

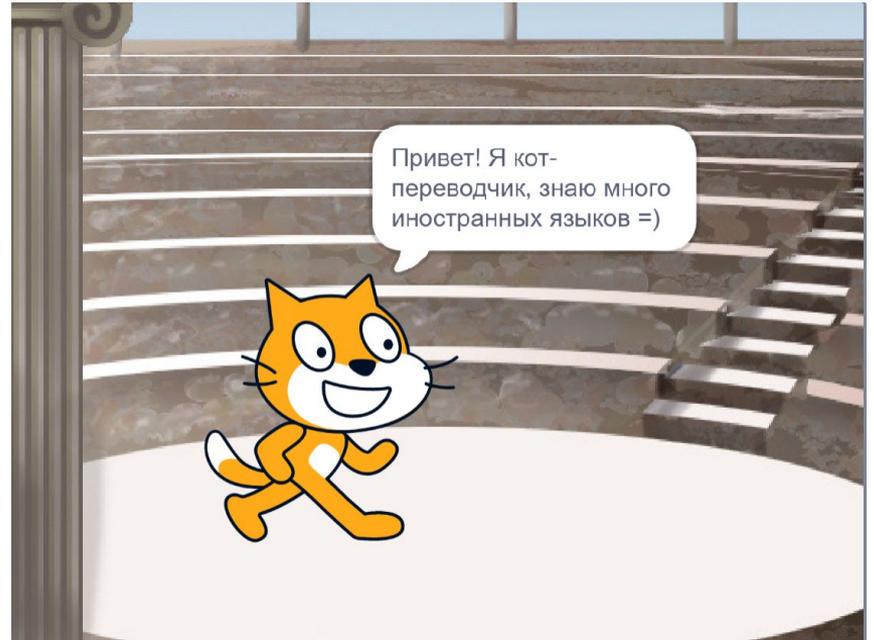
1 Уровень сложности, но нужно знать,  
что такое переменная

# Кот- переводчик

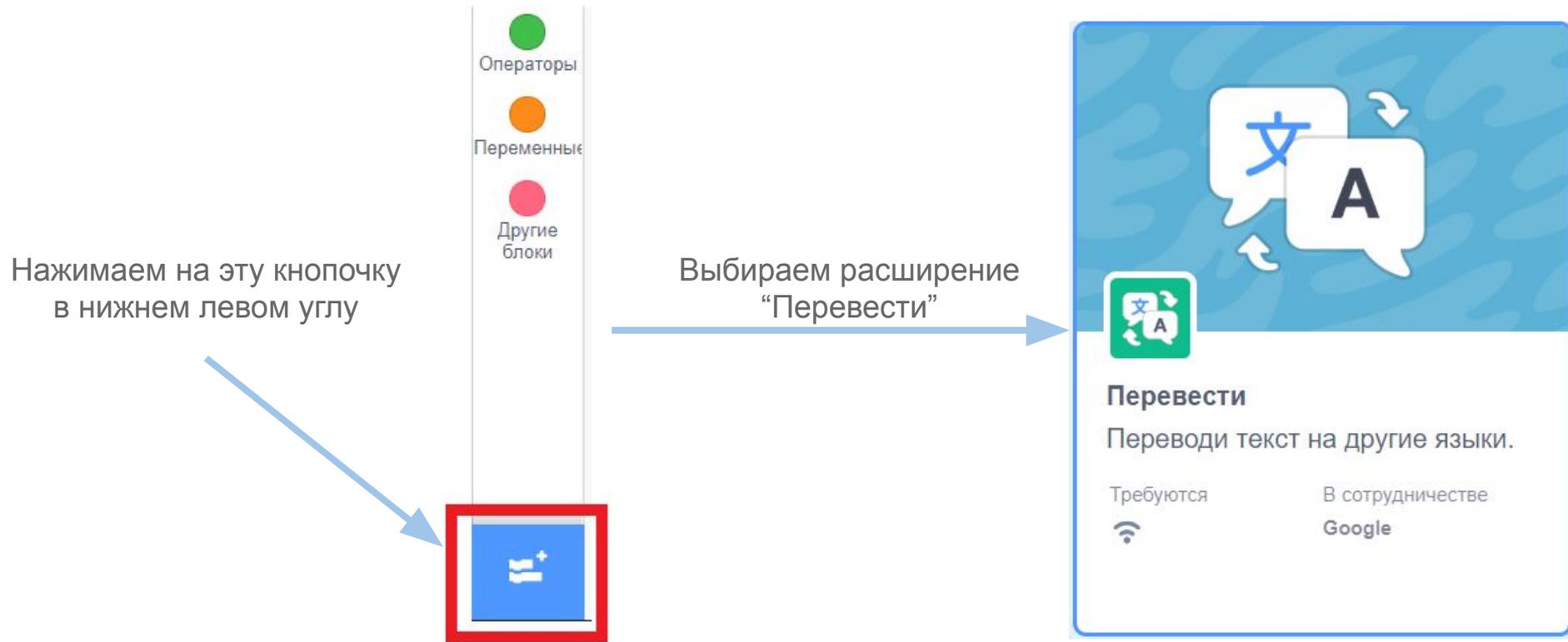
Или как выучить все  
языки мира :D

# Описание игры

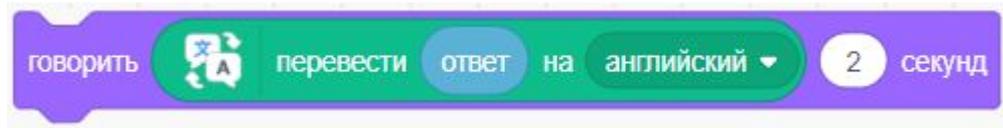
Кот-переводчик много путешествовал и облетел весь мир. Так он выучил очень много иностранных языков и решил помогать людям изучать их.



1. Для начала подготовимся, добавим нужное расширение к нашим блокам:

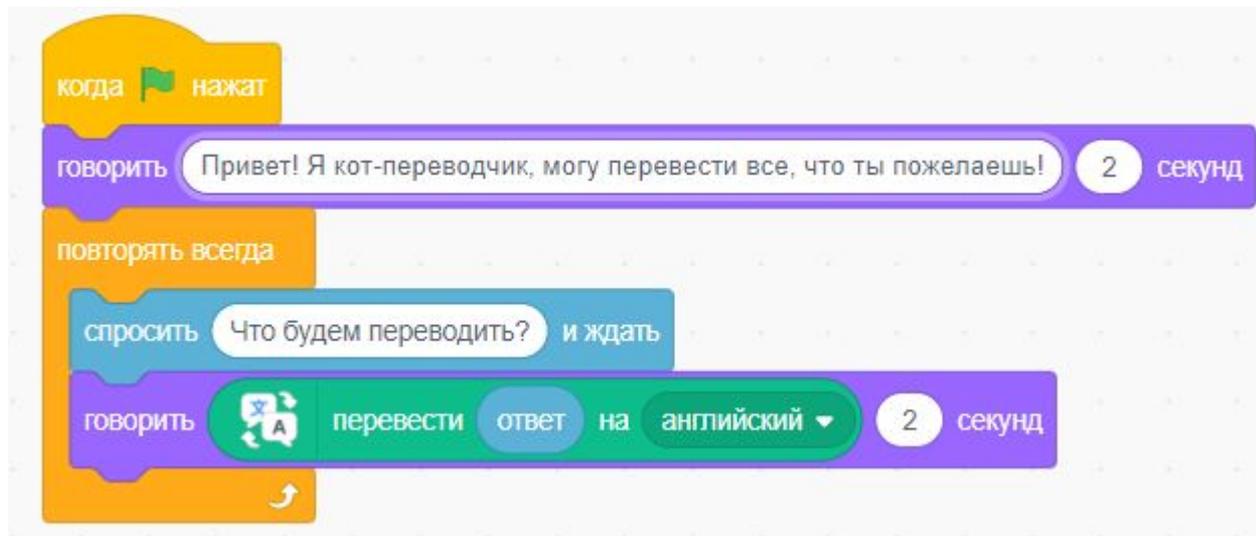


2. Подготовка закончена, приступаем к работе.
3. Когда программа запускается, котик говорит “Привет! Я кот-переводчик, могу перевести все, что ты пожелаешь!”.
4. Пусть всегда котик спрашивает “Что будем переводить?”.
5. Теперь ты будешь вводить слова, а твой ответ котик будет переводить. Для этого нам и понадобится наше новое расширение. Нужно сделать такую конструкцию:



Котик будет говорить перевод нашего ответа на английский язык (язык можно выбирать любой).

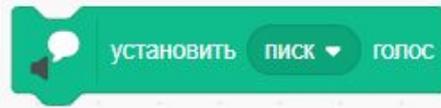
Должно получиться вот так:



Но, думаю, совсем просто получилось... А давай сделаем наш переводчик труднее и интереснее. Сделаем так, чтобы кот не просто писал нам перевод, но еще и произносил его своим голосом :)

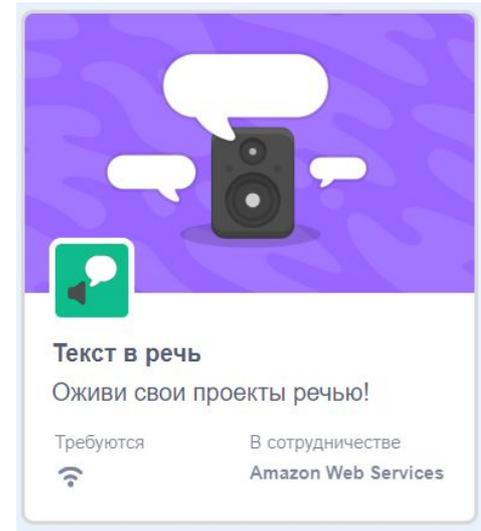
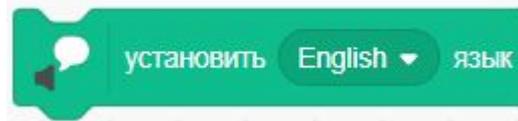
6. Нам нужно добавить еще одно расширение, вот это: Понадобятся все появившиеся блоки для настройки голоса котика.

7. После того, как программа запустилась используем блок “Устан



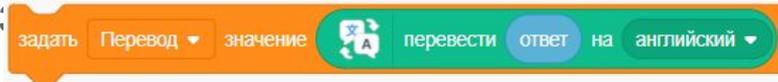
У меня выбран вариант “писк”, так как он больше подходит моему коту. Ты можешь выбрать свой вариант. (А если выбрать вариант “котенок”, будет весело (:))

8. Нам понадобится еще блок “Установить язык”. Язык устанавливаем тот, на который будем переводить слова.



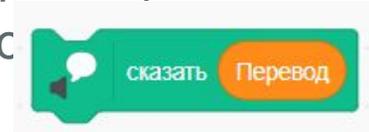
9. Настройки закончились. Теперь самое интересное, сделаем кота говорящим. Нам нужно, чтобы он говорил то, что уже перевел. Вот для это нам нужно **создать переменную**, в которой будем хранить готовый перевод. Переменную можно так и назвать - **Перевод**. Зададим переменной

Перевод :

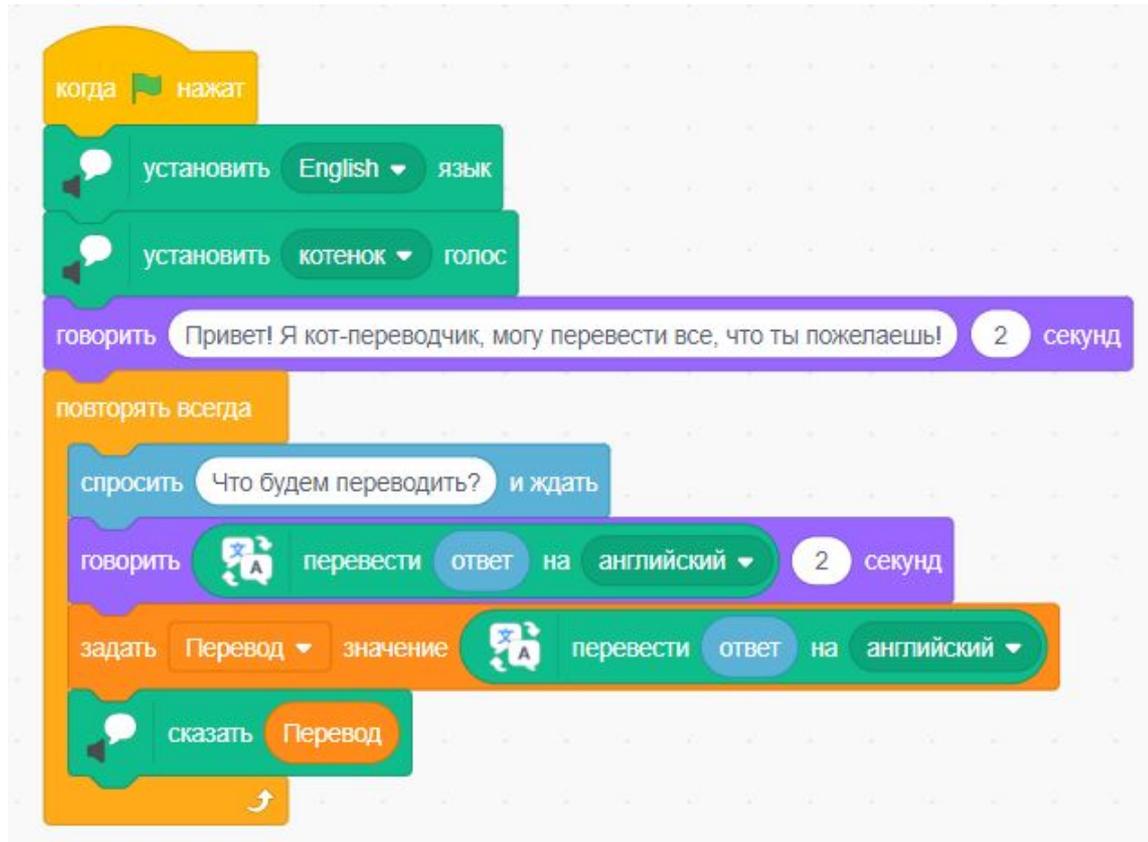


Поставить этот блок нужно после блока **говорить**.

10. Финал! Используем блок **Сказать** из нашего нового расширения “Текст в речь”. И пусть наш котик **скажет** значение переменной



Вот так у тебя должно было получиться:



# Что еще добавить?

1. Можешь потренироваться в использовании других языков.
2. Используя новые знания, возьми один из твоих предыдущих проектов и оживи персонажей! Пусть они действительно разговаривают! И может быть на разных языках :)