с **раскачивающимся** маятником на фоне некоторой комнаты.

Образец:

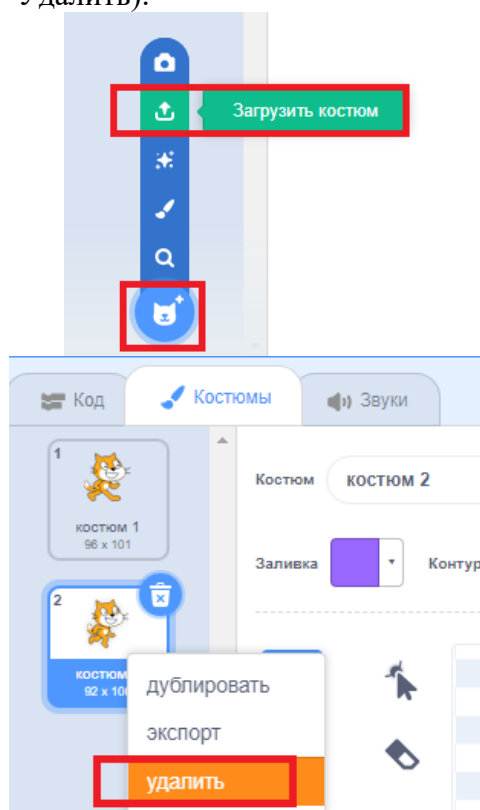
<http://sun.mmcs.sfedu.ru/~sguda/sunschool/clock.html>

Инструкции:

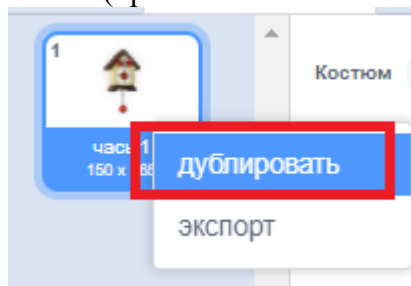
1. Откройте сайт Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
2. Выберите в левом верхнем углу пункт «Создавай»
3. Выберите фон из библиотеки



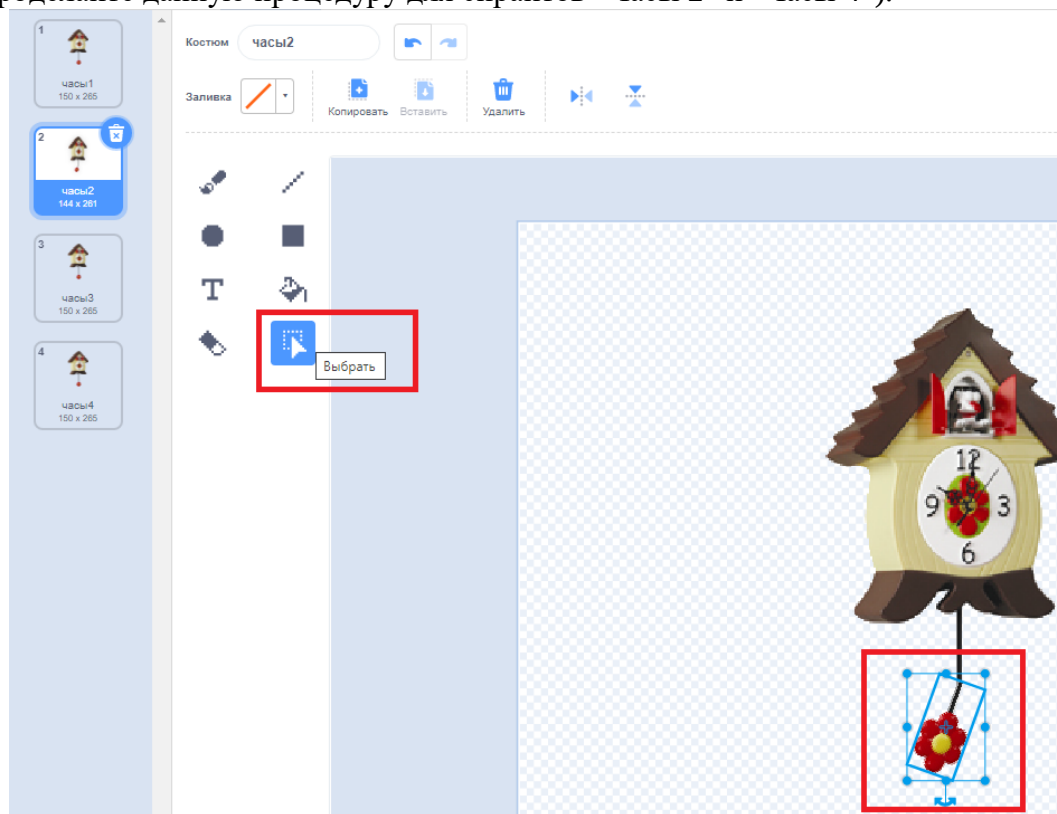
4. Щелкните один раз левой кнопкой мыши по спрайту лисенка справа в разделе «Спрайты». Зайдите в раздел «Костюмы» в левом верхнем углу и загрузите спрайт часов (любой из двух) из папки с сегодняшним занятием. Не забудьте удалить лишний спрайт лисёнка (правая кнопка мыши по спрайту → Удалить).



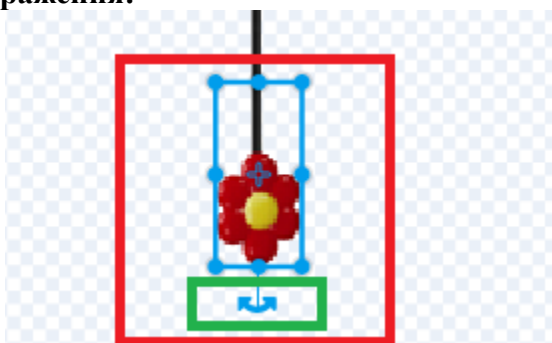
5. Создайте еще 3 копии костюма Часы (правая кнопка мыши по костюму – дублировать)



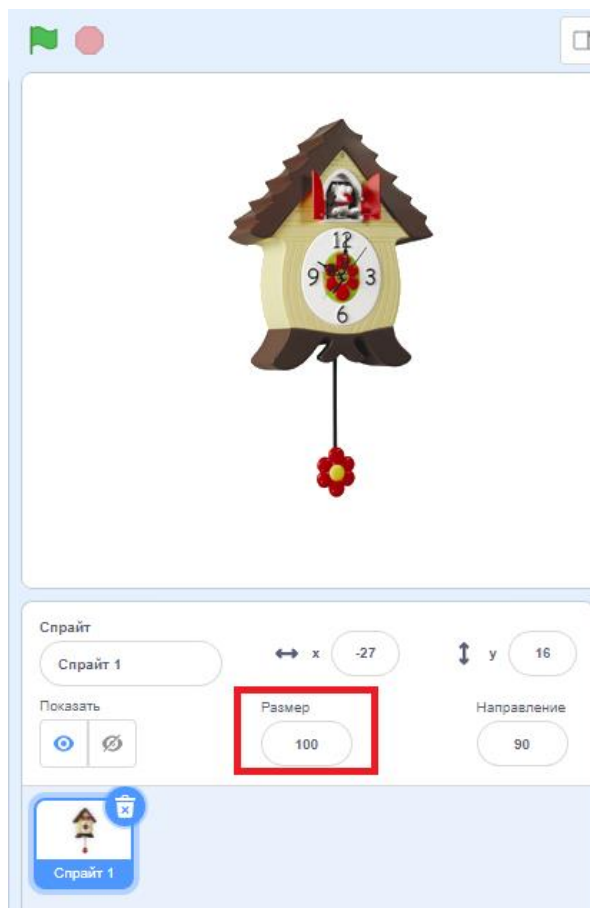
6. На втором и четвертом костюмах часов отклоните маятник влево и вправо соответственно (Используйте функцию «Выбрать», затем выделите часть маятника и поверните ее в одну из сторон. Прделайте данную процедуру для спрайтов “Часы 2” и “Часы 4”).



Поворот выделенного изображения:



7. **Уменьшение спрайта** (возвращаемся на вкладку «Код» и справа в окошко «Размер» вписываем число поменьше):



8. Снова щелкните по вашему спрайту левой кнопкой мыши один раз в разделе «Спрайты» справа. Щелкните по разделу «Код» слева и создайте программу:

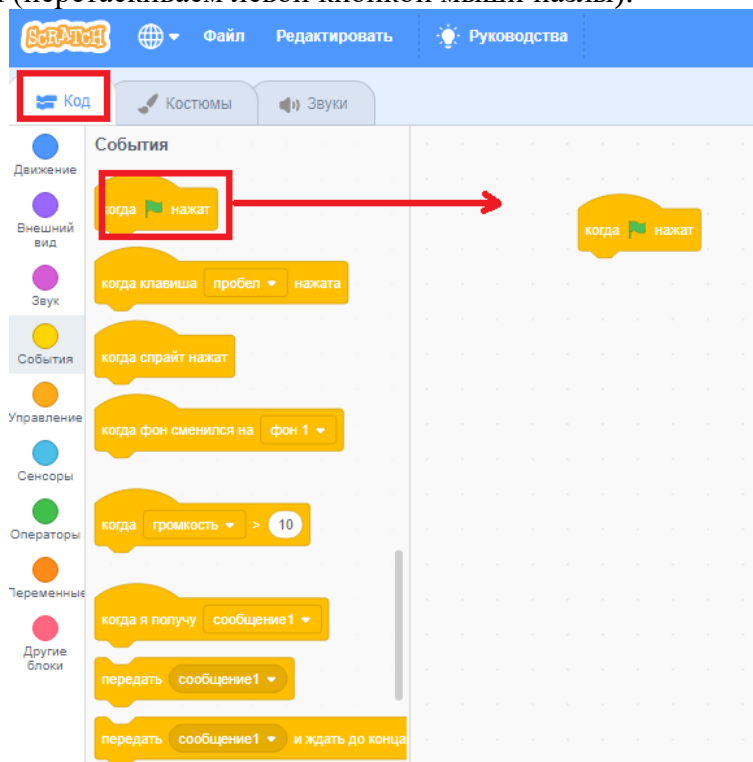
Когда щелкнут по зеленому флажку (раздел «События»)

В цикле **всегда** (раздел «Управление»)

Ждем 0.2 секунды (раздел «Управление»)

Включается следующий костюм (раздел «Внешность»)

Создание программы (перетаскиваем левой кнопкой мыши пазлы):



9. Сохраните игру в папку с занятием: «Файл» → «Сохранить на свой компьютер»