**Сценарий 14 – Рисуване**

Въздухът е силно замърсен от индустрията и трябва да бъде почистен. Програмирайте играта така, че играчът да подобрява въздуха, като засажда дървета.

1. Първо трябва да отворите файла с програмата Improve the Climate. Той съдържа шаблон с фонове на сцената (промишленост и трева) и спрайтове (молив, бор, дъб и спрайт с име Изчисти).
2. След това трябва да програмирате, така че при щракване върху зеления флаг моливът да бъде разположен в средата на екрана и фонът на сцената да бъде Индустрия.
3. Сега трябва да добавите кода, така че моливът да нарисува бор, когато играчът щракне върху него.

Забележка:

* Когато щракнете върху бор, той изпраща съобщение до молива да нарисува бор.

*Използвайте блоковете  and .*

* **Моливът рисува бор - трябва да нарисувате зелен триъгълник и под него кафяв квадрат.** Тук ще ви трябват математически умения.



*Използвайте блоковете от групата Pencil.*

* След като е нарисуван бор, вие трябва да вдигнете молива и да го **разположите на случайно избрана позиция**.

1. След това трябва да добавите кода за рисуване на дъб по същия начин, както в Задача 3. Когато играчът щракне в спрайта с име дъб, той се изтегля към екрана. Трябва да нарисувате дъб като зелен кръг, а ствола като кафяв квадрат. Тук ще ви трябват и математически умения.



*Следвайте стъпките от зад. 3.*

1. След това трябва да добавите код, така че всички изчертани дървета да се изтриват, когато играчът щракне върху спрайта Изчисти.

Забележка:

* Когато спрайтът за изчистване е щракнат с мишката, той изпраща съобщение да се изтрият всички дървета.

*Използвайте подсказките в Зад. 3.*

* Когато спрайтът Молив, получи съобщение за изтриване, той изтрива всички нарисувани дървета.

*Използвайте  и .*

1. След това трябва да добавите нова променлива с име Clean Air и да добавите кода, така че играчът ще печели 2 точки за всеки изчертан бор и 3 точки за всеки изчертан дъб (дъбът допринася повече за чистотата на въздуха, отколкото борът). Когато играчът достигне определени точки (например 10), въздухът вече не е замърсен.

Забележка:

* В началото на играта променливата ***Clear Air* трябва да има стойност 0**.

*Използвайте .*

* Когато спрайта *Pencil* получи съобщение за чертане на бор, променливата ***Clear Air трябва да се увеличи с* 2**.

*Използвайте .*

* Когато спрайта *Pencil* получи съобщение за чертане на дъб, променливата ***Clear Air трябва да се увеличи с* 3.**

*Използвайте горните блокове.*

* Когато променливата *Clean Air* е по-голяма например от 10, спрайтът *Pencil* изпраща съобщение към сцената да се смени с костюм Трева. От тази точка, въздухът вече не е замърсен.

*Използвайте , /Users/tadejanemanic/Downloads/Onesnaževanje zraka script pic (7).png, .*

**[ДОПЪЛНИТЕЛНА ЗАДАЧА]**

**Можете да надстроите играта, като добавите животни, които се появяват, когато въздухът вече не е замърсен.**

**КОГАТО ЗАВЪРШИТЕ, запишете ПРОГРАМАТА!**

Improve the Climate: <https://snap.berkeley.edu/project?user=tadeja&project=Improve%20the%20climate>