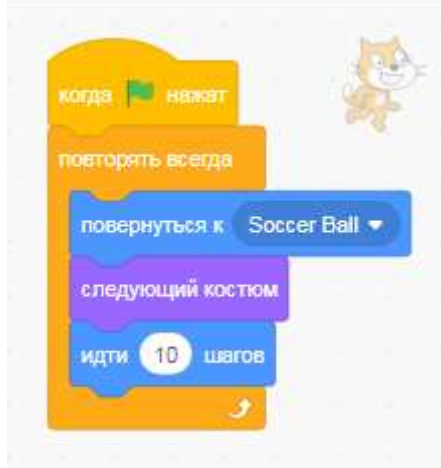


Карта занятия_1

Кот гоняется за мячом	
Учащимся предлагается составить простейшую компьютерную игру, в котором на фоне футбольного поля Кот гоняется за мячом. Положение футбольного мяча зависит от перемещения указателя мыши. Выполнение проекта завершается нажатием на кнопку «Остановить»	
Инструкция к игре	
Води мышкой по сцене, чтобы мяч убежал от Кота, а Кот его догонял.	
Выбор спрайтов-персонажей:	Спрайт 1 Soccer Ball
Выбор сцены	Playing Field
<u>Скрипт для Спрайт 1</u> Кот поворачивается в сторону мяча, делает 10 шагов, меняя костюм. Команды выполняются в цикле «Повторять всегда».	
<u>Скрипт для Soccer Ball</u> Мяч следует за указателем мыши. Команда выполняется в цикле «Повторять всегда».	