**Сценарий 9 – Прибиране на боклука и почистване на парка**

1. Отворете програмата „*Picking up trash and cleaning the park*“. Кодът за преместване на момичето вече е направен. Дадени са и спрайтове за отпадъци (бутилка и хартия) и кошче за боклук. Ще създадете повече спрайтове (отпадъци), които едно момиче ще трябва да вземе и изхвърли в кошчето за боклук.
2. Изберете началната позиция за момичето и задайте координатите x и y. Можете да преместите кошчето, ако искате (кошчето винаги ще бъде в една и съща позиция, така че не е нужно да задавате началните координати).

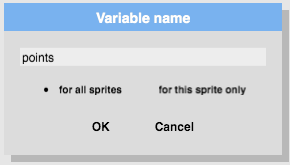
Както винаги, напишете първоначални инструкции.

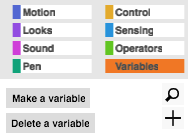
1. За да проверим дали момичето е взело всички боклуци, трябва да преброим колко предмети е взела. За да помогнем при броенето, ще използваме променлива.

Какво представляват променливите?

Променливата е като кутия, в която съхраняваме някаква информация. Наименованието Променливата произлиза от факта, че нейната стойност може да варира по време на изпълнението.

Ще създадем променлива Points и с точки ще преброим колко предмети е взело момичето.

Как да създадем променлива?



Щракваме върху орнжевия блок *Variables*, после избираме *Make a variable*, напишете нейното име и щракнете върху *OK*.

**ВАЖНО!** Името на променливата трябва да:

* осмислете и назовете какво ще представлява променливата – eg. *points*, *noOfTrash* etc.
* **не съдържа интервали. Ако искаме да назовем променлива с няколко „думи“, можем да го направим например така** *number\_of\_trash*, *numberOfTrash* или по-кратко *no\_of\_trash* or *noOfTrash* etc.



Когато създаваме променлива, Тя се появява вляво.

Отметката пред променливата показва, че името и стойността на променливата се показват насцената.

Тъй като в началото не сме събрали никакъв боклук, стойността на променливата Points трябвава да бъде 0. Задаваме това с този код:  


1. Сега ще напишете код за бутилката. Когато момичето докосне бутилката, бутилката ще изчезне.

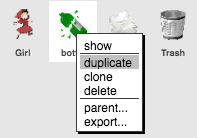
Помислете за:

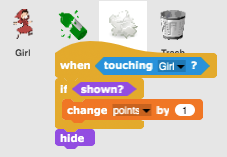
1. Как можете да проверите дали момичето е докоснало бутилката?
2. Какво се случва с бутилката, когато момичето я докосне?
3. Какво се случва с точките?

**Тествайте дали броят точки се увеличава правилно.**

1. /Users/mateja.bevcic/Desktop/slike za navodila/9/C4G9_PobiranjeSmeti - Delno script pic (1).png Подсказка: Защо бихте използвали следната команда?
2. Тествайте отново, кликнете върху зеления флаг. Какво става?
3. Когато кодът за една бутилка приключи, можете да копирате спрайта - бутилка.

Щракнете с десния бутон върху бутилката и изберете дубликат.

  
Дублиран спрайт се появява някъде на заден план. Преместете го някъде в лабиринта.   
Копирайте спрайта - бутилка няколко пъти, така ще имате повече боклук във вашия лабиринт.

1.  Сега трябва да напишете код за спрайт *paper*.

Кодът е същият като при бутилката, така че можете просто да копирате целия код. Щракнете с левия бутон върху целия код, плъзнете го върху спрайта *paper* и го „хвърлете“.

По същия начин копирайте останалите части на кода на бутилката.

1. Повторете стъпка 5) и копирайте спрайта paper, както сте копирали sprajta бутилка.
2. Последното нещо е код за спрайта *trash*.  
   Когато момичето дойде до кошчето за боклук (спрайт trash), кошчето ще й каже дали е събрало всички боклуци или не.

[Допълнителни задачи]

* Можете да добавите допълнителни задачи според вашите желания или да следвате задачите по-долу:
* Добавете друг вид отпадъци (например биоотпадъци).
* В кошчето пише напр. „Взехте X бутилки, Y хартии и Z дини“.
* Ако играч вземе цялото кошче, кошчето казва: „Поздравления! Взехте всички боклуци! “
* Ако даден играч не вземе цялото кошче, кошчето му казва кой боклук не е бил взет, напр. „Не сте взели всички бутилки. Не сте взели всички дини. и „Върнете се, когато вземете всички боклуци“.

*Picking up trash and cleaning the park:* <https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=Picking%20up%20trash%20and%20cleaning%20the%20park%20-%20Part>