**Мультфильм «Пико и привидение»**

Как-то раз Пико гулял в старом замке. Он, как обычно, слушал свой плеер и совсем не заметил, как появилось Привидение! «Мама!» — закричал Пико. Привидение улыбнулось, сказало: «Шутка!» — и растаяло. Давайте сделаем маленький мультфильм о приключениях Пико в старом замке.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Размещение объектов** | | |
| 1. Запустите программу Scratch. | https://cdn2.scratch.mit.edu/get_image/classroom/6841_170x100.pngЯрлык Scratch на рабочем столе | |
| 1. Измените фон сцены. Нажмите кнопку **Выбрать фон из библиотеки**. |  | |
| 1. Выберите фон **«Старый замок»** и нажмите **ОК.** |  | |
| 1. Удалите спрайт **Кота** со сцены. | Вызов контекстного меню для спрайта Кота. | |
| 1. Добавьте спрайты Пико и Привидения. Выберите спрайты из библиотеки **Фантастика.** |  | |
| 1. Теперь у нас есть старый замок, Пико и Привидение. |  | |
| **Программирование Пико и Привидение** | | |
| 1. **Программирование Пико.**   *Давайте посмотрим, как работает этот скрипт. Сначала Пико немного уменьшит свой размер и перейдёт в правый нижний угол сцены, в точку с координатами (200; –100).*  *Затем мы задаём стиль вращения влево-вправо и поворачиваем Пико лицом налево, ведь если такой стиль вращения не задать, то Пико перевернётся вверх ногами! Затем Пико 30 раз циклически повторяет несколько действий — смещается влево на 5 шагов, изменяет костюм для анимации ходьбы и немного ждёт (примерно треть секунды).*  *После того как работа цикла закончится, Пико окажется на 150 шагов левее, чем в начале — он будет почти в центре сцены.* | | Цикл анимации ходьбы Пико |
| 1. **Программирование Привидения.**   *После запуска программы Привидение прячется, немного уменьшит размер, наденет злой костюм, перейдёт в левый нижний угол экрана и притаится на 5 секунд. Когда терпение Привидения лопнет, то оно появится и не спеша поплывёт на встречу Пико. Пико в этот момент всё ещё гуляет с закрытыми глазами и наслаждается музыкой. Но вот он заметил этот ужас и закричал! Привидение подождёт 2 секунды, пока Пико наорётся, переоденется в милый костюм и скажет: «Шутка!», после чего растает, циклически изменив эффект призрака 10 раз на 10.* | |  |
| 1. Сохраните проект в папку. | | D:\мультфильм\ФИО. |

Дополнительные задания  
1. Ускорьте передвижение Пико.  
2. Ускорьте передвижение Привидения.  
3. А теперь замедлите исчезновение Привидения.  
4. Сделайте так, чтобы после исчезновения Привидения Пико продолжил движение до левой границы сцены.  
5. Добавьте ещё одно привидение, которое будет летать в верхней части сцены в милом костюме и раз в 5 секунд будет на 1 секунду становиться злым.  
6. Добавьте смех Привидению, записав его.

Материал взят из учебного пособия  ["Scratch для юных программистов"](https://market.yandex.ru/product--golikov-denis-scratch-dlia-iunykh-programmistov-uchebnoe-posobie/552470772?nid=56543), Голиков Денис.