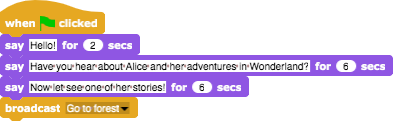
**Сценарий 13 – Разказване на история**

1. Разгледайте *Alice1*: <https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice_1>

И *Alice2* :

<https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice_2>

1. Използваме съобщения например когато искаме събитие 2 да се случи след като събитие 1 приключи.

 Например в началото Заекът (Rabbit) започва да разказва историята (събитие 1). Когато той свърши, изпраща съобщение *Go to forest (Иди в гората).*

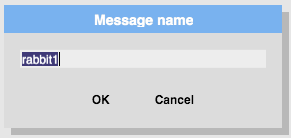




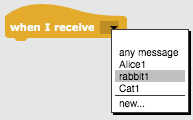
Когато Alice получи съобщението *Go to forest*, the събитие 2 започва.

**Кратки указания за изпращане и получаване на съобщения**

1. За изпращане и получаване на съобщения използваме блоковете:   
2. Създаване на съобщение:

   
Щракнете върху стрелката за падащото меню. Изберете New. В прозореца Message name въведете името на съобщение и щракнете върху ОК.

След това в блока *when I receive* изберете съобщението.



За да създадете история, винаги се нуждаете от сюжет (сценарий). В таблицата Story сюжети / сценарии е написан сценарий за историята, а втората таблица Sprites предоставя подробен сценарий за всеки спрайт/фон.

Продължете програмата Alice 2 и създайте история!

По желание можете да добавите някои сцени и също така да промените всичко.

Сюжет на историята / Сценарии

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Име | Дизайн | Десйтвие | Бележки |
| 1. Start |  | Историята започва със сцената. (When green flag is clicked) | На този фон Заекът прави въведение в историята. |
| 1. Forest |  | Фонът на сцената се появява когато заекът приключи с въведението в историята. (Изпратил е съобщение Go to forest) | На този фон Алиса се появява позиционирана в центъра на сцената. Започва да се движи мислейки „Къде съм?“. Постепенно намалява 5 пъти размера си с 10% и мисли. Когато стига в края на пътя (до един кръстопът) сцената се сменя с декор Meeting. (Алиса дава съобщение Meeting with Cheshier Cat) |
| 1. Meeting |  | Появява се когато получи съобщението от Алиса Meeting with Cheshier Cat | Тук Алиса и котаракът са част от фона. За да се използва спрайта на Алиса, преди съобщението, тя се позиционира, така че да покрие изображението и от декора. Спрайта на котаракът се появява на по-късен етап.  Със смяната на сцената Заекът продължава да разказва историята.  По-късно се провежда разговорът между Алиса и Чеширския котарак. |

Герои (Спрайтове)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Спрайт | Действие | Фон на сцена |
|  | При старт:  Казва: Здравей! за 2 сек.  Казва: Чувал ли си някога за Алиса и нейните приключения в Страната на чудесата? за 6 сек.  Казва: Сега нека да видим нейната история! за 6 сек.  Изпраща съобщение Go to forest /Иди в гората |  |
|  | При старт  Скрива се от сцената. Позиционира се в центъра на сцената и се задава размер 100% в готовност за показване в новия фон. |  |
|  | При старт  Скрива се от сцената. Позиционира се в х: -74, у:113 (Позициите са предварително определени след наместване на спрайта на котарака върху сцената Meeting.) |  |
|  | Получава съобщение Go to forest:  Показва се  5 пъти се повтаря: изчакване за 1 сек.; преместване с 5 стъпки; намаляване на размера (смяна с -10); „Мисли“ – „Къде съм?“  Подготвя се за следващия декор: Изчаква 5 сек; Възстановява размера си (смяна 100%) и се позиционира в х:-187, у:-67  Изпраща съобщение: Meeting with Cheshiere Cat/ Среща с котарака. |  |
|  | Няма действие. Само е показан от предходния декор. |  |
|  | Получава съобщение: Meeting with Cheshiere Cat.  Сменя размера си на 80%  Казва: „Алиса спряла н акръстопътя и се чудела на къде да тръгне.“ за 10 сек.  Казва: „Тя видяла Чеширския котарак на дървото.“ за 8 сек.  Изпраща съобщение Alice1 |  |
|  | Получава съобщение: Alice1.  Премества се на преден слой (Това е необходимо, защото след нея се появява котаракът, който пречи да се визуализират репликите на Алиса, ако тя не е в предния слой).  Казва: „Hi!“ за 2 сек.  Казва: „Would you tell me please, which way I ought to go from here!“ за 10 сек.  Изпраща съобщение (broadcast) към Котаракът: Cat1. |  |
|  | Получава съобщението Cat1.  Показва се.  Казва: „А ти къде искаш да отидеш?“ за 10 сек.  Изпраща съобщение „Alice2“ |  |
|  | Получава съобщение: Alice 2.  Казва: …………………………………………………………………………  Изпраща съобщение Cat2 |  |
|  | Получава съобщение Cat2.  Казва: …………………………………………………………………………  Изпраща съобщение: Rabbit1 |  |
|  | Получава съобщение Rabbit1  Казва: „Каква е поуката от тази история?“ за 8 сек.  Казва: „За да знаеш по кой път да тръгнеш, трябва да определиш каква е целта ти.“ |  |