



онлайн-батл Scratch-тестировщиков

## Задания для Scratch-тестировщиков



### Проект 1. В ожидании праздника \*

<https://scratch.mit.edu/projects/394232151/>

В ожидании праздника Scratch Day наши юные программисты создали анимированную историю. По сценарию улыбающийся котенок ждет начала соревнований Scratch-тестировщиков. На доске висит календарь - 12 мая. Часы отсчитывают время и ровно в 12 часов котенок объявляет начало соревнований и говорит: «Поехали!»

Но злоумышленники решили испортить праздник и сломали код программы:

1. Календарь упал с доски.
2. Часы перевернулись.
3. Стрелка на часах сдвинулась с центра и движется в обратную сторону.
4. Котенок плачет из-за всех поломок и не может объявить старт соревнований.

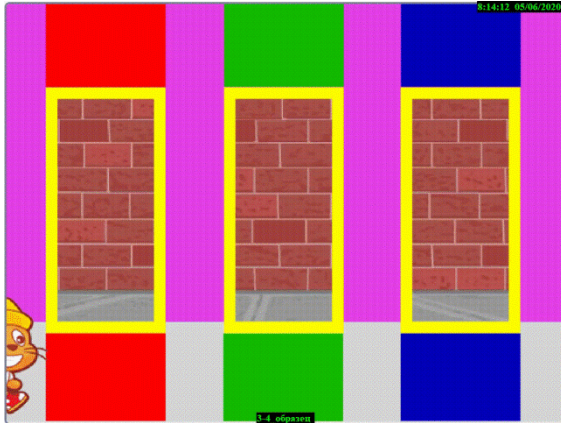
### Задание

Протестируй программу и исправь все ошибки в проект, чтобы программа работала по описанному сценарию.

#### Подсказка:

перед тем, как начать тестирование, посмотри как программа должна правильно работать:

видео [проект1.mp4](#) | gif-анимация [проект1.gif](#)



**\*\***

## Проект 2. Королевство кривых зеркал

<https://scratch.mit.edu/projects/394246494/>

Котенок давно мечтал посетить «Королевство кривых зеркал». Ко Дню рождения Scratch наши юные программисты сделали котенку подарок – билет в комнату с кривыми зеркалами.

В зеркальном зале есть три зеркала: красное, зеленое и синее. В каждом из зеркал котенок может увидеть свое необычное отражение.

Подвести котенка к зеркалу можно клавишами со стрелками влево, вправо.

Чтобы котенок подпрыгнул и смог получше рассмотреть себя в зеркале, жми стрелку вверх.

Котенок уже в ожидании развлечения, но злоумышленники испортили код программы:

1. Котенок не видит свое отражение, потому что оно убегает от него в противоположную сторону.
2. Котенок не может подпрыгнуть вверх, чтобы лучше себя рассмотреть в зеркале.
3. Зеркала в комнате испорчены: в одном из них котенок не отражается, а размножается. В другом и вовсе не видно отражения.

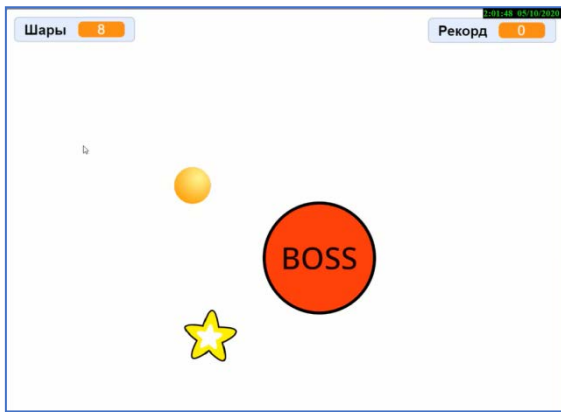
### Задание

Протестируй программу и исправь все ошибки в проекте, чтобы котенок смог повеселиться.

#### Подсказка:

перед тем, как начать тестирование, посмотри как программа должна правильно работать:

видео [проект2.mp4](#) | gif-анимация [проект2.gif](#)



### \*\*\* Проект 3. Игра Agar.io

<https://scratch.mit.edu/projects/394252980/>

Ко Дню рождения Scratch наши юные программисты написали компьютерную игру, чтобы порадовать друзей и весело провести время вместе.

Правила игры:

1. Спрайт Boss управляется мышью (следует за курсором).
2. Boss должен собирать цветные шары. Шары появляются в случайных точках на сцене.
3. За каждый собранный шар начисляется одно очко.
4. Boss должен избегать столкновения со звездой.
5. Звезда перемещается по сцене произвольно.
6. Игра проиграна, если Boss сталкивается со звездой. После проигрыша на игровом фоне появляется надпись "Game over", а звезда меняет свой костюм на «красный».
7. В игре фиксируются игровой рекорд - самое большое количество очков за несколько запусков игры.

Но злоумышленники испортили код, теперь игра работает неправильно.

### Задание

Внимательно прочти правила, посмотри образец проекта как должна работать программа и исправь в ней все ошибки.

#### Подсказка:

перед тем, как начать тестирование, посмотри как программа должна правильно работать:

видео [проект3.mp4](#) | gif-анимация [проект3.gif](#)

## Оценивание проектов

проект 1. В ожидании праздника *	макс. 4 баллов
проект 2. Королевство кривых зеркал **	макс. 6 баллов
проект 3. Игра Agarіo ***	макс. 8 баллов