**Сценарий 12 – Улов на здравословна храна**

1. Отворете програмата *Catching healthy food*: <https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=C4G12_Catching%20healthy%20food%20-%20Part>.

Сцената и спрайт (Girl) са дадени във файла. Ще създадете игра, в която здравословна (+1 точка) и нездравословна храна (-1 точка) ще падат отгоре. Играчът ще трябва да щракне върху здравословната храна и да събере определен брой точки. Момичето ще каже първоначалните инструкции и след това ще се скрие. Инструкциите трябва да указват, че играта продължава, като натиснете клавиша „S“.

1. Добавете спрайт - храна. Изберете един здравословен спрайт, напр. ябълка.

а. Напишете код за движение на ябълката. Помислете за посоката на движение.

б. За да направите играта по-интересна, вместо да използвате 2 стъпки, използвайте

/Users/mateja.bevcic/Downloads/Catching healthy food script pic (2).png.

1. Помислете: какво ще се случи когато ябълката стигне долния край на сцената?  
   Какво означават следните картинки?
2. Какво ви е нужно за да изчислявате точките? Направете го като напишете кода към спрайта Girl.
3. Как ще разберете, че ябълката се движи постоянно?

Съвет: Играта приключва, когато играчът достигне напр. 5 точки.

1. Когато момичето говори в началото, ние искаме ябълката да остане скрита. Когато момичето се появи отново, ябълката се скрива отново.
2. Помислете: защо трябва да скрием ябълката, когато щракнем зеления флаг?
3. Какво се случва, когато изберем (щракнете върху) здравословна храна - ябълка? Помислете и напишете кода.
4. Кодът за ябълката е (почти) завършен. Върнете се при писането на кода за момичето.
5. Момичето ще се появи отново, когато играчът достигне 5 точки и ще каже напр. "Честито, ...". Програмата трябва постоянно да проверява дали играчът е достигнал 5 точки. Как ще направите това?  
   Проверете какво предизвикава блока /Users/mateja.bevcic/Downloads/Catching healthy food script pic (4).png и къде ще го поставите?
6. Когато играчът играе отново играта, той вече ще знае, че може да пропусне първоначалните инструкции, като натисне бутона »S«. Това ще предизвика объркване, тъй като момичето все още ще говори и храната вече ще падне.

Можете да предотвратите това, като направите нова променлива (наречена например Start). В началото задавате началната стойност 0 (което означава, че храната не се появява). Когато момичето приключи да дава инструкции, вие задавате началната стойност 1 (което означава, че може да се появи храна).

За да работи това, трябва да добавите блок код към спрайт Ябълка. Какво трябва да направите?

1. В последната стъпка ще дублирате спрайта Ябълка няколко пъти, за да имате повече храна. Сменете костюма на спрайта, така че ще имате здравословна и нездравословна храна (напр. също , поничка, торта).

Кодовете за здравословна и нездравословна храна са различни само в едно нещо. Кое?

[Допълнителни задачи]

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

* Променете играта, така че спрайтът на купата да улавя храна.
* Добавете нов спрайт (купа). Начертайте го, намерете го онлайн или използвайте приложена снимка / и на купата.
* Задайте началната позиция на купата (например в долната част на екрана) и напишете код за движението на купата (наляво и надясно, ако искате и нагоре и надолу). Хранителните спрайтове трябва да изчезнат и да се появят отново на произволно място чрез докосване на купата (а не при щракване с мишката върху храната, както преди).
* Променете правилата - оставете играта да приключи, когато играчът набере 20 точки (той печели) или когато вземе 3 нездравословни храни (загуби).
* Добавете още хранителни спрайтове, за да направите играта по-интересна.
* Сменете костюма на купата, когато играч отбележи напр. 5, 10, 15 точки.