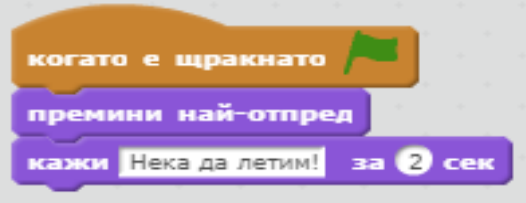
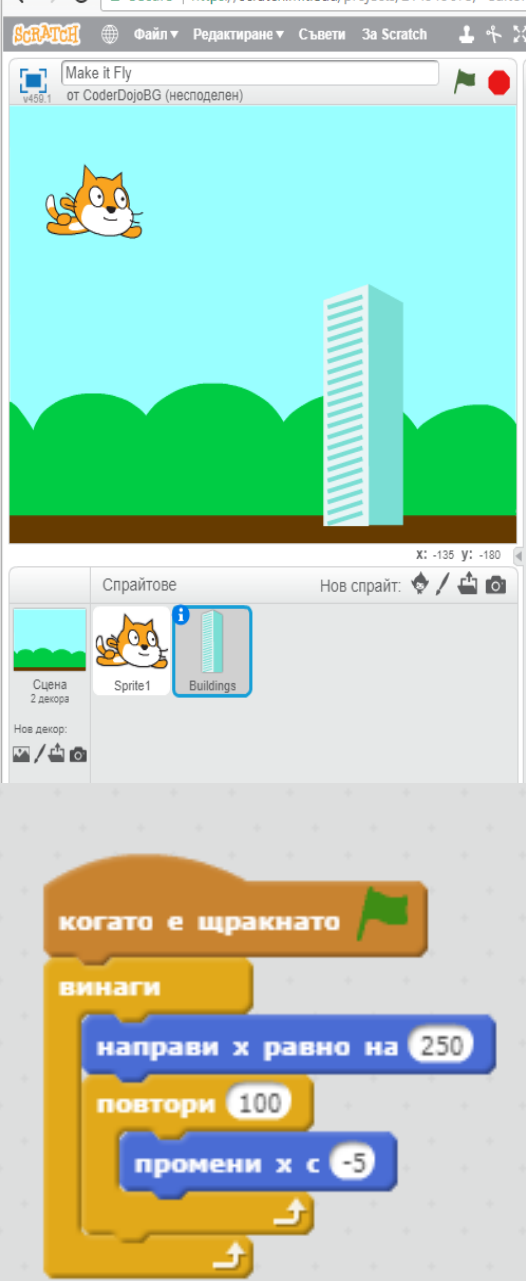


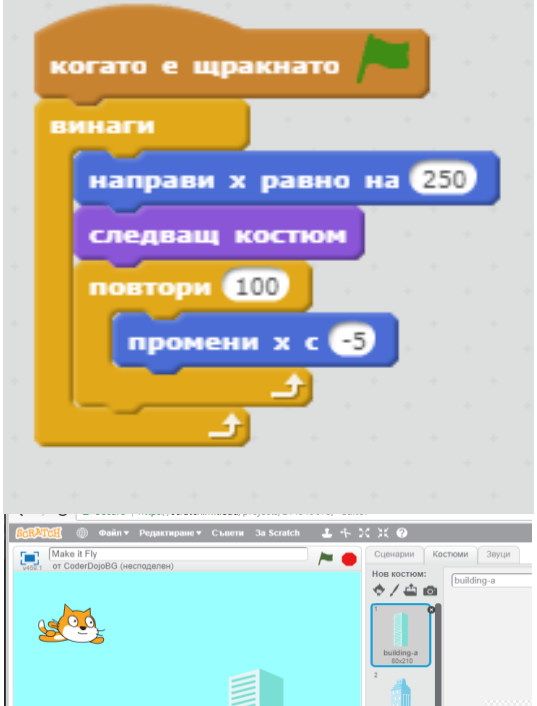
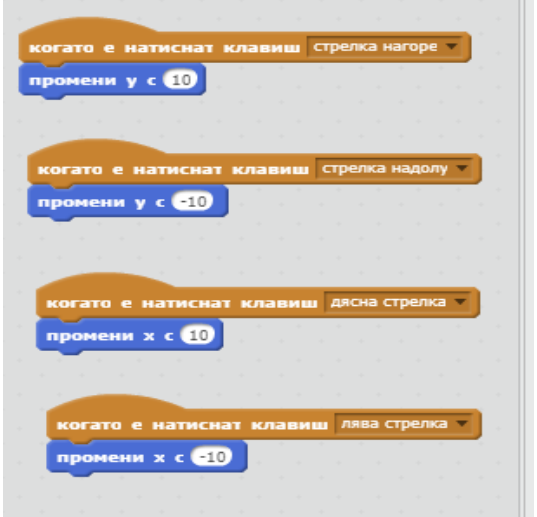

SUSHI CARD – MAKE IT FLY

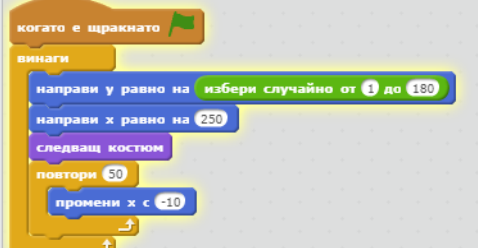
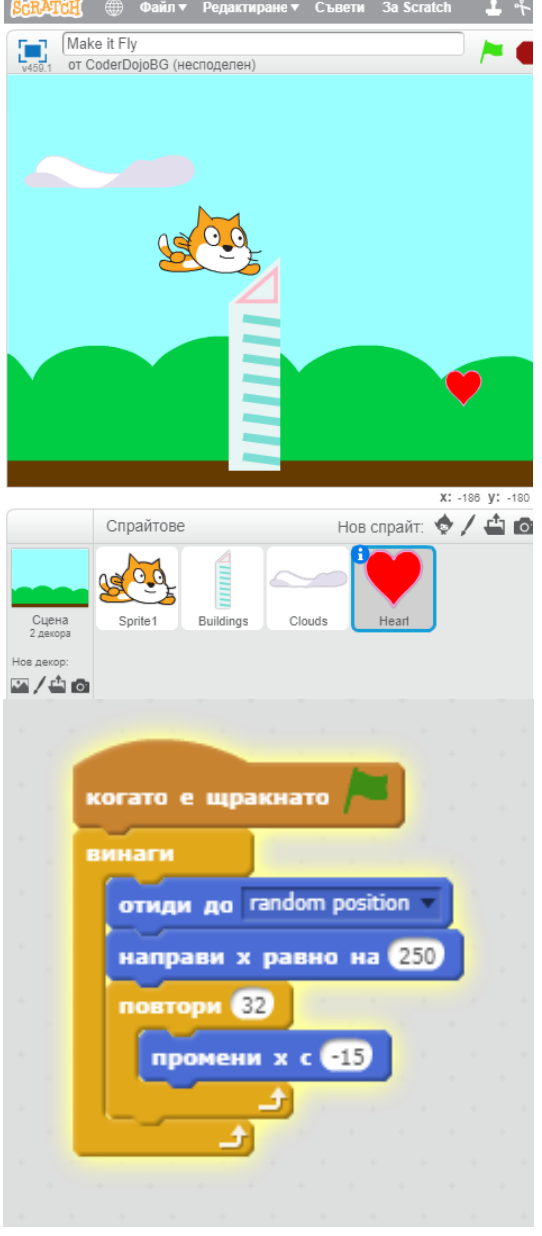
Условие: Създай игра, в която имаш летящ герой, който можеш да управляваш със стрелките. Фонът се сменя и създава впечатление за движение. Събираш предмети за точки.


Пример: <https://scratch.mit.edu/projects/214919675/>

	Стъпка	Указание	Hint
1	Избери фон	Можеш да го нарисуваш, да качиш от компютъра си или да избереш от галерията в Scratch	<p>The screenshot shows the Scratch IDE interface. The stage has a light blue sky background and a green, wavy ground line. A cat sprite is positioned on the ground. The 'Sprites' panel shows the cat sprite selected. The 'Decorations' panel shows a scene with 2 decorations.</p>
2	Избери спрайт	Изтрий котката Избери нещо, което наистина лети ☺	<p>The screenshot shows the Scratch IDE interface. The stage has a light blue sky background and a green, wavy ground line. A small, white, flying object is positioned in the sky. The 'Sprites' panel shows the cat sprite removed and a new sprite added. The 'Decorations' panel shows a scene with 2 decorations.</p>

<p>3</p>	<p>Когато знамето е натиснат, котката да казва „нека да летим“</p>	<p><i>Сложи командите летящия спрайт</i> <i>Вземи командите от Събитие и Външност</i></p>	
<p>4</p>	<p>Направи спрайт сграда, който да се движи</p>	<p><i>Трябва спрайтът на сградата да е натиснат и да слагаш кода в него.</i></p> <p><i>Използвай командите от Събитие, Контрол и Движение</i> <i>Променяй координатите по X, с + се движи надясно с – наляво</i></p> <p><i>Използвай цикъл за безкрайност - винаги и цикъл за няколко повторения - повтори</i></p>	

<p>5</p>	<p>Сменяй костюмите на сградата</p>	<p><i>Добави само блокът следващ костюм от Външност Виж какви други костюми има сградата като натиснеш КОСТЮМИ</i></p>	 <p>The image shows a Scratch script starting with a 'when clicked' event block. It is followed by a 'forever' loop containing: 'set x to 250', 'change costume', 'repeat 100 times', and 'change x by -5'. Below the code is a screenshot of the Scratch interface showing a cat sprite on a stage with buildings.</p>
<p>6</p>	<p>Управлявай летящият герой със стрелките</p>	<p><i>Сложи командите в летящия спрайт. Използвай командите от Събитие и Движение Променяш: X+ - надясно X- - наляво Y+ - нагоре Y- - надолу</i></p>	 <p>The image shows four Scratch code blocks for keyboard control. Each starts with a 'when key pressed' event block: 'up arrow' leads to 'change y by 10', 'down arrow' leads to 'change y by -10', 'right arrow' leads to 'change x by 10', and 'left arrow' leads to 'change x by -10'.</p>
<p>7</p>	<p>Добави облак, който се движи и сменя костюмите си</p>	<p><i>Създай спрайт облак, Използвай команди от Събитие, Движение, Външност, Оператори Използвай аналогично командите за сградата</i></p>	 <p>The image shows the Scratch interface with a cat sprite on stage. A cloud sprite is visible in the background. The code editor on the right shows a script for the cloud sprite, including 'when clicked' and 'change costume' blocks.</p>

			
<p>8</p>	<p>Направи летящи предмети, които да събираш</p>	<p><i>Използвай команди от Събитие, Контрол, Външност</i></p>	

9	Събирай точки	<p>Когато летящия спрайт докосне сърце, отбелязва точка. Командите трябва да сложиш в спрайта на летящия спрайт Направи променлива ТОЧКИ от Данни Използвай команди от Събитие, Контрол, Сетива и Данни</p>	 <p>The image shows a Scratch script for a 'Collect Points' task. It starts with a 'when green flag is clicked' event block. This is followed by an 'initialize variable' block: 'make points equal to 0'. Then, a 'forever' loop begins. Inside the loop, there is an 'if touches heart?' conditional block. If the condition is true, the script performs two actions: 'increase points by 1' and 'wait 1 second'. The loop ends with a return arrow.</p>
---	----------------------	---	---