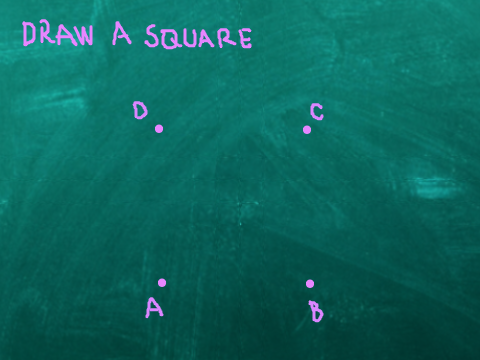
**Сценарий 8 – Рисуване с креда**



**[Задача 1]**

1. Отворете *Drawing with a chalk* и напишете код, с който кредата ще рисува квадрат при натискане на клавиша „S“ .
2. Кредата трябва да свързва върховете A и B, B и C, C и D и D и A.

*Съвет: Разстоянието между A и B е 150 стъпки.* Всеки ъгъл на квадрата е 90°.

Използвайте  за да видите придвижването на кредата.

Ако стъпките се повтарят, използвайте цикъл *repeat*.

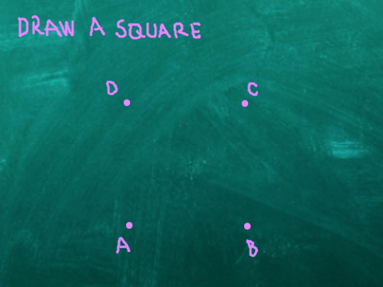
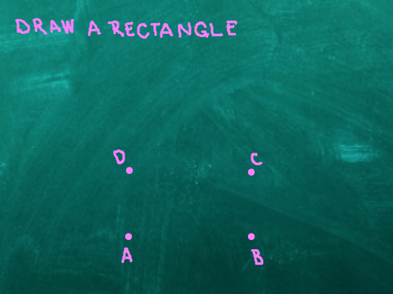
1. Преди да използваме цикъла, трябва да добавим следния код:
   1. Задайте цвят на молива.
   2. Задайте начални координати за тебешира във връх A (x: -80, y: -105).
   3. Свалете писалката.

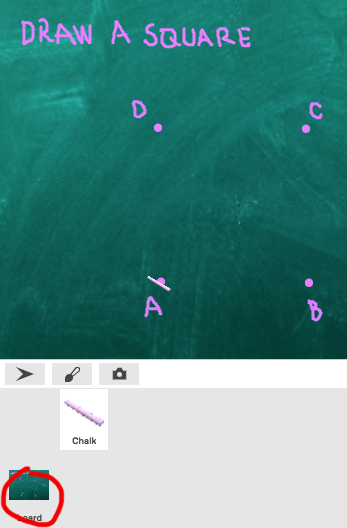
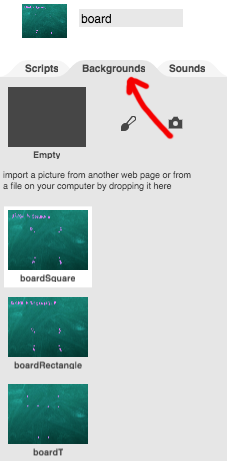
Помислете дали има смисъл, така че използвайте блокове pen и clear, както в предишния сценарий и къде да ги поставите.

Защо е добре да ползвате блока  ?

**[Задача 2]**

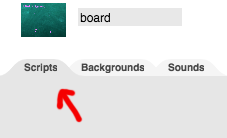
1. В тази задача ще напишете код за изчертаване на правоъгълник. Първо, ще трябва да смените фона.

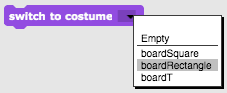
**

Щракнете на „дъската“ (лявата картинка). Отваряте сцената.

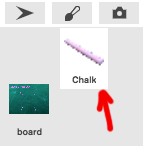
Щракнете върху »Backrgounds« (дясната картинка). Ще видите 3 подготвени фона за тази задача:  
  
*boardSquare, boardRectangle* и *boardT*.

1.  За писане на код щракнете върху Скриптове (Scripts).

Искаме да превключим фона на boardRectangle, като натиснем бутона „R“.

Използвайте ** и .

Направете същото за преминаване към фон на сцена *boardSquare* с клавиша “S” и към *boardTс клавиша* “T”.

1. При щракване върху спрайта Креда (Chalk), вие ще се върнете да пишете кода за кредата.  
   Трябва да добавите още един блок към кода на Задача 1.

Вече сте написали код за преминаване към boardRectangle от

натискане на бутона „R“, но играчът не знае това, така че трябва да му кажете. За писане на инструкции използвайте блок *say*.

Сега можете да продължите с писането на кода за правоъгълник. Ще използвате подобна процедура, както при изчертаването на квадрат. Използвайте цикъл, когато е възможно!

Някои подсказки:

* 1. Върхът А има същите координати като преди x: -80, y: -105.
  2. Всички ъгли са 90 °.
  3. Разстоянието между върховете А и В е 150 стъпки, а между върховете В и С е 75 стъпки.

Добавете указания за преминаване към нов фон на сцената.

**[Задача 3]**

1. Тук ще свържете върховете с буквата Т.
2. Някои подсказки:
   1. Координатите на изходния връх са x: -56, y: -138.
   2. Разстоянията между върховете са 60, 185 и 180 стъпки.
   3. Всички ъгли са 90 °.
3. Добавете инструкции за игра отново от самото начало.

**[Допълнителни задачи]**

Можете да добавите допълнителни задачи според вашите желания или да следвате задачите по-долу:

* Добавете нов фон и нарисувайте няколко точки.
* Напишете код, който свързва точките. Можете да нарисувате фон или да използвате даден.

*Drawing with a chalk*:

<https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=Drawing%20with%20a%20chalk%20-%20Part>