**Практическая работа «Подводный мир».**

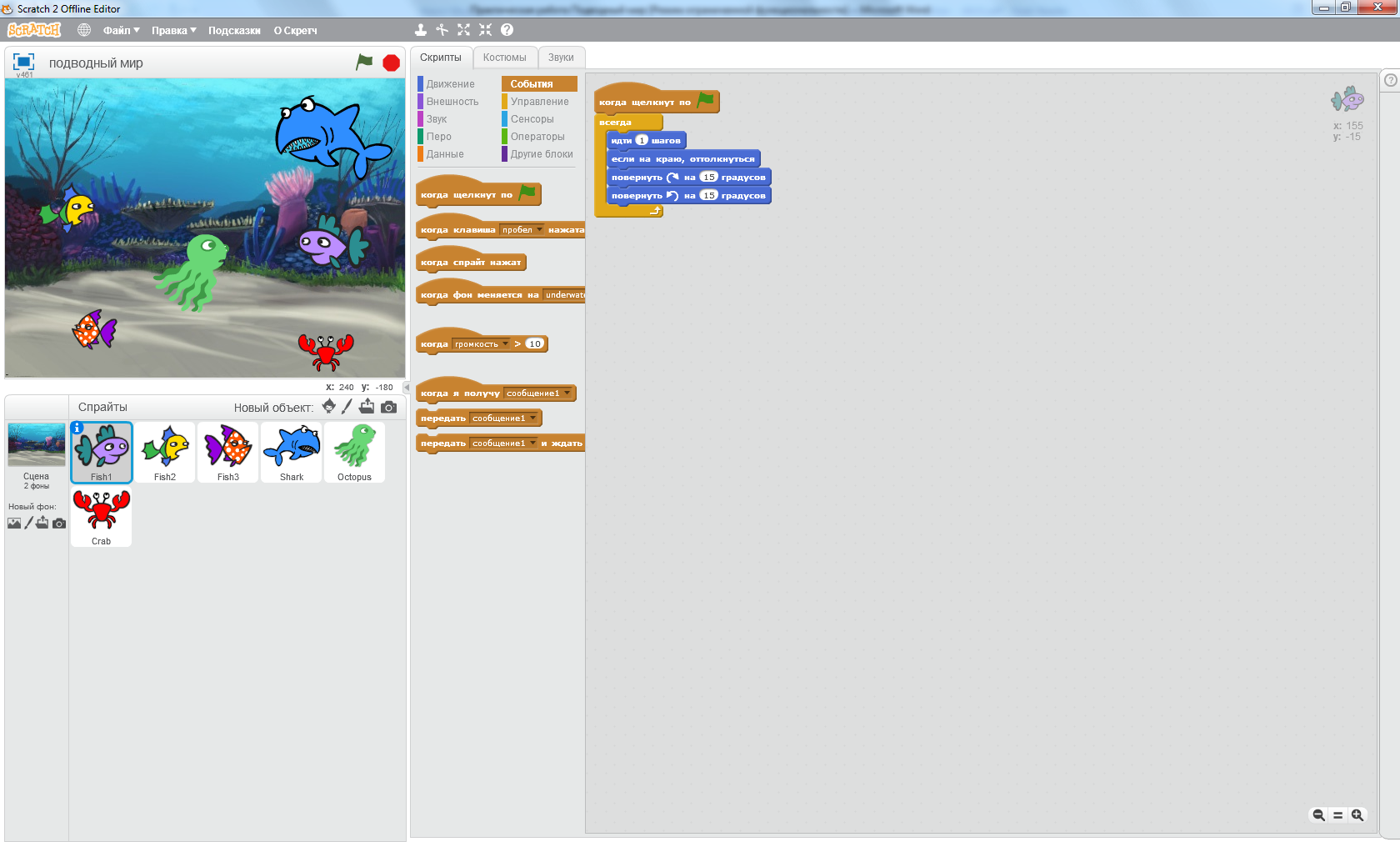
1. Откройте редактор Scratch.

2. Измени фон Сцены. Выбери из библиотеки фонов underwater 2.

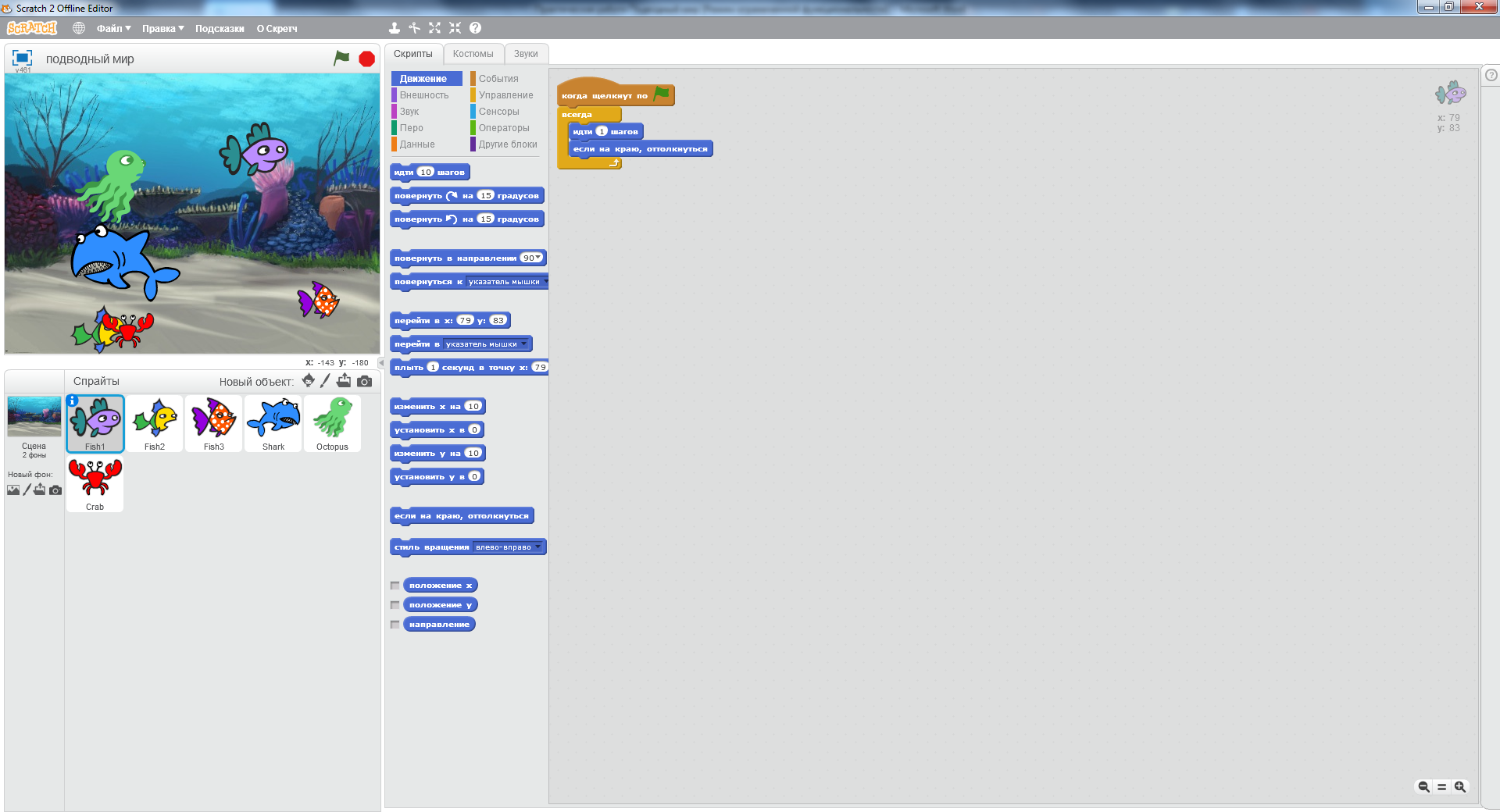
3. Удалите спрайт кота, щелкнув по спрайту правой кнопкой мыши и выберите соответствующую команду.

4. Добавьте спрайты обитателей подводного мира: Рыбки (Fish1, Fish2, Fish3), Акула(Sharc), Осьминог(Octopus), Краб(Crab). Расположите их на сцене.

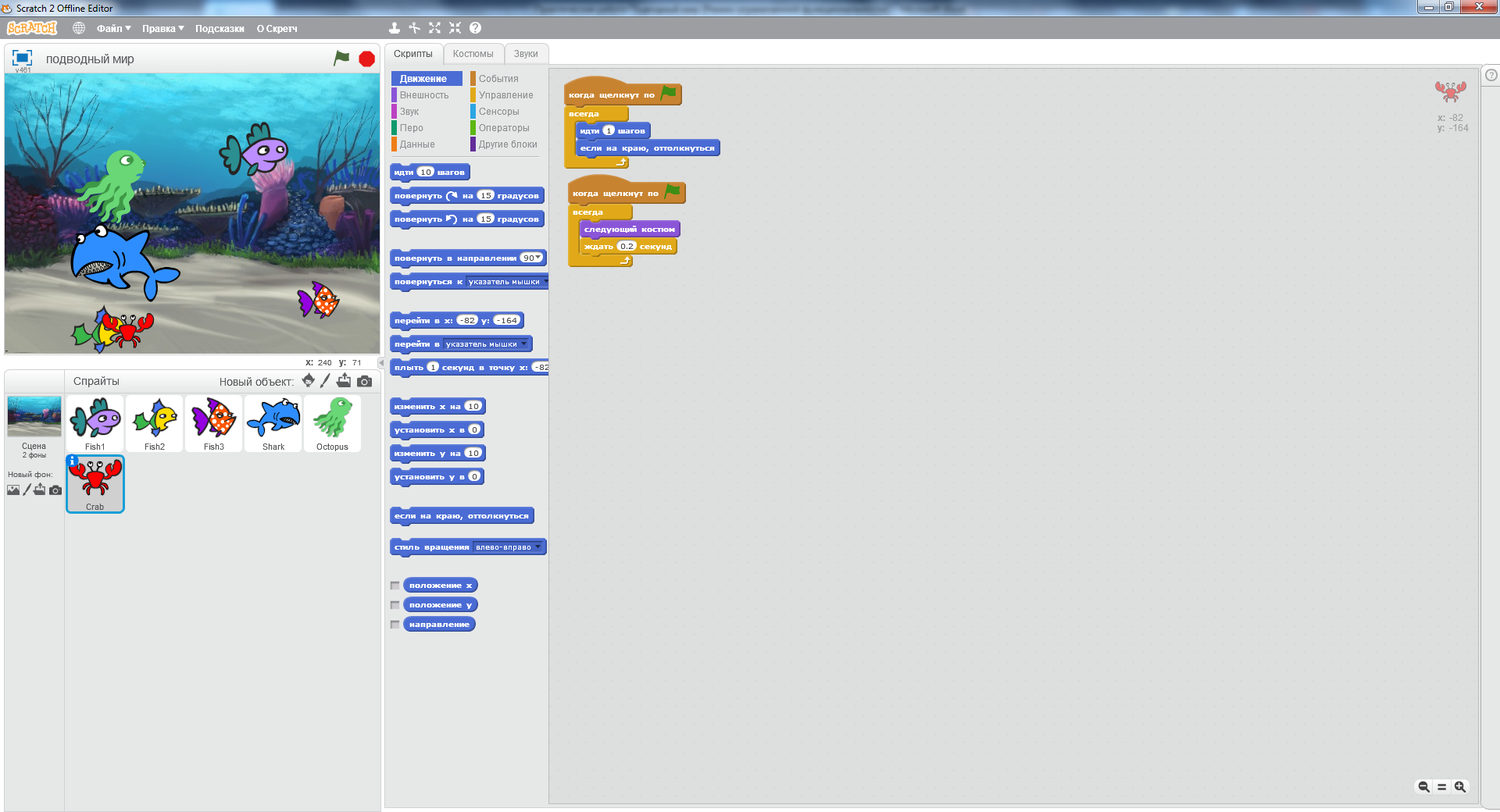
5. С помощью кнопки «Уменьшить» измените размеры всех обитателей подводного мира. Для этого нужно щелкнуть по кнопке, а потом нужное число раз по объекту.



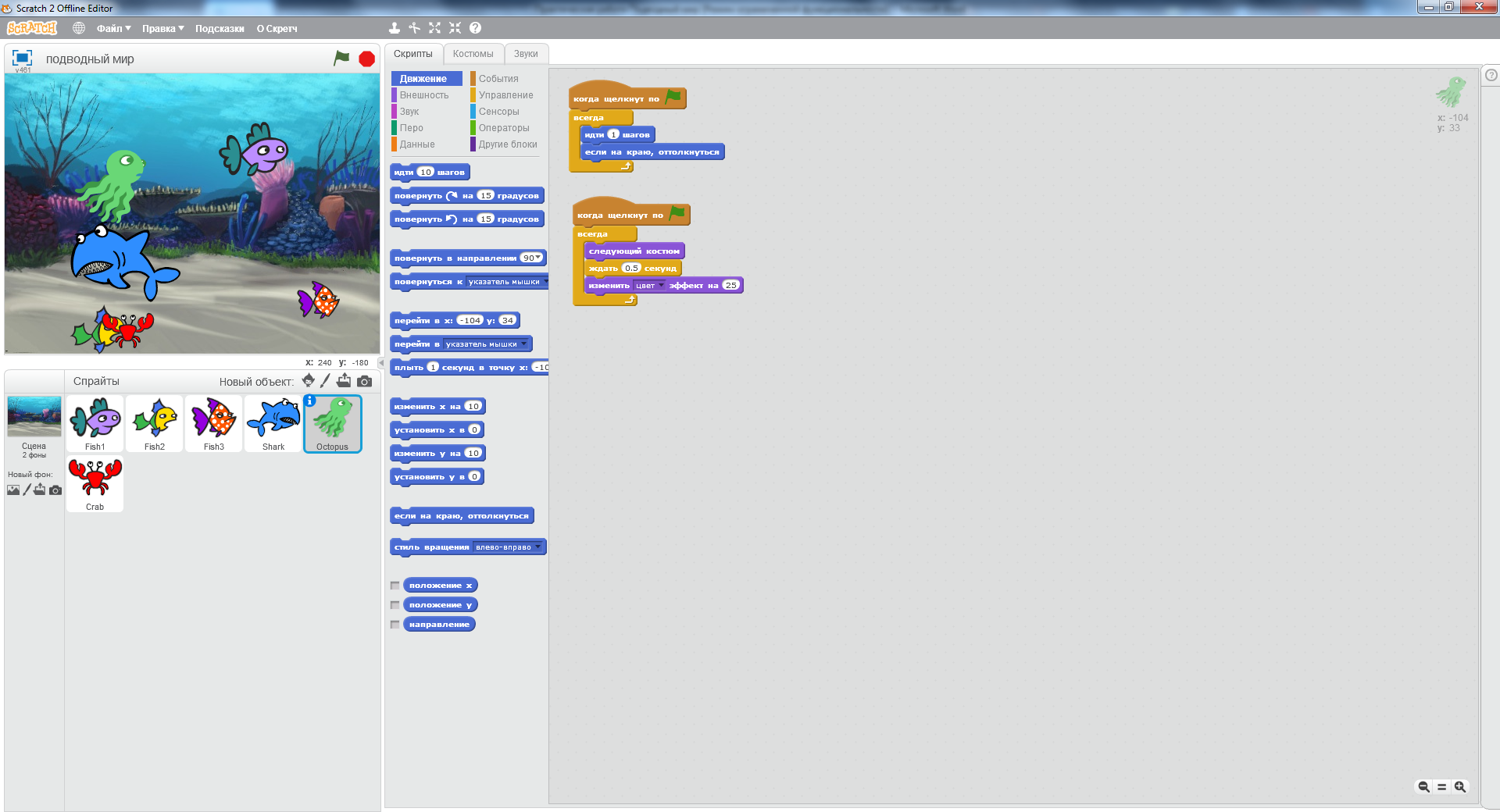
6. Для всех обитателей подводного мира сделайте стиль вращения влево-вправо. Для Рыбок, Акулы, Осьминога задайте направление 70 - 800, для краба направление – 900. Сделайте для всех обитателей подводного мира скрипт на движение:



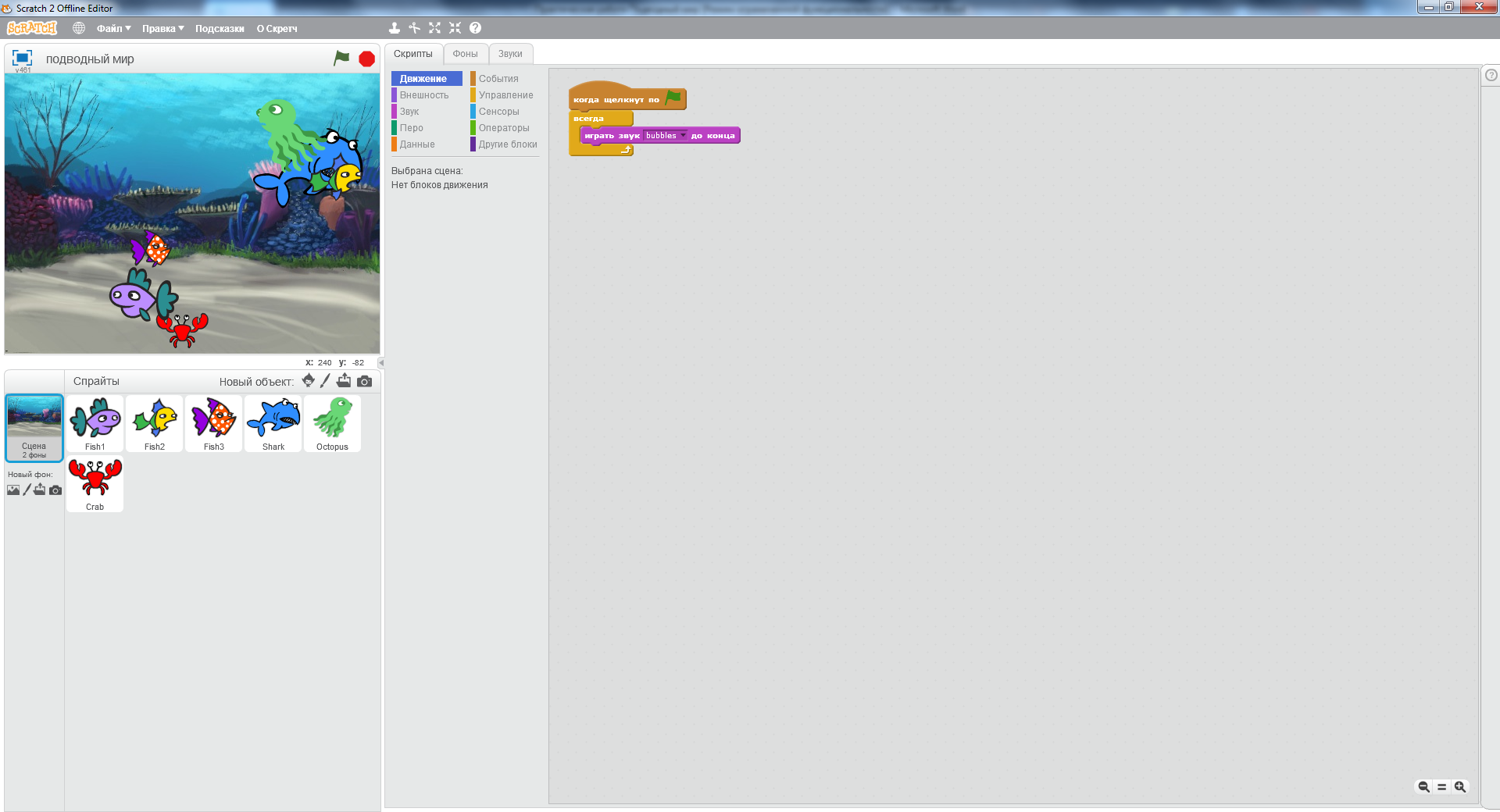
7. Для Акулы и Краба составьте скрипт для смены костюма:



8. Для Осьминога соберите скрипт по смене костюма и примените графический эффект, чтобы он менял цвет:



9. Для сцены добавьте звук Bubbles из библиотеки и соберите скрипт:



10. Запустите проект, щелкнув по зеленому флажку. Посмотрите как работает ваша программа. Исправьте ошибки, если они есть.

11. Сохраните проект в свою папку.