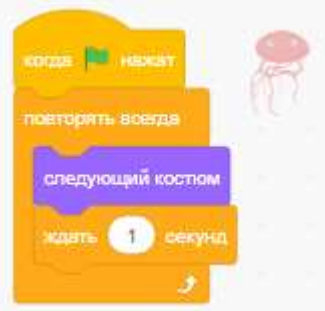


Подводный мир с использованием команд цикла	
<p>Учащимся предлагается составить проект, в котором на фоне Подводного мира с разной скоростью плавают несколько рыбок, в левом верхнем углу вращается морская звезда, в правом верхнем углу – медуза меняет костюмы, краб перемещается внизу окна по песчаному дну. Выполнение проекта завершается нажатием на кнопку «Остановить»</p>	
Выбор спрайтов-персонажей:	Starfish Crab Fish Jellyfish
Выбор сцены	Underwater 2
<p style="text-align: center;"><u>Скрипт для Fish</u></p> <p>При запуске проекта спрайт поворачивается на угол 15° и движется до края окна, отталкивается и продолжает движение. Движение спрайта заканчивается с завершением проекта.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Скрипт для Starfish</u></p> <p>При запуске проекта спрайт непрерывно вращается вокруг своей оси.</p>	
<p style="text-align: center;"><u>Скрипт для Crab</u></p> <p>При запуске проекта спрайт меняет костюм, непрерывно перемещается вдоль нижнего края окна, отталкивается от края и продолжает движение</p>	

Скрипт для Jellyfish

При запуске проекта спрайт меняет свои четыре костюма с интервалом в 1 секунду.



Скрипт для Fish

Дублируем спрайт Fish, выбираем другой костюм. Для изменения траектории и скорости движения, изменяем угол поворота и количество шагов

