**Сценарий 4 – Смяна на костюми и обръщане**

**[Задача 1]**

1. Отворете нов празен проект, щракнете върху иконата, която прилича на бял лист хартия, и изберете *Costumes…(Костюми)*
2. Щракнете върху **ballerina a**, и изберете *Import*. Направете същото с *ballerina b*, *ballerina c*, and *ballerina d*. След това щракнете върху *Cancel*

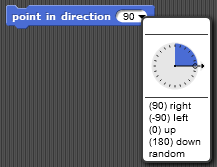
  
В раздела Costumes (Костюми) на вашия спрайт вече имате 4 костюма на балерина.  
Може да преименувате спрайта на Ballerina, чрез смяна на текста над раздела Costumes.

1. Сега се върнете в раздела Scripts (Скриптове) и се опитайте да създадете код, който:
   1. ще започне при щракване върху зеления флаг
   2. нашата балерина ще танцува, така че ще промени външния си вид 15 пъти. Използвайте  и .
   3. Героят завършва танца си, като променя външния си вид *ballerina a*.

**[Задача 2.]**

1. Отворете нов празен проект. Повторете всички стъпки от [Задача 1], с изключение на това, че импортирате *avery walking a*. Както и преди добавете костюмите costumes *avery walking b*, *avery walking c* and *avery walking d*.
2. Добавете подходящ фон за разходката на Avery, така, че анимацията да изглежда, че Avery се разхожда от лявата страна на сцената до дясната страна на сцената.
3. Създайте анимация на разходката на Avery. Кодът включва:
   1. Започни, когато е натиснат зеления флаг
   2. Заема изходна позиция
   3. 14 пъти повтаряне на смяната на костюмите. Не забравяйте да добавите блок wait\_seconds (Изчакай\_ секунди), за да видите анимацията.
   4. Mомичето вече се движи. Опитайте се да разберете как да анимирате Ейвъри по начин, че нейните стъпки ще изглеждат свързани както в реалния живот и тя ще се движи отляво надясно.

**[Задача 3]**

1. Отворете файла *Find cheese*.
2. Досега винаги пишехте програма, при която спрайтът се движеше само в една посока. В тази задача ще трябва да завъртите мишката, за да стигнете до сиренето. За да я накарате да се обърнете, можете да изберете:  
   a. където казвате на мишката в каква посока трябва да сочи или
3. можете да й кажете да се обърне под определен ъгъл по посока на часовниковата стрелка  или обратно на часовниковата стрелка .

Пълният кръг има 360 градуса, така че ако искате да се обърнете в посока, обратна на тази, в която се намирате сега, вие се обръщате за 180 градуса. Ако искате да завиете наляво, завъртате на 90 градуса обратно на часовниковата стрелка. Ако искате да завиете надясно, завъртате на 90 градуса по часовниковата стрелка.

1. Напишете програма, която мишката трябва да следва, за да стигне до сиренето, ако трябва да ходи само по зелената площ
2. Използвайте следните блокове:

C:\Users\Špela\Downloads\C4G18_Recycling script pic (1).png  

1. Сеаг опитайте да напишете програмата с използване на  и  с 90 градуса.
2. Както видяхте, мишката се обърна в различни посоки, за да стигне до сиренето. Понякога не искате спрайтът ви да се обърне с главата надолу, а просто да се обърнете наляво или надясно, за да не върви с главата надолу. За да сте сигурни, че вашият спрайт се обръща така, както искате, трябва да щракнете върху съответната икона отляво на вашия спрайт:



* 1. Кръглата стрелка означава, че вашият спрайт може да се обърне във всяка посока (като мишката)
  2. Стрелката наляво-надясно означава, че спрйтът ви ще се обърне само наляво или надясно (това е, което бихте използвали за кучето да не ходи на главата си
  3. Стрелката надясно означава, че спрайтът винаги ще изглежда такъв, какъвто е (можете да използвате това за маймуната)
     1. Опитайте се да пренапишете програмите си за кучето и маймуната, така че те първо да преминат обекта и обратно, като се обърнат. Уверете се, че сте променили правилно стила им на въртене.

*Find cheese*: <https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4G_Find_cheese>