**Сценарий 17 – Операции**

Трябва да програмирате играта, с която играчът решава прости математически операции.

1. Първо трябва да отворите файла програмата Operations (връзка към файла е дадена в края на сценария). В него ще намерите програмен шаблон с фон и спрайтове - числата.
2. След това трябва да добавите кода, така че фоновете (математически операции в Snap!) ще бъдат произволни

Забележка

* Трябва да добавите нова променлива, наречена Opeartion (Операция), в която ще съхраните математическата операция - фона (отидете в раздела Variables(Променливи) и щракнете върху бутона New variable (Нова променлива).
* Чрез избор на случайно число от 1 до 4 (съответно на номера на костюма за съответната операция) трябва да зададете стойност на променливата Operation. (Помогнете си като използвате блоковете  и ) .
* Трябва да смените костюма със случайно избрания номер и зададен в променливата Operation. (Използвайте блока )

1. Трябва да добавите кода, който по случаен избор сменя числото (втори аргумент а операция) – числото е костюм на спрайта Number. Създайте нова променлива Number. След това трябва да добавите и кода с който се променя числото когато се смени операцията.

Това може да направите като изпратите съобщение с използване на .

Когато спрайта Number получи съобщение (), числото ще смени чрез случаен избор костюма си. (подобно на задача 2.).

1. Трябва да добавите код, така че играчът да може да въведе отговора.

*Използвайте блок .*

1. Сега трябва да добавите код, който можете да проверите дали играчът е въвел правилния резултат.

Забележка:

* Трябва да създадете нови променливи с имена Правилни (Correct) и Неправилни (Wrong), за да преброите колко верни и грешни отговори е дал играчът.
* Трябва да проверите кои математически операции са в ход.

*Използвайте блоковете /Users/tadejanemanic/Downloads/Racunanje script pic (8).png и .*

* **Трябва да проверите дали отговорът на играча е правилен.**

*Използвайте блоковете* , /Users/tadejanemanic/Downloads/Racunanje script pic (10).png, .

* **Ако отговорът е правилен, трябва да увеличите с 1 стойността на променливата Correct, в противен случай трябва да увеличите стойността на променливата за грешни отговори.**

*Използвайте блоковете  и* .

1. Накрая трябва да добавите код, с който да уведомите играча колко точки е постигнал.

* **Трябва да използвате съобщение** *sum the points (краен резултат)*.

*Използвайте блок*  .

* Когато спрайта Number, получи съобщението в кода му ще се изчисли крайния резултат. Точките се получават като от броя на верните отговори се извади броя на грешните отговори.

*Използвайте  и* .

КОГАТО СТЕ ГОТОВИ ЗАПАЗЕТЕ КОДА!

Operations: <https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=operations_half>