

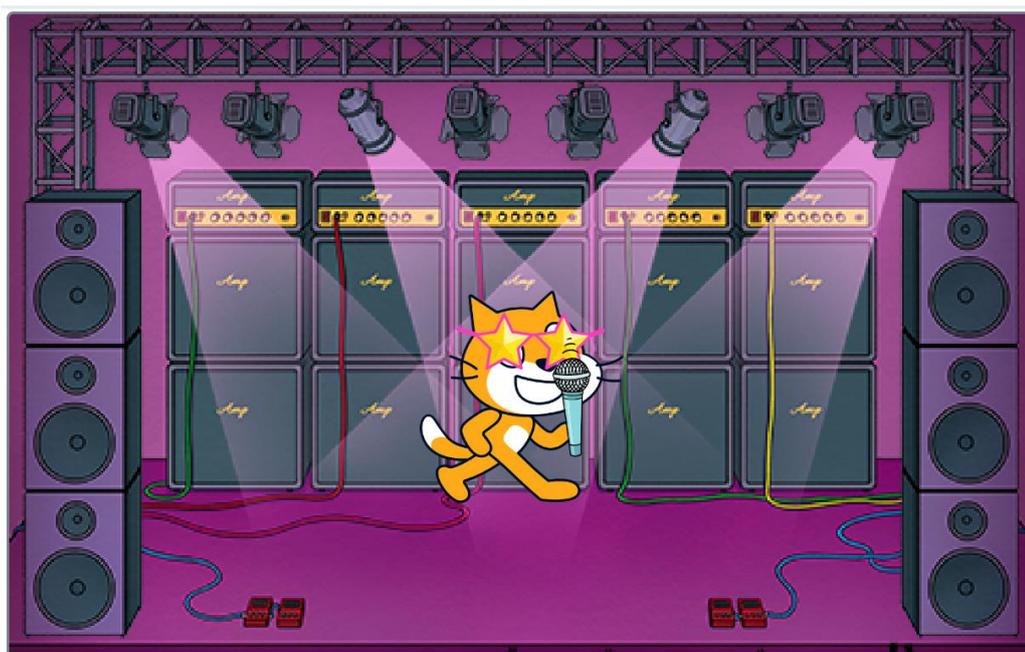
«Музыкальный плеер»

Инструкции:

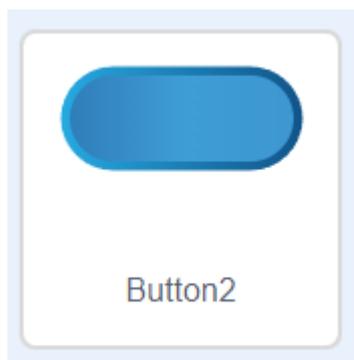
1. На сайте <https://scratch.mit.edu/> войдите в свой аккаунт или выберите «Создавай»
2. Добавьте сцену и два спрайта Микрофон и Очки



3. Разместите спрайтов как показано на рисунке



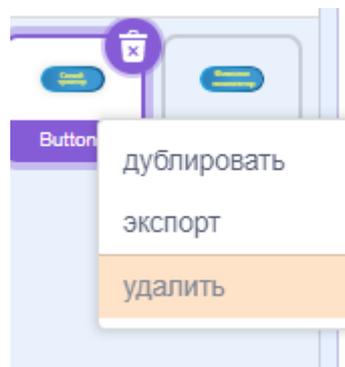
4. Из библиотеки спрайтов добавьте спрайт Кнопка (Button2)



- Для спрайта Кнопка (Button2) перейдите на вкладку Звуки и удалите имеющийся звук **pop**, нажав на крестик.
- Для этой кнопки загрузите звук из файла **edet-traktor-po-polyam.mp3**
- Теперь перейдите на вкладку Код и соберите три простеньких скрипта для спрайта Кнопка:

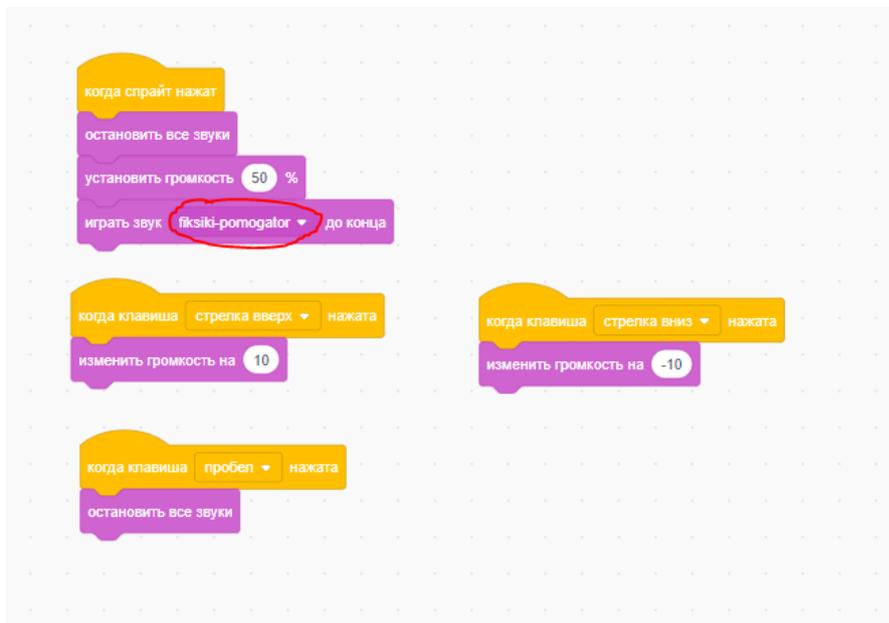


- Нажмите кнопку и протестируйте работу скрипта. Изменяйте громкость музыки с помощью клавиш-стрелок вверх и вниз. Убедитесь, что при нажатии на пробел музыка выключается.
- Теперь создайте вторую кнопку, для этого щёлкните правой кнопкой мыши на первой кнопке и выберите команду дублировать.

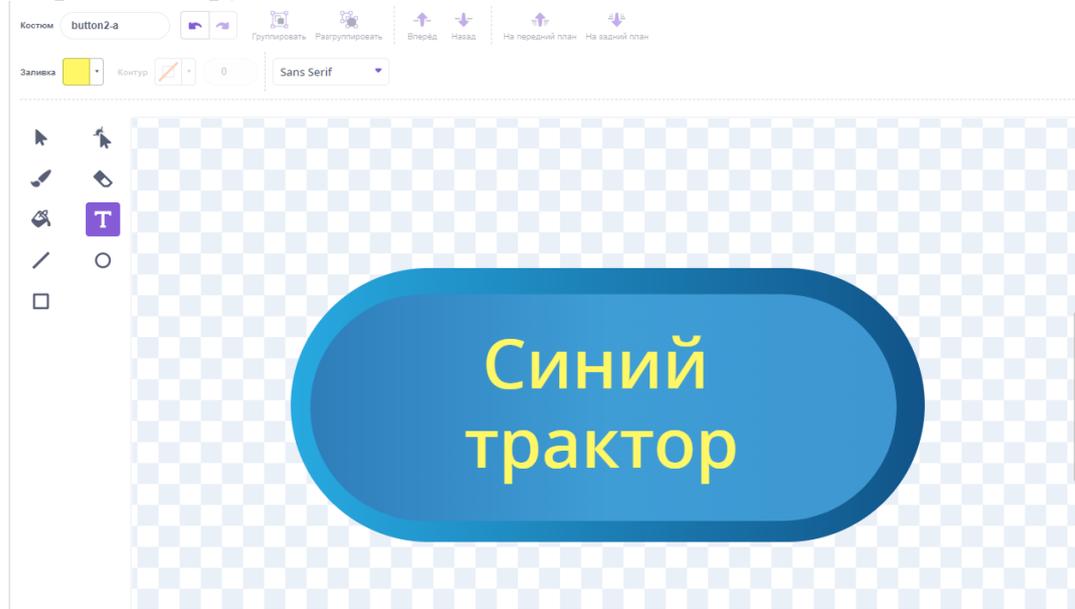


- Выберите новую кнопку и перейдите на вкладку **Звуки**. Удалите имеющийся звук и загрузите вместо него новую композицию (**fiksiki-pomogator.mp3**).

11. Перейдите на вкладку Скрипты и замените композицию в блоке играть звук новой мелодией. В остальном все скрипты второй кнопки такие же, как и у первой.



12. Теперь у нас есть две одинаковые кнопки, и совершенно непонятно, какая композиция к какой кнопке относится. Необходимо сделать на кнопках надписи. Выберите первую кнопку и перейдите на вкладку **Костюмы**. Выберите инструмент **Текст** и напишите на кнопке название композиции.



13. Аналогично сделайте для второй кнопки.

Дополнительное задание: Сделайте так, чтобы при нажатии на кнопки они на полсекунды меняли свой костюм на голубой.