**Сценарий 18 – Рециклиране**

Роботът Бини е забелязал, че на детска площадка има парчета хартия и стъклени предмети и че децата не могат да играят там. Тъй като иска да помогне на децата и техните родители да почистят детската площадка, той е донесъл две кошчета за сортиране на отпадъците: зелена за стъкло и синя за хартиени отпадъци. Програмирайте игра, за да научите децата да сортират отпадъците в подходящ кош, за да сортират и събират боклука от детската площадка.

1. 1. Отворете файл C4G18\_Recycling\_Part. В този файл ще намерите роботът Бини, две кошчета и отпадъци, които трябва да бъдат сортирани. Уверете се, че отпадъците ще бъдат разпръснати на площадката в началото на играта. Можете да използвате C:\Users\Špela\Downloads\C4G18_Recycling script pic.png. За да разберете къде на сцената са обектите, можете да поставите отметки в квадратчетата до позициите x и y за всеки обект поотделно   
      
   и на сцената ще видите стойността на x и y позиция на обекта:   
     
   Когато зададете началната позиция, махнете отметките, за да не пречат на вашата работа и игра.
2. Когато се щракне върху зеления флаг, роботът Бини, двете кошчета и целият боклук трябва да се покажат..

3. Бини ще попита играча как се казва и ще му даде указания: играчът трябва да сложи отпадъците в подходящите кошчета, зелено за стъкло и синьо за хартия. Когато Бини приключи инструкциите си, той ще изпрати съобщение за началото на играта и ще се скрие.

4. Определете за всяко парче отпадък, към коя кофа принадлежи: ако играчът го изтегли до подходящия кош, парчето се скрива, в противен случай се казва, че не принадлежи към това кошче и се връща на мястото си. Проверката започва, когато се получи съобщението за началото на играта.

5. Направете променлива, която ще брои, колко парчета отпадъци са били изхвърлени успешно или колко все още трябва да бъдат събрани - зависи от вас да решите. Помислете кога стойността на променливата трябва да бъде показана на сцената и кога трябва да бъде скрита.

6. Играта приключва, когато играчът правилно е сортирал всички отпадъци. Помислете как да проверите дали всички отпадъци са събрани.

7. Когато всички парчета отпадъци бъдат поставени в правилния кош, Бини ще се появи и ще ви поздрави за завършената задача. Бини ще се обърне към вас с вашето име, което сте написали в началото, напр. Анна, поздравления за почистването на детската площадка. Сега можете да отидете и да играете.

Допълнителна задача: добавете още едно кошче за пластмаси и пластмасови отпадъци към играта

C4G18\_Recycling\_Part: https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=C4G18\_Recycling\_Part