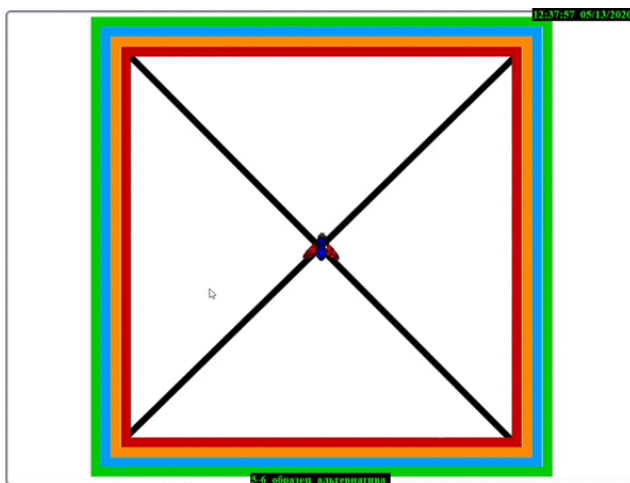




Задания для Scratch-программистов



Проект 1. Искусственная паутина***

Изобретатели придумали новое устройство для ловли насекомых в виде искусственной паутины. Для тестирования паутины на прочность Муху разместили в центр коробки и присоединили к ней 4 нити. Попробовала Муха выбраться, да не тут-то было. Крепко держат ее нити искусственной паутины. И бьется она из стороны в сторону, но ничего у нее не получается.

Задание

Создай компьютерную модель тестирования паутины в виде проекта на языке Scratch. Для этого помести Муху в центр сцены и привяжи нитями паутины ко всем углам. Перемещать муху внутри квадрата можно щелчками или перетаскиванием мыши в любую сторону. При этом ни одна нить не должна оторваться!

Подсказка:

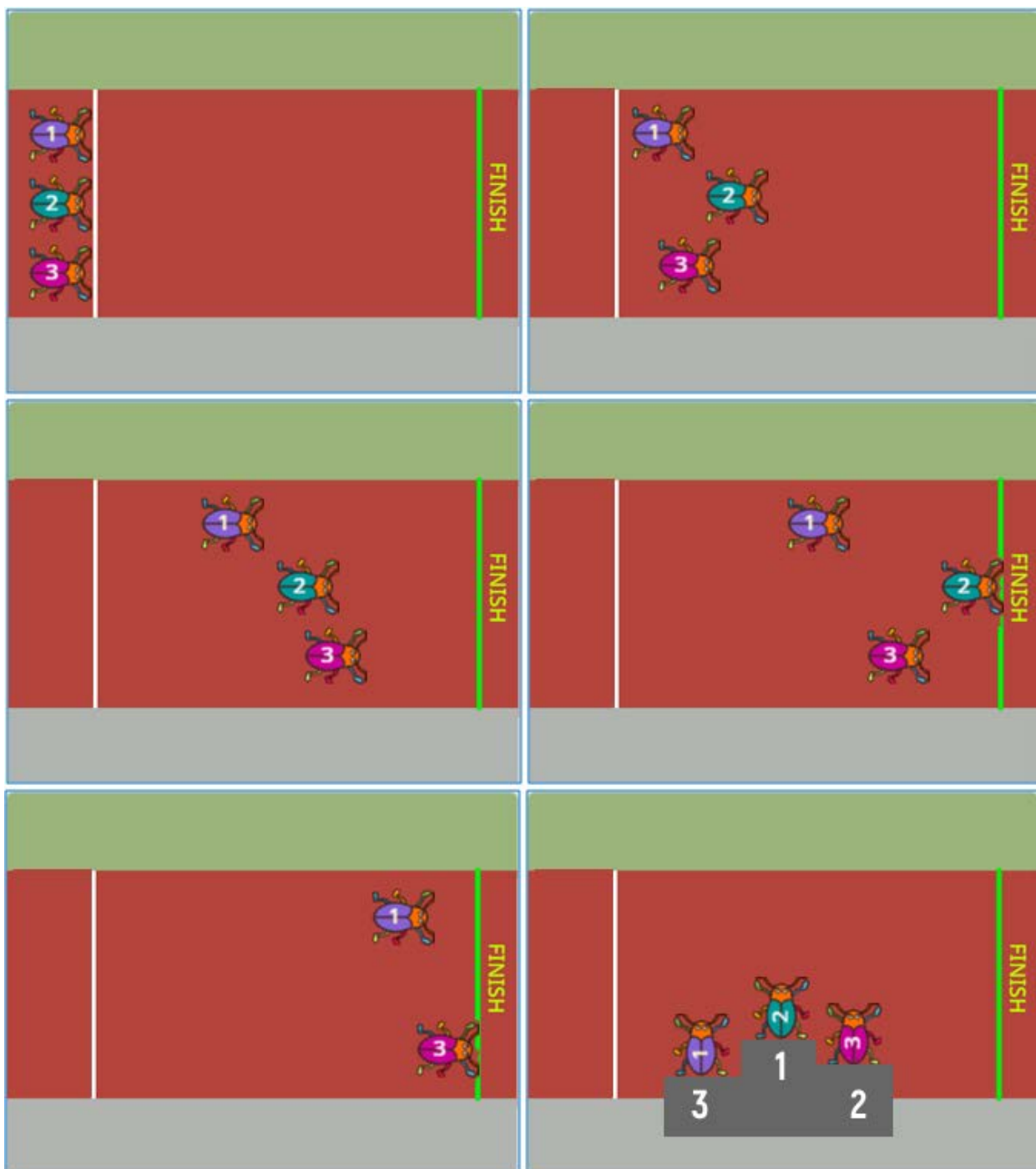
перед тем, как начать работу над проектом, посмотри как программа должна правильно работать:

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

Заверши проект, размести его на портале scratch.mit.edu и отправь ссылку через анкету: <https://bit.ly/35TEYL3>

Проект 2. Забег жуков*

Твои одноклассники придумали идею для новой компьютерной игры. Но они не умеют программировать. Помоги своим друзьям и напиши программу на языке Scratch.



Задание

Правила игры:

Жучки стартуют по нажатию клавиши Пробел и бегут с разной скоростью (скорость задается случайным числом). После финиша жучки располагаются на пьедестале согласно занятым местам.

Заверши проект, размести его на портале scratch.mit.edu и отправь ссылку через анкету:
<https://bit.ly/35TEYL3>

Оценивание проектов

проект 1. Искусственная паутина***	макс. 12 баллов
проект 2. Забег жуков*	макс. 8 баллов