**Сценарий 16 – Купуване на храна за пикник**

Инструкции: Създайте игра, при която играчът купува здравословни и нездравословни продукти (храна).

Играта трябва да включва:

- Първоначални инструкции, дадени от спрайт (момиче).

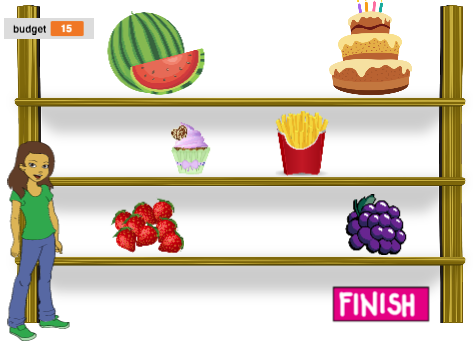
- Количеството пари, които играчът има в началото.

- Здравословни и нездравословни продукти и цена за всеки продукт.

- Когато курсорът на мишката задържи хранителен продукт, цената на продукта се показва.

- Когато курсорът на мишката задържи момиче, тя казва колко пари все още са на разположение.

1. Отворете нов проект, изберете фон и спрайт (например момиче). Момичето дава първоначални инструкции на играча.



1. Ще ви трябват повече променливи. Помислете защо ви трябват следващите променливи:

а. бюджет,

б. здравословна храна,

в. нездравословна храна,

г. цена на конкретна храна - можете да добавите това по-късно, когато разберете кои хранителни продукти ще имате.

Задайте начална стойност за всяка променлива.

1. Добавете спрайт за дадена храна, напр. диня.

а. Динята се показва в началото. Задайте цена за този продукт.

б. Когато курсорът на мишката задържи динята, динята казва цената си. Напр. Динята струва 2 лева.

в. Какво се случва, когато щракнете върху динята (и искате да я купите)?

Помислете:

* В кой случай играчът може да купи динята и в кой случай не може да я купи?
* Какво се случва с променливата **бюджет**, ако играчът купи динята?
* Как можем да броим закупените продукти?
* Какво се случва с динята, когато играчът я закупи?

1. Можете да дублирате динята и да смените костюма й, така че ще имате повече продукти на рафта.

По какво ще се различават например кода на динята и кода на тортата?

1. Създайте спрайт, за да прекратите пазаруването (напр. FINISH).

Щраквайки върху този спрайт, той изпраща съобщение за завършване на пазаруването.

1. Момичето казва напр. Избрахте 2 здравословни и 3 нездравословни продукта!
2. Добавете код, с който, когато курсорът на мишката е върху момичето, то ще каже колко пари все още са на разположение.

[Допълнителни задачи]

Добавете допълнителни задачи според вашите желания или следвайте задачите по-долу:

* Променете играта, за да можете да купувате всяка храна до 3 пъти.
* Дайте повече пари на играча в началото.
* Накрая момичето казва колко продукти сте закупили. Напр. „Купихте 2 пъти диня, 1 път грозде, 2 пъти пържени картофи“.