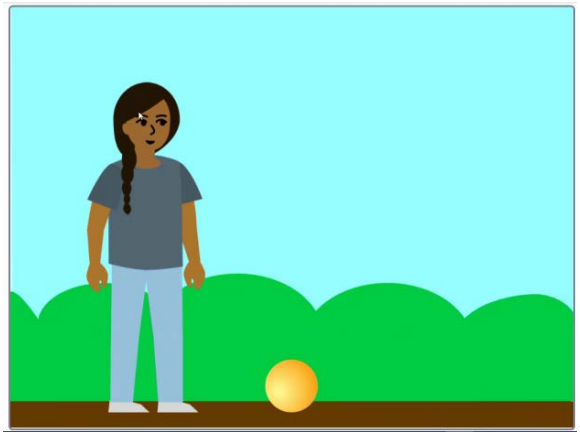
Задание для Scratch-тестировщиков



Компьютерная игра-квест «Колобок» | скачать Игра-квест_Колобок.sb3

В ожидании праздника Scratch Day наши юные программисты создали компьютерную игру-квест «Колобок». Но они так спешили на праздник, что не успели ее протестировать, поэтому игра содержит траблы и баги (ошибки).

Задание

Протестируй программу и исправь все ошибки в проекте.
После тестирования проекта, размести его на портале scratch.mit.edu и заполни Регистрационную форму участника онлайн-хакатона Scratch-программистов.

1. Колобок должен перестать «катиться» и остановиться при встрече со спрайтом Волшебник (он появится на пути у Колобка) и возобновить эффект «качения» при появлении на сцене снова.
2. Спрайт Trees имитирует движение заднего фона. Сделай так, чтобы спрайт Trees появлялся на сцене позади спрайта Ball, а не перед ним.
3. Измени скрипт спрайта Tress так, чтобы главный герой «катился» по дорожке навстречу Волшебнику и каждый раз встречался с ним через 15 секунд после начала своего движения.

4. Волшебник умеет превращаться в людей с разной внешностью. Сделай так, чтобы при каждой новой встрече с главным героем Ball (Колобок) спрайт Волшебник принимал новый облик.
5. На первом уровне игры надо найти спрайт Beetle-оригинал. Наводи указатель мыши на Beetle и объект ответит кто он – клон или оригинальный спрайт. Сделайте так, чтобы спрайт Beetle -оригинал увеличился в размере, когда ты его найдешь.
6. На втором уровне игры надо сортировать мусор по контейнерам. Но случился ТРАБЛ. Когда ты играешь в игру на большом экране, мусор не может сдвинуться с места. Сделай так, чтобы его можно было перетаскивать при помощи мыши.
7. Сделай так, чтобы счет в игре на втором уровне был до 10 очков.
8. На третьем уровне игры надо разрушать корабли противника. Наводи указатель мыши в сторону корабля противника и нажимай клавишу ПРОБЕЛ для выстрела из пушки. И опять случился ТРАБЛ. Снаряды вылетают не из дула пушки. Сделай так, чтобы пушка стреляла правильно.
9. И новый ТРАБЛ с пушкой. Снаряды вылетают целыми очередями по 5-6 штук одновременно. Подумай почему так происходит и исправь ошибку – при нажатии на клавишу ПРОБЕЛ из пушки должен вылетать один снаряд.
10. И снова ТРАБЛ. Игра завершается только в случае столкновения пушки с кораблем противника. Сделай так, чтобы игра останавливалась после 10 разрушенных кораблей противника. Выведи на экран сообщение о завершении игры (*в случае столкновения пушки с кораблем противника выведи GAME OVER, в случае успешно разрушенных 10 кораблей противника выведи WIN*). Сделай так, чтобы количество разрушенных кораблей противника отображалось на сцене в переменной ОЧКИ.
11. Оживи проект музыкальным сопровождением.

Подсказка:
перед тем, как начать тестирование, внимательно посмотри как программа должна правильно работать: видео игра-квест "Колобок".mp4