

დავალბა №1 – ანიმაციის შექმნა პროგრამა Scratch-ის გამოყენებით

- ჩამოტვირთეთ ფაილი „ანიმაციის საწყისი ფაილი (დოკუმენტი Scratch ფორმატში)“;
- ჩამოტვირთულ ფაილში განახორციელეთ ქვემოთ მითითებული მოქმედებები;
- დოკუმენტი დაასათაურეთ თქვენი პირადი ნომრით და შეინახეთ „sb3“ ფორმატში; ფაილი ატვირთეთ სისტემაში.

დავალბის საწყის ფაილში მოცემულია სამი ფონი (Playing Field, Forest და Blue sky 2) და ოთხი სპრაიტი (Monkey, Chick, Home Button, Owl).

პირველ ეპიზოდში მოქმედება ხდება ფონზე Playing Field და მონაწილეობს სამი სპრაიტი: Monkey, Chick და Home Button (მაიმუნი, წიწილა და სახლის ღილაკი);

მეორე ეპიზოდში მოქმედება ხდება ფონზე Forest და მონაწილეობს სამი სპრაიტი: Monkey, Chick და Owl (მაიმუნი, წიწილა და ბუ);

მესამე ეპიზოდში მოქმედება ხდება სცენაზე Blue Sky 2 და მონაწილეობს მხოლოდ მაიმუნი. საწყის ფაილში მოცემულია მესამე ეპიზოდის არასრულყოფილი/არასწორი კოდი, ხოლო თქვენი ამოცანაა მისი გასწორება და დასრულება.

ეპიზოდი #1

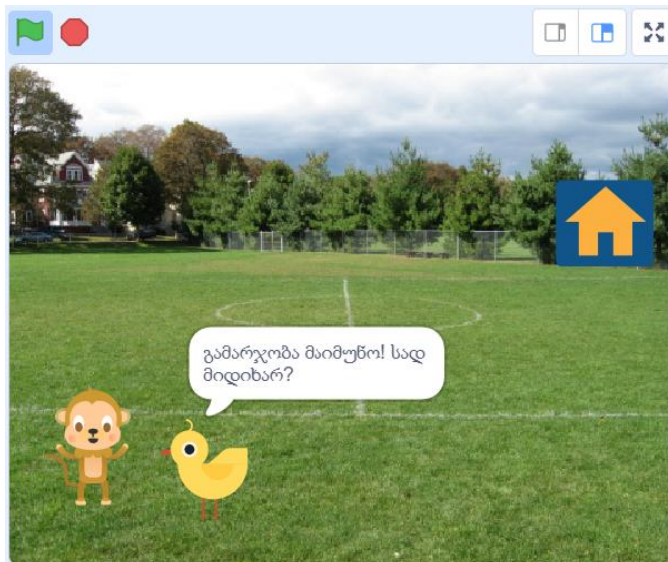
საწყის ფაილში მოცემულია კოდი სადაც:

- მაიმუნი იმყოფება სცენის მარცხენა ქვედა კუთხეში ($X = -180$; $Y = -100$), ხოლო წიწილა – სცენის მარჯვენა ქვედა კუთხეში ($X = -170$; $Y = -120$);
- ორივე სპრაიტის მიმართულება არის 90.

შეცვალეთ მაიმუნის ზომა და მიანიჭეთ 50;

დაწერეთ კოდი, ისე რომ პროგრამის გაშვებისას (ალამზე დაწკაპუნებისას) თანმიმდევრულად შესრულდეს შემდეგი ანიმაცია:

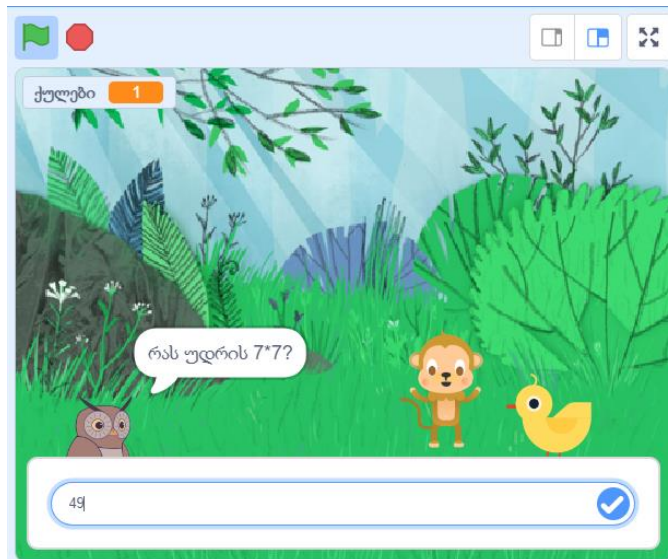
- წიწილა მობრუნდეს მაიმუნისკენ;
- წიწილა მიდის მაიმუნთან 1 წმ-ის განმავლობაში;
- წიწილა ეუბნება მაიმუნს 3 წმ-ს განმავლობაში: „გამარჯობა მაიმუნო! სად მიდიხარ?“;



- მაიმუნი პასუხობს წიწილას 3 წმ-ის განმავლობაში: „გამარჯობა წიწილა! წამომყევი და მომეხმარე“;
- წიწილა პასუხობს მაიმუნს 3 წმ-ის განმავლობაში: „კარგი. წამოვალ და მოგეხმარები.“;
- მაიმუნი და წიწილა მიბრუნდებიან სახლის დირექციისკენ (Home Button);
- მაიმუნი და წიწილა 1 წმ-ის განმავლობაში ერთად მიდიან სახლის დირექციისკენ (Home Button).

ეპიზოდი #2

- სახლის დილაკზე დაწკაპუნებით იცვლება ფონი – სათამაშო მოედნის (Playing Field) ნაცვლად მოქმედებები გრძელდება ტყეში (Forest).
- სახლის დილაკი (Home Button) დაიმალება;
- მაიმუნის მიმართულება არის 90;
- მაიმუნი მიდის სცენის ცენტრში კოორდინატებზე ($X = 75$; $Y = -60$);
- წიწილაც მიდის ცენტრში კოორდინატებზე ($X = 150$; $Y = -80$); მიმართულება – მაიმუნისკენ;
- სცენის მარცხენა ქვედა კუთხეში ($X = -180$; $Y = -100$) გამოჩნდება სპრაიტი ბუ (Owl);
- ბუ (Owl) 4 წმ-ის განმავლობაში ამბობს: „ახლა 4 შეკითხვას დაგისვამთ და თუ სწორად მიპასუხებთ, გამარჯვებული იქნებით!“;
- ბუ (Owl) ამბობს 3 წმ-ის განმავლობაში: „არ იდარდოთ, ბავშვები დაგეხმარებიან!“;
- 1 წმ-ის მოცდის შემდეგ ბუ (Owl) სვამს პირველ შეკითხვას, მაგალითად „გამოთვალეთ რას უდრის: $7 * 7 = ?$ “. ბუს შეკითხვა წარმოადგენს 1-დან 10-მდე ორი შემთხვევითი რიცხვის ნამრავლს.



- ბუს სვამს 4 შეკითხვას;
- შეკითხვის პასუხი უნდა ჩაიწეროს კლავიატურიდან;
- ქულები სცენაზე გამოჩნდება „ქულები“ ველში, რომლის საწყისი მნიშვნელობა არის 0;
- სწორი პასუხის შემთხვევაში ქულები იზრდება 1-ით, ხოლო არასწორი პასუხის შემთხვევაში – მცირდება 1-ით;
- თითოეულ კითხვაზე პასუხის გაცემის შემდეგ ბუ 2 წმ-ის განმავლობაში პასუხობს „პასუხი სწორია“ ან „სამწუხაროა! პასუხი არასწორია“;
- თუ ქულების რაოდენობა მოგროვდა 3 ან 4 – ბუ 2 წმ-ის განმავლობაში ამბობს: „თქვენ დააგროვეთ ... ქულა! ყოჩაღ!“;
- თუ ქულების რაოდენობა მოგროვდა 1 ან 2 – ბუ 2 წმ-ის განმავლობაში ამბობს: „თქვენ დააგროვეთ ... ქულა. ეს ცოტაა :!“.

ეპიზოდი #3

- 2 წმ-ის დაყოვნების შემდეგ იცვლება ფონის ფერი და ხდება Blue Sky 2;
- წიწილა (Chick) დაიმალება;
- ბუ (Owl) დაიმალება;
- გაქრება ქულების ველი;
- მაიმუნი მიდის წერტილში კოორდინატებით (-180; 0);
- მაიმუნი ეკრანზე თანმიმდევრობით ხატავს 5 კვადრატს. კვადრატის გვერდების სიგრძეები იზრდება და ფერები იცვლება. კვადრატებს შორის დაშორება თანაბარია. ხუთივე კვადრატის ზედა გვერდი ჰორიზონტალურ ღერძზე არის განლაგებული.

საწყის ფაილში მოცემულია მაიმუნის მიერ კვადრატების დახატვის კოდი, რომელიც არ არის სწორი. დაასრულეთ/შეასწორეთ კოდი ისე, რომ მაიმუნის მიერ დახატული 5 კვადრატი ზუსტად ისე გამოიყურებოდეს, როგორც სურათზეა მოცემული.

