**Сценарий 5 – Звуци във фермата**

1. Най-напред отворете програмата *Sounds of the Farm*. В нея ще намерите шаблони за сцената и главния герой – фермерката.
2. Във фермата има различни животни, които се рекламират при определени условия. Как рекламират животните ни разказва жената фермер. Сега трябва да програмирате фермерката да казва инструкциите: „Ако искате да чуете кучето, щракнете върху бутона„ D “!“.

**Трябва да направите същото и за други селскостопански животни**.

*Използвайте блока*  * .*

1. Ако искате да се рекламират животни във фермата, трябва да добавите звук към тях.

**Сега трябва да добавите звук от библиотеката със звуци и да програмирате звука на кучето, който ще се възпроизвежда при натискане на бутона „D“**.

*Използвайте блоковете* * и .*

1. Трябва да импортирате звуци на други животни и да им дадете подобен код като в Задача 3.

*СЪВЕТ: Можете да импортирате звуци, като ги плъзнете в раздела Звуци. Помогнете си с блокове от Задача 3.*

1. Следващата стъпка е да програмирате поздрава на жената фермер. Когато играчът започне играта, жената фермер трябва да каже: „Добре дошли в моята ферма“. Първо, трябва да запишете поздрава на жената фермер и след това да добавите звука в сценариите на жена фермер.

*СЪВЕТ: Можете да записвате звук, като щракнете върху червения бутон в раздела Звуци.*

[Допълнителна задача]

Можете да надстроите фермата, както искате, като добавите нови спрайтове (фермер, кокошка, трактор, ...) и звуци.

Когато сте готови запазете програмата!

Sounds of the Farm: <https://snap.berkeley.edu/project?user=tadeja&project=Sounds%20of%20the%20farm_0>