

Задача: Състезание по магии

- Аз!
- Не. Аз!

Такива възгласи дочуваше Гига докато се разхождаше по любимата си полянка в гората. Тя се спря и видя двама вълшебници да се карат кой от тях е по-добър в магиите. Те помолиха Гига да оцени техните способности и тя се съгласи. Отидоха в магьосническата лаборатория и там единият нарисова шарено вълшебно цвете от геометрични фигури, а другият показа омагьосано пиле, което на всяка секунда се преобразява в друго животно – рак, маймунка, прилеп и др. Гига не можа да определи победител. Тя призна, че и двамата са еднакво добри. Те се съгласиха да не се карат и да правят заедно само добри магии.

Задача:

Пресъздай тази история в проект на Scratch. Нека единият магьосник да рисува с молива (вълшебно цвете, животно или др.), а другият да преобразява животни или предмети. Избери дали да има печеливш магьосник от състезанието или и двамата да са еднакво добри.

Изисквания:

1. В проекта трябва да има поне три спрайта и най-малко два декора.
2. Между спрайтовете трябва да има диалог.
3. Използвай само спрайтовете и декорите от библиотеката на Scratch или такива, които си нарисувал сам.
4. Обърни внимание на последователността и правилното време за смяна на декори и реплики между спрайтовете, както и на реалистичното придвижване.
5. В проекта включи рисуване с молив и смяна на подходящи костюми на героите.
6. Използвай блокове за повторения там, където е необходимо.
7. Добави звук на подходящите за това места.
8. Прояви въображение.