

# Проект «Открытие в Scratch»

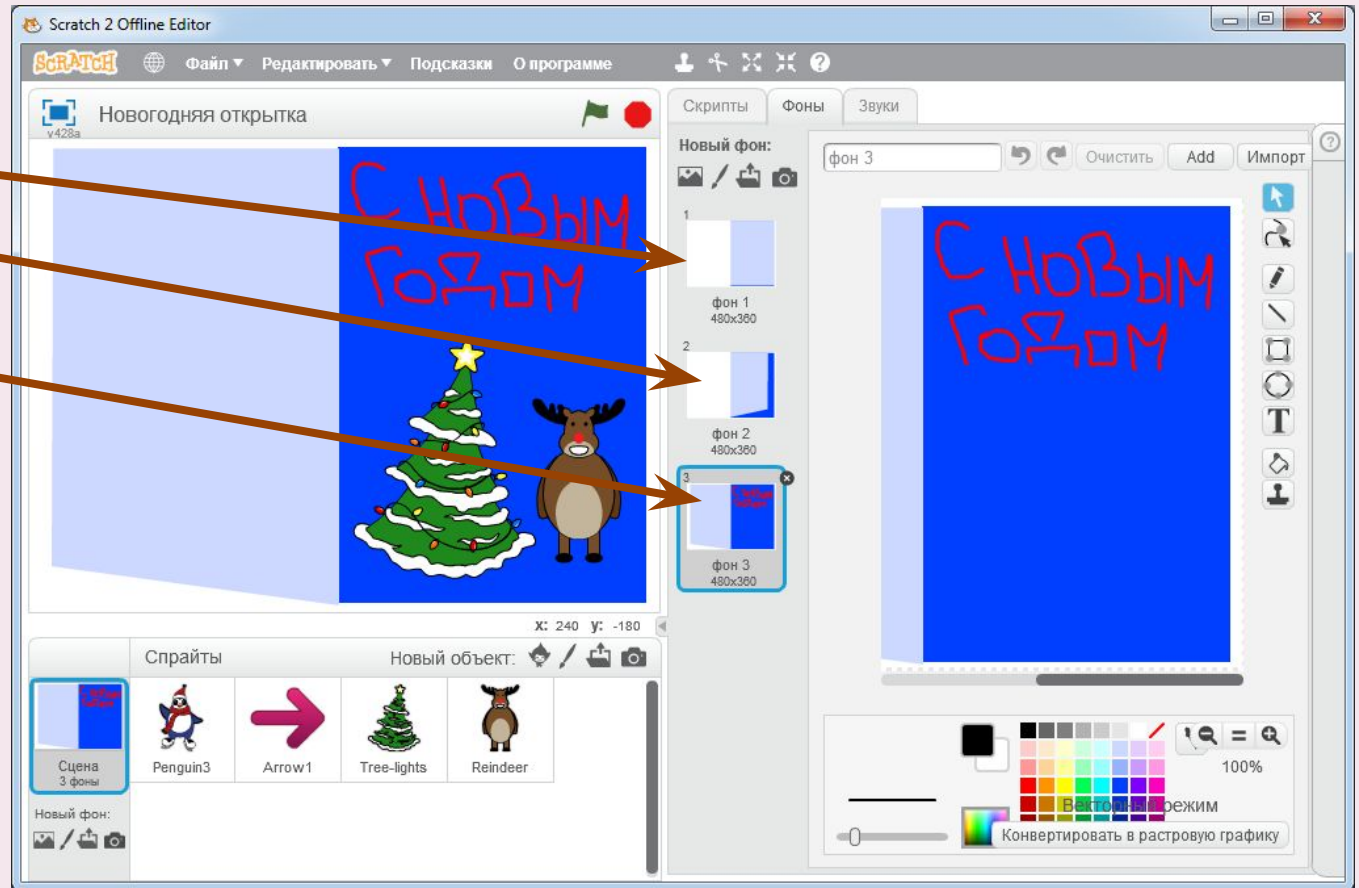


ЧУГАЕВА Г.А.

# Создание фона

Нарисовать

- фон1,
  - фон2,
  - фон3
- в векторной графике



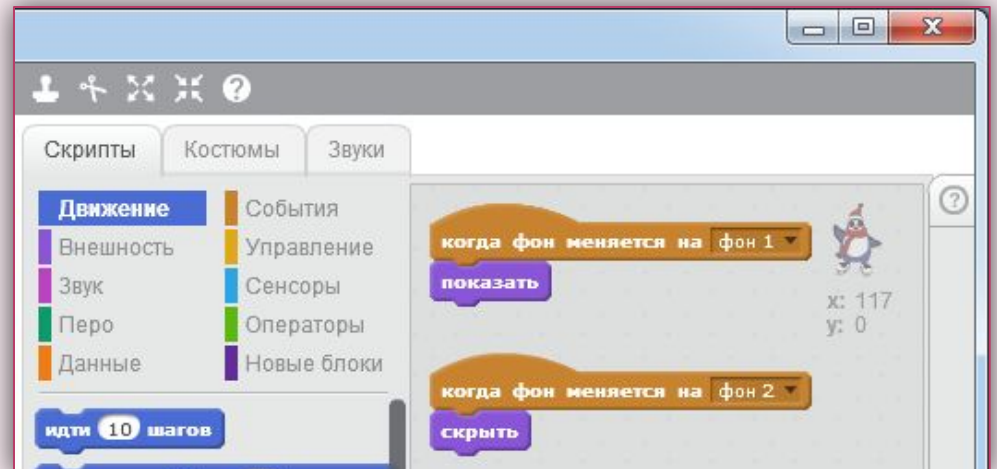
# Спрайт «Пингвин»



Задаются следующие команды:

1. **Когда фон меняется на фон 1**  
**Показать**

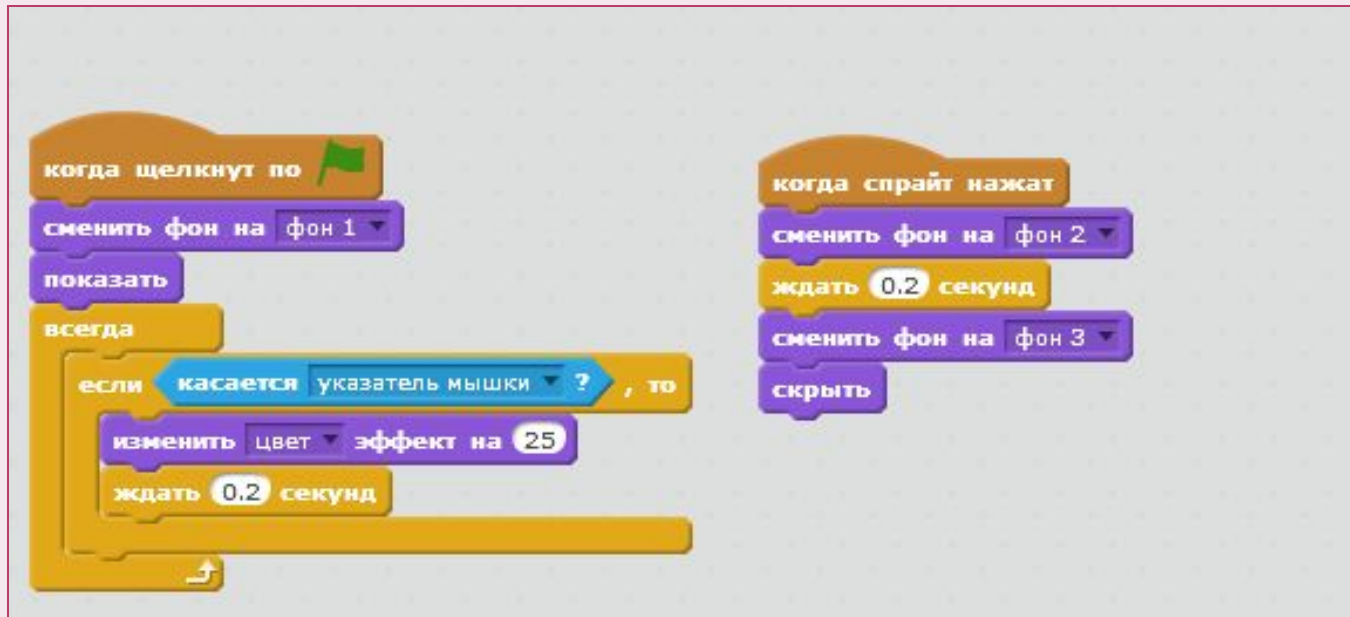
1. **Когда фон меняется на фон 1**  
**Показать**



# Спрайт «Стрелка»




- При наведении указателя мышки Спрайт «Стрелка» изменяет цвет, а при нажатии на данный спрайт - фон меняется на фон2 и фон3 (открытка раскрывается)



# Спрайт «Ёлка»



- Когда фон меняется на **фон3**, спрайт «Ёлка» появляется и двигается (**смена костюма**). **Звучит музыка** до завершения проекта.



The image shows the Scratch code editor for the 'Ёлка' (Tree) sprite. The code is organized into two columns of blocks:

- Left Column:**
  - Trigger: **когда фон меняется на фон 1**
  - Action: **скрыть**
  - Trigger: **когда фон меняется на фон 3**
  - Action: **показать**
  - Loop: **всегда** (repeating forever)
    - Action: **следующий костюм**
    - Action: **ждать 0.7 секунд**
- Right Column:**
  - Trigger: **когда фон меняется на фон 3**
  - Action: **ждать 0.5 секунд**
  - Loop: **всегда** (repeating forever)
    - Action: **играть звук xylo2 до завершения**

In the top right corner, there is a small tree icon representing the sprite, with its coordinates displayed as **x: 77** and **y: -64**.