

# Конспект занятия кружка "Компьютерное творчество"

Дата проведения: 26.10.2020

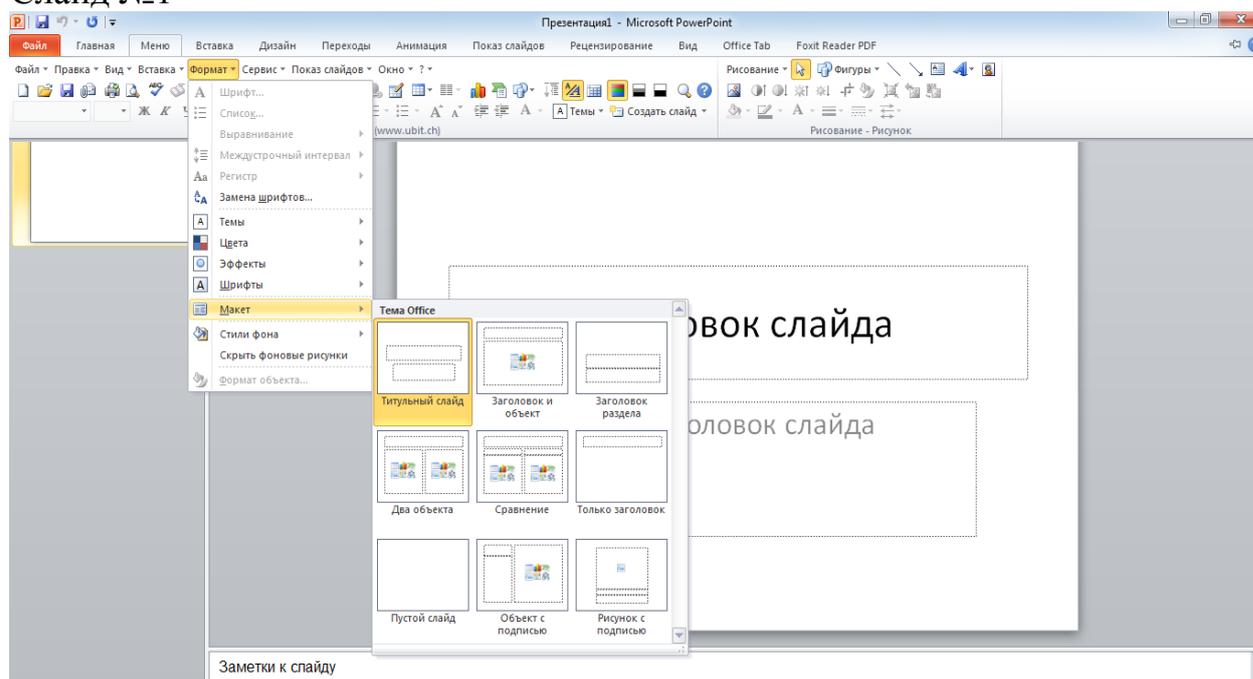
**Цель:** реализация творческого потенциала ребят на основе использования информационных технологий.

**Задача:** Научиться работать в программе PowerPoint

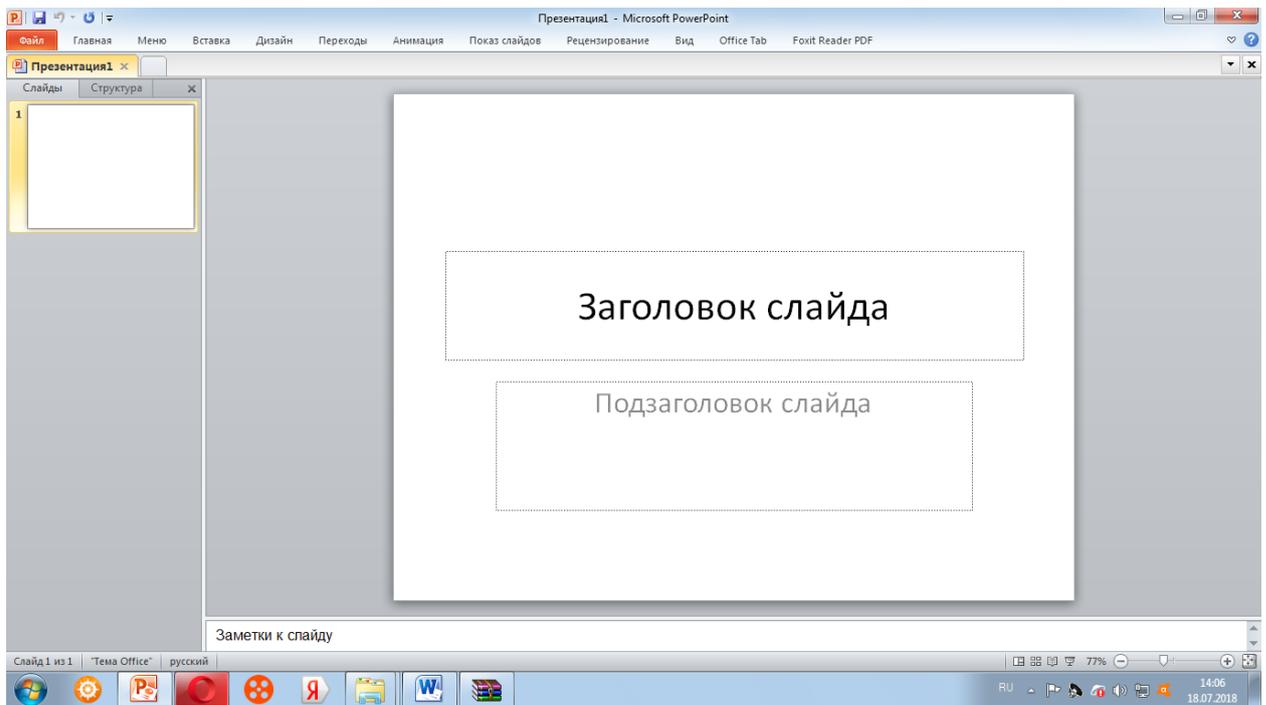
1. Научить создавать открытку с личной подписью.
2. Повышать уровень компьютерной грамотности детей.

## 1. Открывает программу PowerPoint

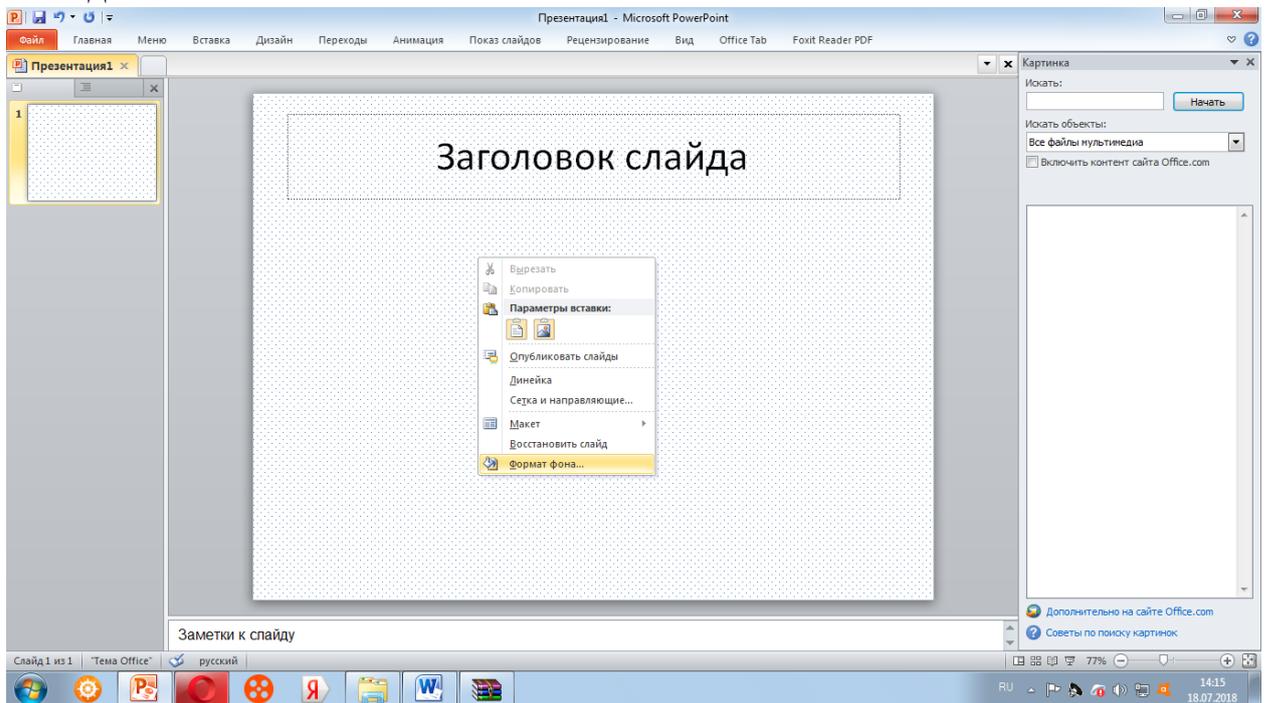
### Слайд №1



Или 2 способ

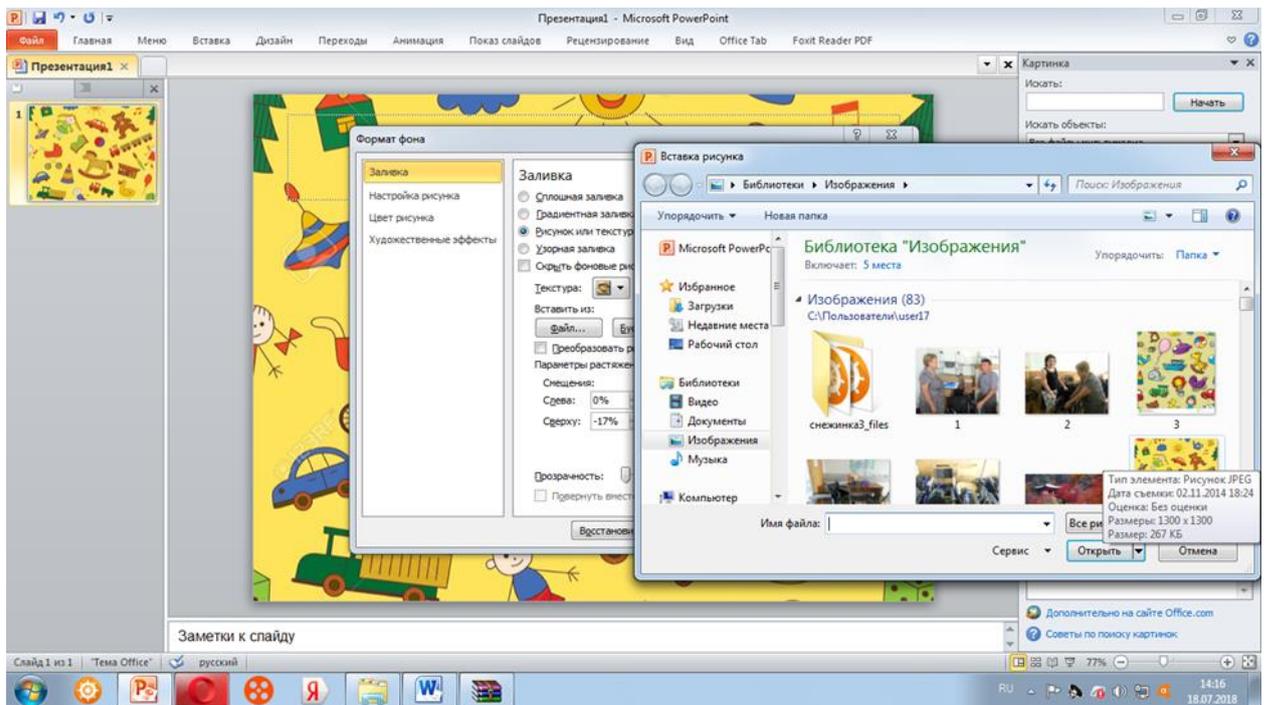


2. Скопировав интересующий вас рисунок, который будет фоном вашей открытки, вызываем контекстное меню, щелкнув правой кнопкой мыши по слайду, откроется окно- Вставить Слайд №2

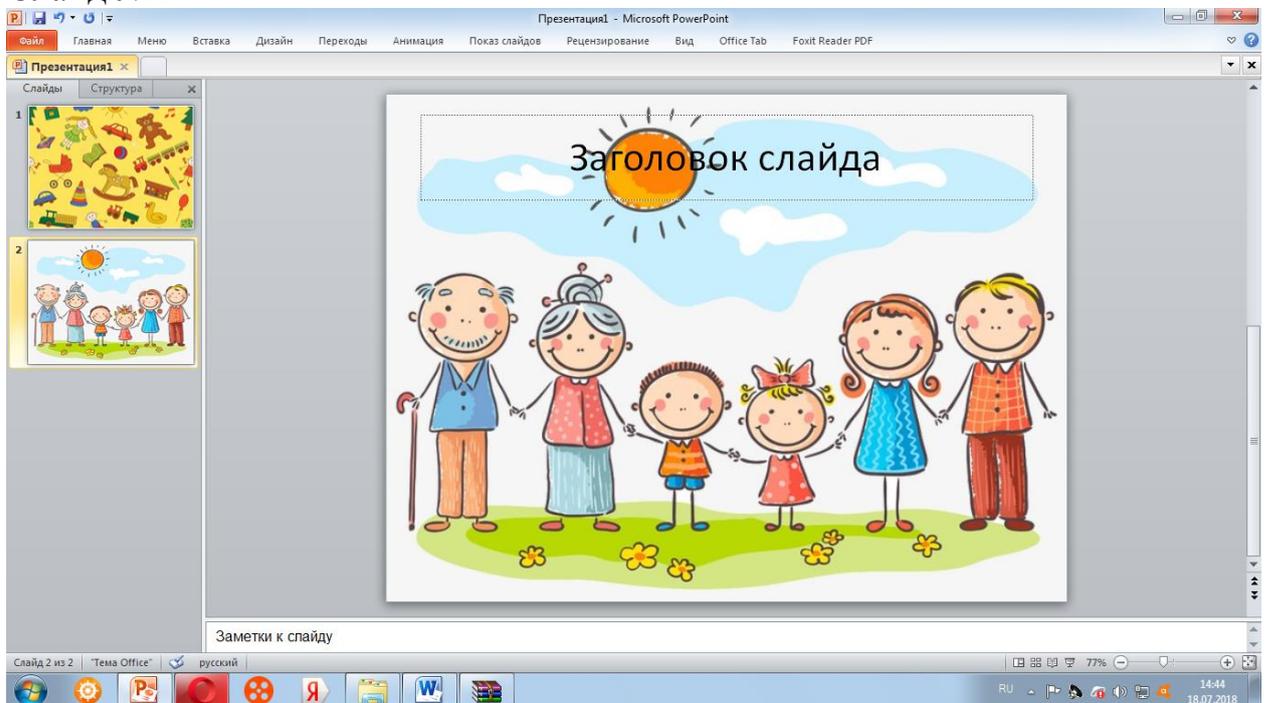


Выбрать формат фона, или вставить рисунок выбранный вами заранее.

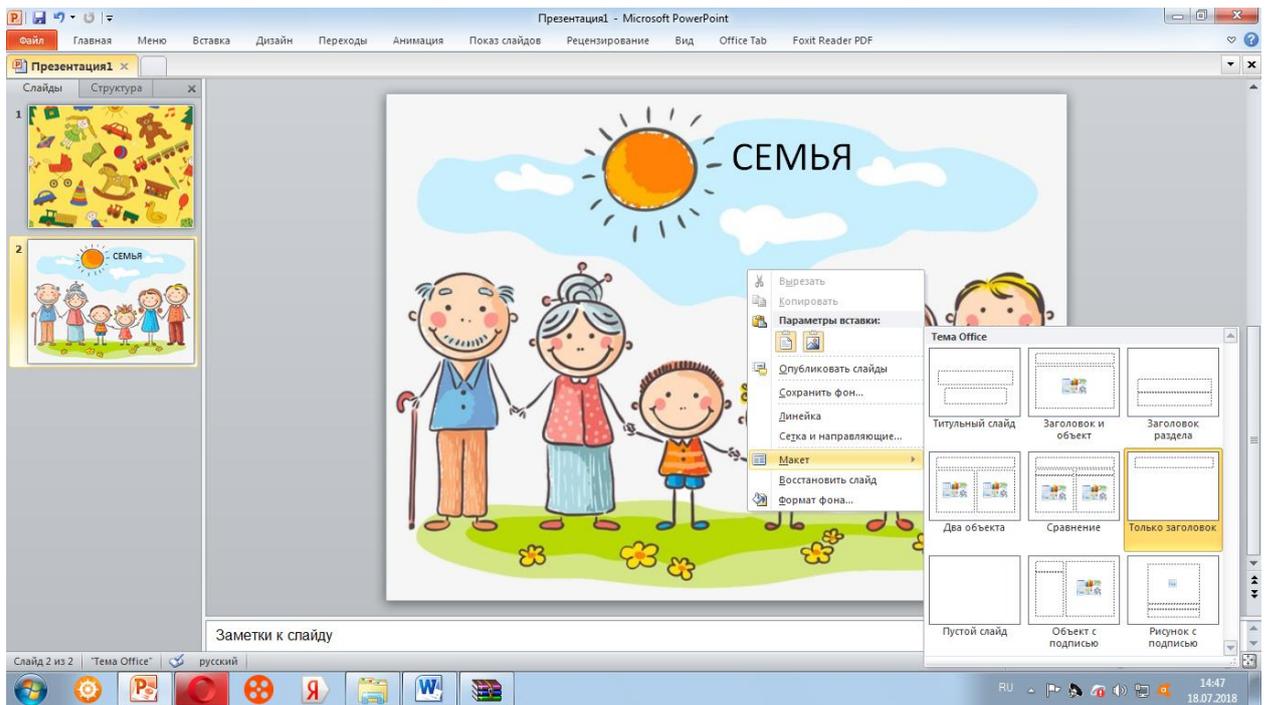
3. Вставляем картинку  
Слайд №3



4. Корректируем изображение, подтягивая за концы до нужных размеров.  
Слайд №4

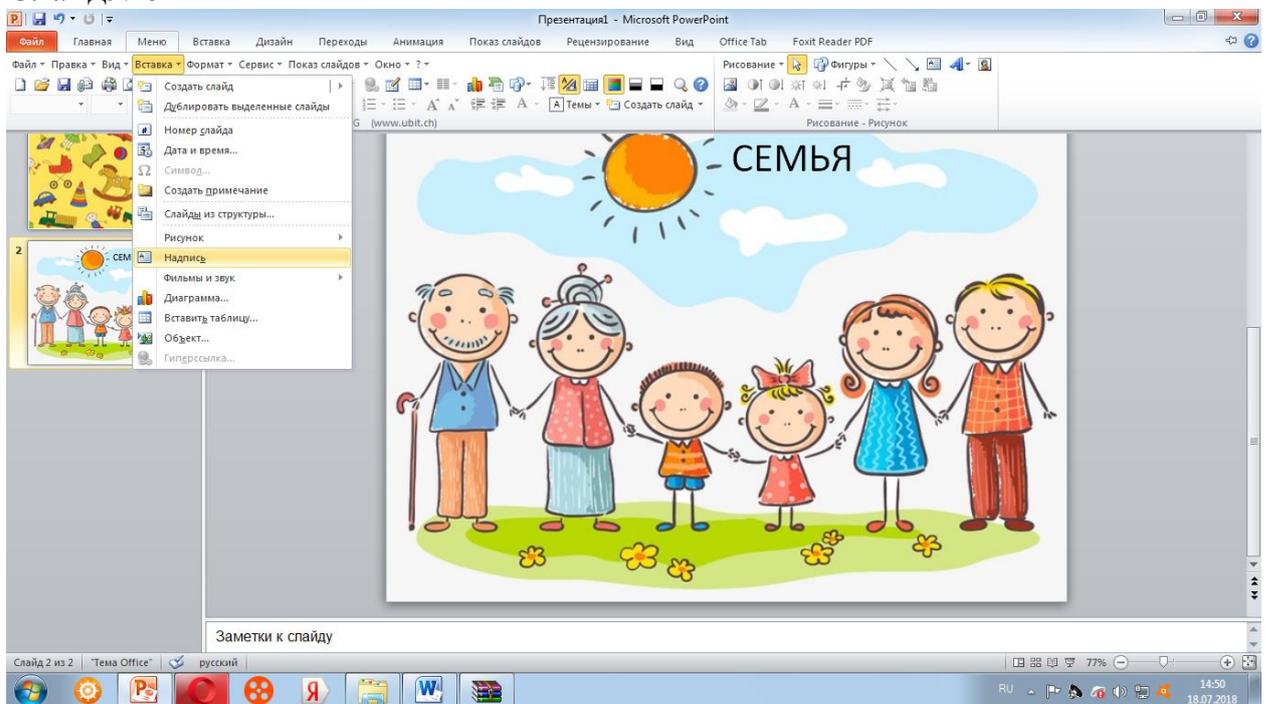


5. На слайде ждем правую кнопку мыши. Появляется окно находим «Маркет» выбираем любой который вам нравится.  
Слайд №5



6. Есть и второй способ ввести текст. Щелкнув на слайде, получим окно для вставки текста.

Слайд №6





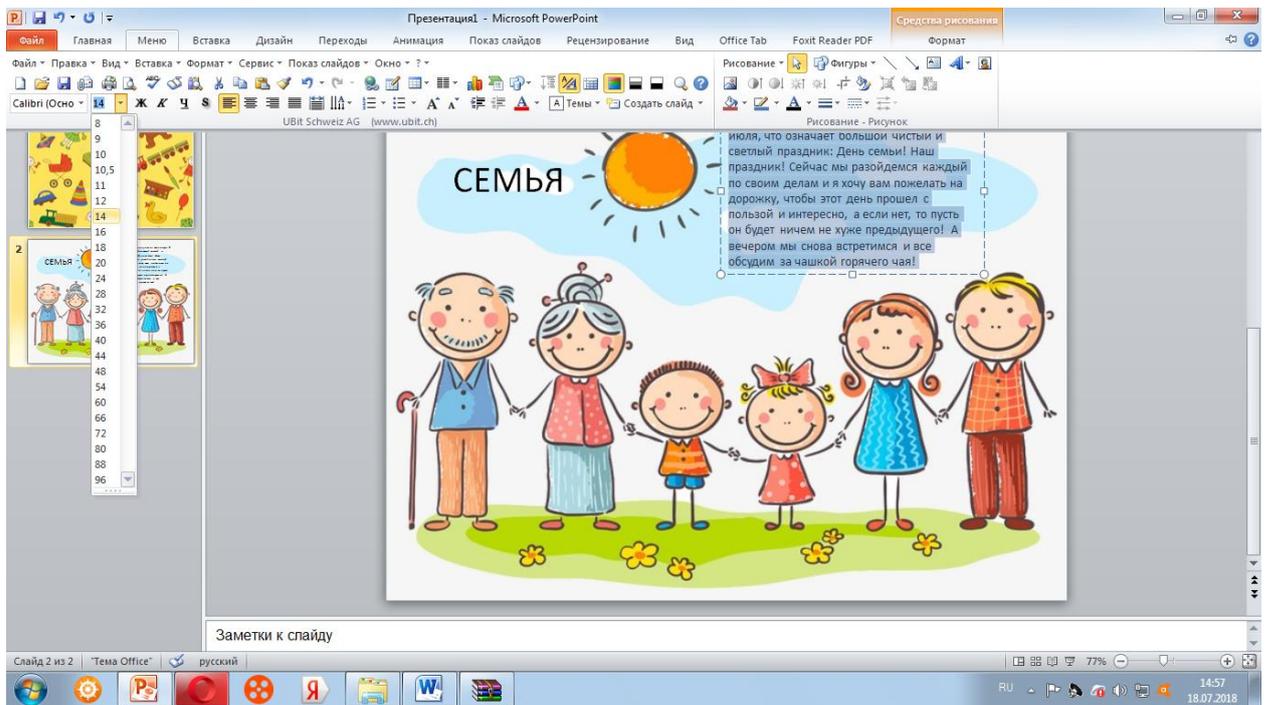
7. В этом окне делаем интересующую нас надпись. Поскольку сейчас год 2018 является годом семьи, я создала вот такую запись.  
Слайд№7



8. А сейчас самая интересная работа. Вы начинаете украшать открытку надписью, т.е. редактируете её. Редактировать на сайте мы все научились. Думаю, и здесь это не вызовет никаких осложнений. Выделяем надпись Слайд №8



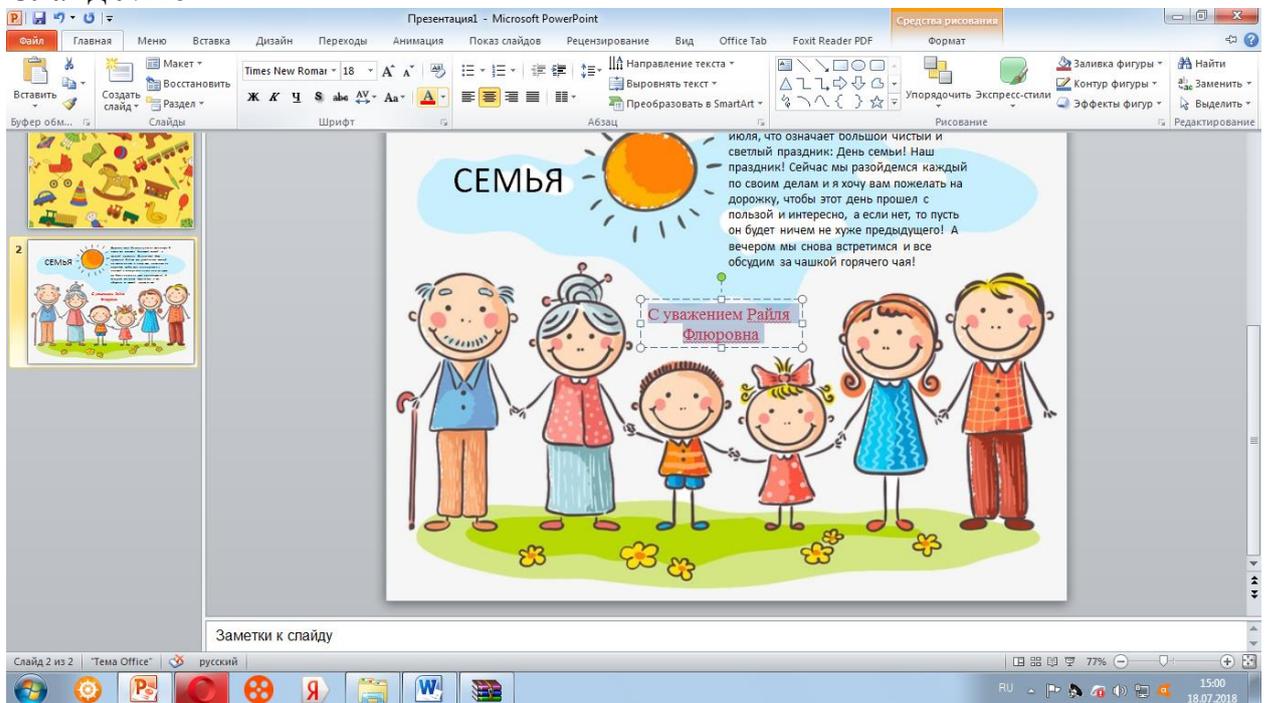
9. Выбираем вкладку-Главная-Шрифт. И фантазируем-определяем, каким шрифтом и каким кеглем(размером шрифта) вы хотите оформить свою открытку. Я остановилась на таком варианте Слайд №9



Я отредактировала надпись, а затем таким же образом отредактировала свою подпись.

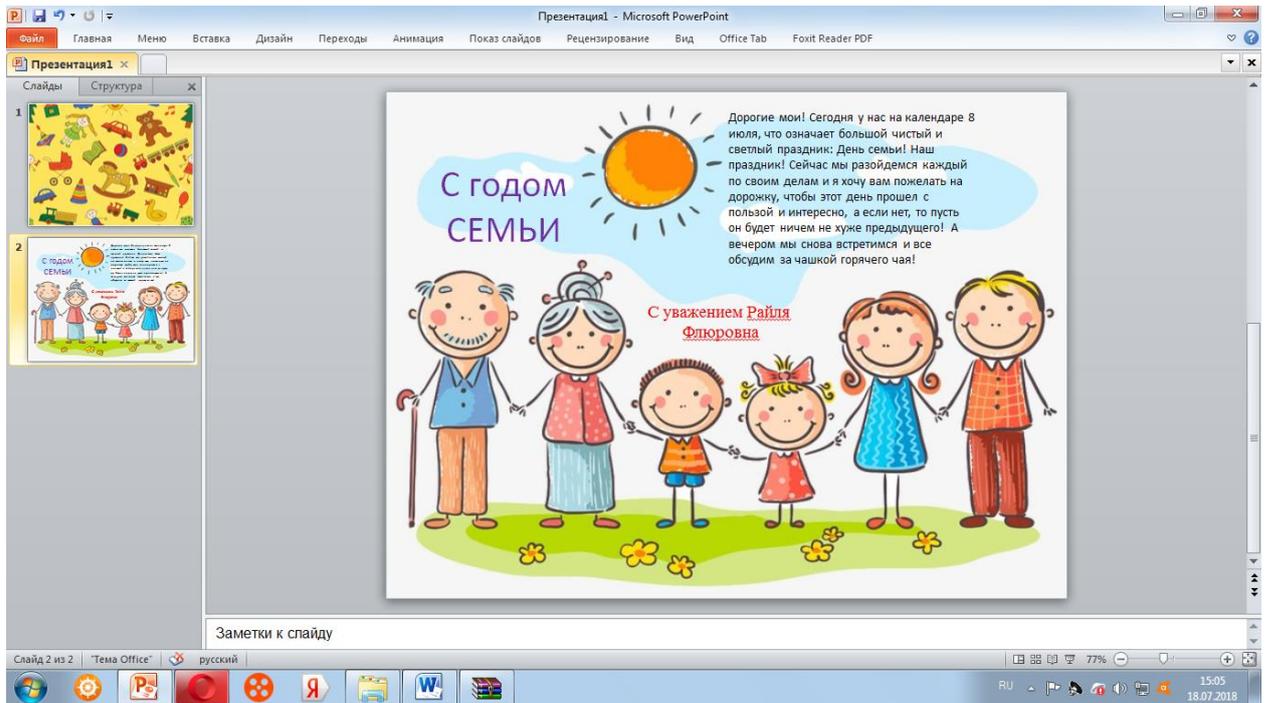
10. Теперь позаботимся о цветовом решении нашей надписи. Здесь, рядом, есть окно-Цвет текста. Выделив нужную надпись, изменяем её цвет. Я это сделала так

Слайд №10



11. Теперь выделяем весь слайд, нажав левой кнопкой мыши, вызываем контекстное меню и щелкаем –Сохранить как рисунок,

Слайд №12



12. Выбираем место, где хотим сохранить открытку. Я сохранила на Рабочем столе.

Слайд №13



Закрываем программу PowerPoint, открываем Рабочий стол. Теперь отправляем открытку тому, кого мы хотели бы поздравить.

Вот такая она получилась  
Слайд №13



Дизайн вашей открытки полностью зависит от вас. Дерзайте, творите.  
Творческих вам успехов.!

Дата проведения: 28.10.2020

### Возможности языка программирования Scratch (<https://scratch.mit.edu/>)

**Интерфейс.**

**Верхняя часть экрана.**



Создать Новый проект.

Открыть проект.

Сохранить текущий проект.

Сохранить проект под новым именем.



Опубликовать проект в Интернет.

Чтобы опубликовать проект, надо зарегистрироваться на [Официальном сайте](#)

Scratch



Отмена последнего действия.

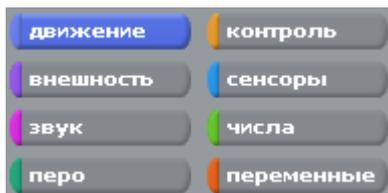
Выбор языка интерфейса.

Дополнительные возможности (о программе, пошаговое выполнение, сжатие графики и музыки).

Справочная система (в формате .pdf на английском языке)

### **Левая часть рабочего экрана.**

Она представляет собой ящички, в которых лежат кирпичики для программирования:



Можно ориентироваться в цветах ящичков.

**Фиолетовый** - внешность - Изменение внешнего вида.

**Синий** - движение - Перемещение объектов.

**Лиловый** - звук - Добавление звуков.

**Зеленый** - числа - Операции с числами, сравнение, логические операторы.

**Желтый** - контроль - контролирующие операторы.

**Ярко-зеленый** - Перо - возможность рисовать.

**Голубой** – сенсоры - Различные датчики.

**Красный** - переменные - Действия с переменными.

### **Центральная часть.**



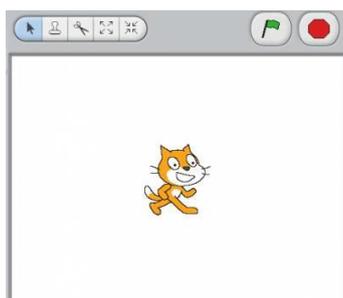
**Скрипты** - область, где из элементов собираются управляющие скрипты

**Костюмы** - костюмы, которое может надевать на себя объект

**Звуки** - звуки, которые может объект издавать

### **Правая часть.**

Справа - область экрана или мира, где существует кошка и все другие существа, которых мы можем в мир призвать.



Зеленый флажок служит в качестве сигнала, который воспринимают и на который реагируют все присутствующие в данном проекте объекты.

Красная кнопка Stop - останавливает движения и действия всех объектов.



**Идти** - переместить объект.

**Дублировать** - штамп - сделать копию объекта.

**Удалить** - ножницы - вырезать, удалить объект.

**Рост объекта** - пропорционально увеличить размеры спрайта.

**Сжать спрайт** - пропорционально уменьшить размеры объекта.

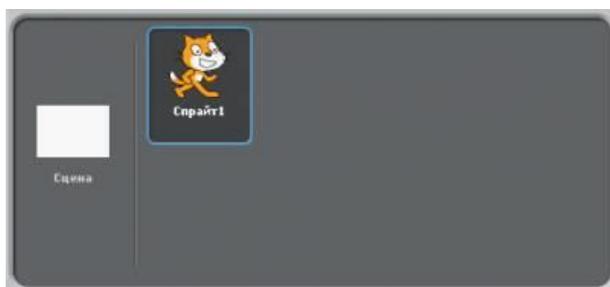


**Экран** - перейти в режим презентации - посмотреть проект в полноэкранном режиме, без программного окружения.

**Рисовать новый** объект.

**Выбрать новый** объект из файла.

**Выбрать случайный** объект.

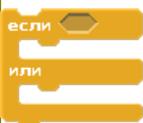
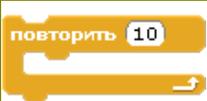


**Сцена** - фон, на котором будет проходить проект.

**Спрайт** - действующий объект проекта, их может быть много.

**Команды управления (желтый ящик) контроль**

Команда	Назначение
---------	------------

	Когда нажмут на (зеленый флажок, на форму героя)
	
	Запускает выполнение блока команд в ответ на нажатие выбранной клавиши. Позволяет передать управление на клавиатуру. Например: когда клавиша (w) нажата - повернуться в направлении (0) - идти (5) шагов.
	Запускает выполнение блока команд в ответ на полученное сообщение.
	Команда ожидания. Параметр указывает сколько секунд следует ждать.
	Блок команд, заключенных внутри конструкции, будет выполняться постоянно. Например: всегда (идти (20) шагов - повернуться в направлении (45)) - объект будет постоянно двигаться и поворачиваться, пока мы не нажмем кнопку <b>Stop</b> .
	Условие, при выполнении которого должны выполняться команды, заключенные внутри конструкции. Если условие не выполняется, то никаких действий не выполняется.
	Условие, при выполнении которого должны выполняться команды, заключенные внутри конструкции <b>если ( )</b> . Если это условие не выполняется, то выполняются действия внутри <b>или ( )</b> .
	Повторение. Параметр указывает, сколько раз нужно повторить блоки команд, заключенные внутри блока <b>повторить ( )</b> .
 	Передать сообщение. Переданное сообщение может запускать активность другого исполнителя. Работает в сочетании с <b>когда я получу ( )</b> .
	Проверка условия. Действия, заключенные внутри блока выполняются, пока условие верно.
	Ждать, пока не выполнится условие.
	Остановить выполнение программы для данного исполнителя.
	Остановить выполнение всех программ.

### Внешность (фиолетовый ящик)

внешность

Команда	Назначение
	Перейти к другому костюму (можно выбрать костюм героя, при запуске их два, но можно добавлять костюмы)
	Изменить значение костюма на одну единицу. Имеет

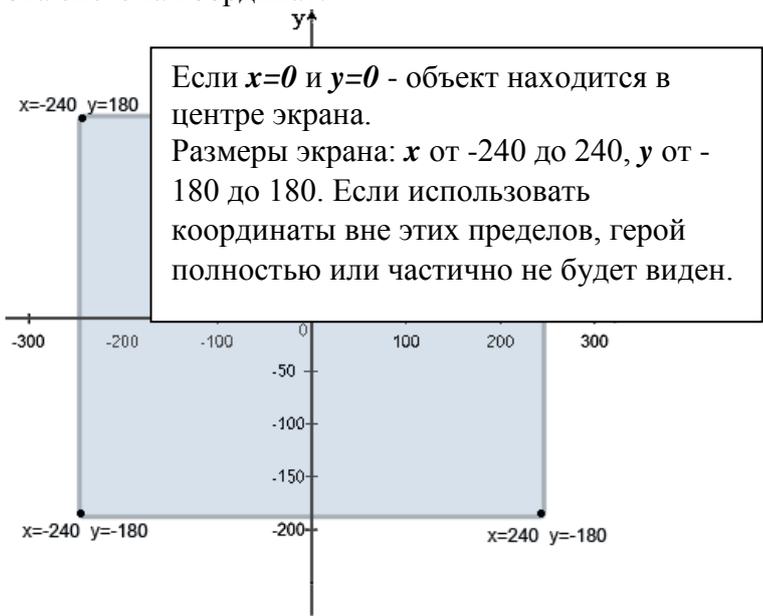
	смысл только тогда, когда у нас несколько «импортных» костюмов.
	Возвращает значение костюма, который в данный момент одет на нашем исполнителе.
	Сказать фразу, которую мы можем записать в окошечке команды.
	Исполнитель останавливает работу, при этом реплика находится рядом с ним.
	Говорить фразу ( ) секунд. Реплика висит рядом с объектом.
	Скрипт приостанавливается на указанное число секунд
	<p>Видоизменить объект по одному из параметров на указанную величину. Ниже приводится перечень параметров, по которым можно видоизменять внешний вид объекта:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>цвет рыбий глаз завихрение укрупнение пикселей мозаика яркость призрак</p> </div> <p>цвет - объект меняет свой цвет рыбий глаз – объект становится выпуклым, если число со знаком "минус" - объект становится более тощим завихрение - объект искажается укрупнение пикселей - мозаика - объект размножается яркость - объект становится светлее или темнее (если выбрать отрицательное значение) призрак - становится более прозрачным.</p>
	Устанавливает эффекты в значение, которое мы выбираем.
	Очистить все графические эффекты. Если мы производили над объектом видоизменения, то в результате этой команды все они отменяются
	Объект растёт (если число положительное или уменьшается (если со знаком "-").
	Установить размер объекта в процентах от текущего.
	Возвращает текущий размер.
	Показаться - объект становится видимым.
	Спрятаться - он становится невидимым.
	Объект перемещается в первый слой, его ничто не закрывает
	Объект уходит на несколько слоев внутрь изображения.

Команды приобретают смысл, когда Вы объединяете их в последовательность.

Все команды применимы не только к подвижным объектам, но и фону! Т.е. мало того, что можно добавлять разные фотографии в качестве фона. Над этими фоновыми фотографиями можно совершать любые операции при помощи команд из фиолетового ящика.

### Движение (синий ящик)

Команда	Назначение
идти 10 шагов	Пройти указанное число шагов. Если число положительное, двигается вперёд, если отрицательное - назад. Например: <i>идти (-10) шагов</i> – сделать десять шагов назад
вернуться на ↻ 15 градусов	Вернуться - стрелочка указывает по часовой или против часов стрелки выполняется поворот. Например: <i>вернуться на (45) градусов</i> (стрелочка указывает по или против часовой стрелки).
вернуть в направление 90 ▾	Вернуться в указанном направлении. Можно выбрать: вверх, вниз, влево или вправо. 
вернуться к ▾	Вернуться в направлении другого существа или координат мышки. После команды всегда существует перечень объектов, которые в данный момент присутствуют в системе и на которые можно реагировать. В самом простом случае, когда других объектов нет, предлагается вернуться в сторону, где находится указатель мышки.
изменить x на 10	Изменить положение по оси <i>x</i> или по оси <i>y</i> на указанное число шагов. Например: <i>изменить x на (-10)</i> – объект смещается влево на 10 шагов
изменить y на 10	

<p>установить <math>x</math> в 0</p> <p>установить <math>y</math> в 0</p>	<p>Установить положение объекта по оси <math>x</math> или <math>y</math>. Используется декартова система координат:</p> 
<p>идти в <math>x</math>: 0 <math>y</math>: 0</p>	<p>Переместиться в точку с указанными координатами. Например, <i>идти в <math>x</math>: (70) <math>y</math>: (-50)</i></p>
<p>плыть 1 секунд в точку <math>x</math>: 0 <math>y</math>: 0</p>	<p>Плавное перемещение в точку с указанными координатами за указанное время. На перемещение затрачивается время, указанное в секундах. Например, <i>плыть (20) секунд в точку <math>x</math>: (90) <math>y</math>: (90)</i> – объект медленно (в течение 20 секунд) будет переползать в указанную точку.</p>
<p>идти в</p>	<p>Перейти в точку, где расположен указатель мыши или другая фигура.</p>
<p>если край, оттолкнуться</p>	<p>Если попадаешь в край экрана, то отразись от него. Это очень полезно, если Вы не хотите потерять своего героя.</p>
<p>положение <math>x</math></p> <p>положение <math>y</math></p>	<p>Возвращает значение по оси <math>x</math> или <math>y</math>. Применяется вместе с другими командами. Например: <i>установить <math>y</math> в (положение <math>x</math>)</i></p>
<p>направление</p>	<p>Возвращает направление. Например: <i>повернуться в направлении (-направление)</i></p>

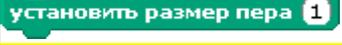
### Звук (сиреневый ящик) звук

Нота или инструмент могут быть выбраны из списка существующих нот и инструментов. Любые значения внутри звуковых кирпичиков не запишешь. К разным объектам в Скретче можно добавлять свои музыкальные партии. Таким образом можно собирать музыкальные дуэты, трио, квартеты, квинтеты и т.д.

Команда	Назначение
<p>играть звук <span style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px;">мяу</span></p>	<p>Воспроизвести звук (можно выбрать звук). При этом звук можно выбрать в библиотеке – там этих звуков достаточно</p>

	много. Так же как и библиотека картинок, библиотека звуков расширяется и к ней можно добавлять свои местные звуки в формате <i>.wav</i> , <i>mp3</i> .
	Выбрать инструмент, который будет играть. Инструментов в Скретче множество, в несколько прокруток экрана.
	Ударные играют указанное число тактов.
	Играть определенную ноту указанное количество времени (в секундах). Ноты записаны в цифрах, но против каждой цифры стоит ее звучание.
	Убрать все звуки
	
	Увеличивает (если число положительное) или уменьшает (если число отрицательное) текущую громкость.
	Устанавливает громкость в процентах.
	Возвращает значение громкости.
	Увеличивает (если число положительное) или уменьшает (если число отрицательное) текущий темп.
	Устанавливает темп.
	Возвращает значение темпа.

### Команды рисования (темно-зеленый ящик)

Команда	Назначение
	Очистить экран от всех следов, которые на нем оставили объекты.
	Опустить перо. После этой команды за движущимся объектом будет оставаться след.
	Поднять перо. При движении объекта след не остаётся.
	Выбрать цвет, которым мы собираемся рисовать
	Изменить цвет по отношению к текущему. Можно использовать положительные и отрицательные числа.
	Выбрать численное значение цвета.
	Установить размер тени, который оставляет объект.
	Изменить размер тени по отношению к текущему.
	Изменить размер пера по отношению к текущему.
	Установить толщину пера.
	Отпечатать объект на экране.

### Сенсоры (голубой ящик)

Команда	Назначение
	Возвращает значение указателя мыши по оси <i>x</i> .
	Возвращает значение указателя мыши по оси <i>y</i> .
	Проверяет, нажата ли управляющая клавиша мышки?
	Нажата ли какая-нибудь другая клавиша?
	Касается ли наш объект мышки или другого существа?
	Касается ли наш объект цвета ( )?
	Соприкасается ли цвет ( ) с цветом ( )
	Расстояние до выбираемого объекта или указателя мышки.
	Значение (размер, объем, костюм, положение по оси <i>x</i> или <i>y</i> ) у выбранного объекта.
	Сбрасывается значение таймера.
<input type="checkbox"/>	Возвращает значение таймера
<input type="checkbox"/>	Громкость. Возвращает громкость.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Возвращает значение сенсора.
<input type="checkbox"/>	

### Команды вычисления (зеленый ящик)

Кирпичики вычислений можно использовать только внутри строительных блоков. Сами по себе как строительный материал эти кирпичики использовать нельзя. Они возвращают результат. Все арифметические и логические блоки используются вместе с блоками управления.

Команда	Назначение
	Сложение.
	Вычитание.
	Умножение.
	Деление.
  	Сравнение: больше, равно, меньше. Например: $((5) * (5)) < ((4) * (10))$ – вполне разумное выражение, результат которого должен выдавать отрицание (false).
	Случайное число в интервале от ( ) и до ( ). Например: выдать случайное от (0) до (3) возвратит 1 или 2 или 3.
  	Эти блоки содержат входные окошки, куда вставляются кирпичики сравнений.
	Функция (квадратный корень, логарифм, синус, косинус и т.д.) от числа ( ).
	Разделить нацело.

## Команды работы с переменными (оранжевый ящик) переменные

Изначально в этом ящике лежат 2 блока:

Создать переменную

Создать список

создать и уничтожить переменную.

Можно создавать несколько переменных. По щелчку на кнопке "Создать переменную" появляется окошко, в котором необходимо напечатать имя переменной:

После того как переменная создана, можно устанавливать её значение, изменять её значение, и передавать это значение другим исполнителям.

Если переменная не нужна, её можно удалить: Удалить переменную

Команда	Назначение
<span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">поставить</span> <span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">в</span> <span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">0</span>	Установить значение переменной
<span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">[ ]</span>	Возвращает значение переменной.
<span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">изменить</span> <span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">на</span> <span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">1</span>	Изменить значение переменной на ( ). можно увеличить или уменьшить, используя положительные или отрицательные числа).
<span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">показать переменную</span>	Показать или спрятать переменную.
<span style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 3px; padding: 2px 5px;">спрятать переменную</span>	

Дата проведения: 02.11.2020

## Практическая часть

*Создаем компьютерную игру «Аквариум».*

Цель: познакомиться со средой программирования Scratch, научиться создавать спрайты, менять костюмы, осуществлять движение спрайтов, дублировать спрайты, выбирать фон для сцены.

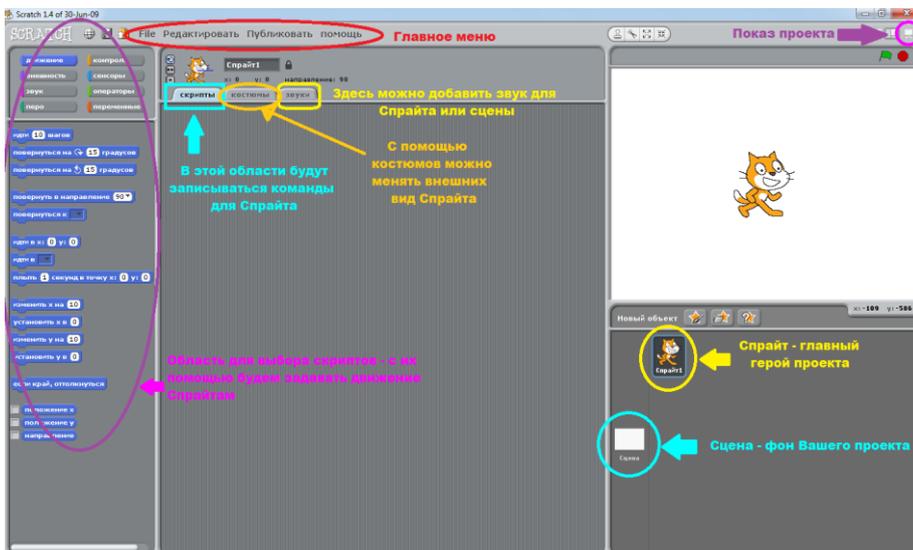
Задание. Выбрать для сцены фон Аквариум, спрайту Кот сменить костюм на костюм Рыбки, установить анимацию движение до края и обратно. Дублировать спрайт Рыбка 6 раз.

Технология выполнения задания.

Запустите среду Scratch двойным щелчком по ярлыку на рабочем столе.

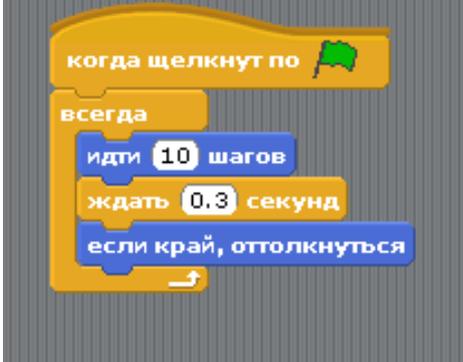
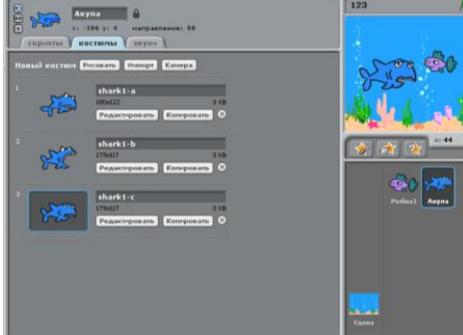


Перед Вами появится окно среды Scratch. Ознакомьтесь с объектами среды.

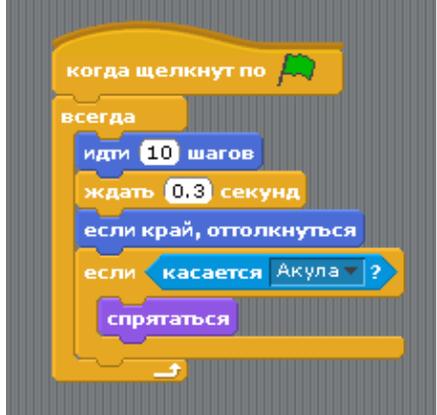
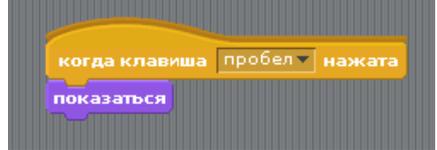


Переместите Кота в левый нижний угол Вашего проекта. Для этого необходимо нажать на Кота левой кнопкой мыши и протянуть его в нужное место.

Название операции	Объект	Действия	Результат
Сменить фон сцены	Выберите объект Сцена	<p>Перейдите на вкладку Фоны.</p> <p>На фоне1 выберите действие Редактировать.</p> <p>В открывшемся окне Графический редактор нажмите кнопку Импорт.</p> <p>В окне откройте папку Nature и выберите фон Underwater.</p>	
Сменить костюм Спрайта	Выделите Спрайт1	<p>Перейдите на вкладку Костюмы.</p> <p>На костюме Спрайта1 выберите действие Редактировать.</p> <p>В открывшемся меню нажмите кнопку Очистить, затем Импорт.</p> <p>В окне откройте папку Animals и выберите костюм Fish2.</p> <p>С помощью кнопок  измените размер спрайта.</p> <p>Переименуйте Спрайт1 в спрайт Рыбка1 в центре экрана сверху.</p>	

<p>Создание скрипта для Спрайта</p>	<p>Выделите Скрипт Рыбка1</p>	<p>Перейдите на вкладку Скрипты и создайте программу. Чтобы при касании края спрайт не переворачивался, нажмите кнопку «только поворот влево-вправо».</p>  <p>Здесь же можно задавать направление движение спрайта .</p>	
<p>Создать новый спрайт</p>	<p>Нажмите кнопку Выбрать новый объект из файла</p> 	<p>В окне откройте папку Animals и выберите костюм Shark-а. Измените размер спрайта, если это необходимо. Назовите спрайт Акула.</p>	
<p>Добавить Спрайту Костюм</p>	<p>Выделите Спрайт Акула</p>	<p>Перейдите на вкладку Костюмы. В строке Новый костюм нажмите кнопку Импорт и добавьте из нужной папки еще 2 костюма.</p>	

<p>Создайте для Спрайта скрипт на движение со сменой костюма</p>	<p>Выделите Спрайт Акула</p>	<p>Перейдите на вкладку Скрипты и создайте программу.</p>	
<p>Запуск /остановка проекта</p>	<p>Нажать на кнопки</p> 	<p>Запустите проект. Если необходимо, измените числовые значения.</p>	
<p>Дублировать Спрайт (при дублировании Спрайта сохраняется его скрипт)</p>	<p>Выделите Спрайт Рыбка1</p>	<p>Вызовите контекстное меню (щелчок ПКМ) и выберите команду Дублировать. Смените костюм Спрайту, размер, положение и направление движения.</p>	

<p>Исчезновение Спрайта при соприкосновении с другим Спрайтом</p>	<p>Выделите Спрайт Рыбка1 (выделите остальные Спрайты Рыбки)</p>	<p>Добавьте в скрипт команды (добавьте команды в скрипты всех рыбок)</p>	 <p>The script starts with a 'when green flag clicked' event block. It then enters a 'forever' loop containing: 'move 10 steps', 'wait 0.3 seconds', 'if edge reached, bounce', and 'if touches shark? then hide'.</p>
<p>Запуск /остановка проекта</p>	<p>Нажать на кнопки </p>		
<p>Показать спрятанный Спрайт</p>	<p>Выделить Спрайт Рыбка1 (выделите остальные Спрайты Рыбки)</p>	<p>На вкладке Скрипты добавить команды (добавьте команды в скрипты всех рыбок)</p>	 <p>The script starts with a 'when space key pressed' event block, followed by a 'show' block.</p>
<p>Установить счетчик</p>	<p>Выделить спрайт Акула</p>	<p>Перейти в блок команд Переменные. Создать переменную и назвать ее счетчик. В скрипт поместить команды.</p>	 <p>The script starts with a 'when green flag clicked' event block, followed by 'set counter to 0'. It then enters a 'forever' loop with: 'move 10 steps', 'wait 0.3 seconds', 'if edge reached, next costume', and 'if counter = 6 then say Fish is gone! for 2 seconds and stop all'.</p>

Сохраните проект под именем Аквариум.	В меню выбрать команду Файл\Сохранить как.		
---------------------------------------	--	--	--

*Дополнительное задание:* измените программу так, чтобы рыбки появлялись спустя несколько секунд после исчезновения.

Дата проведения: 04.11.2020

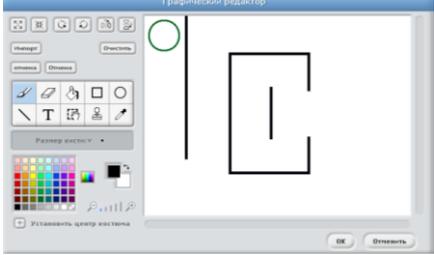
### *Создаем компьютерную игру «Лабиринт».*

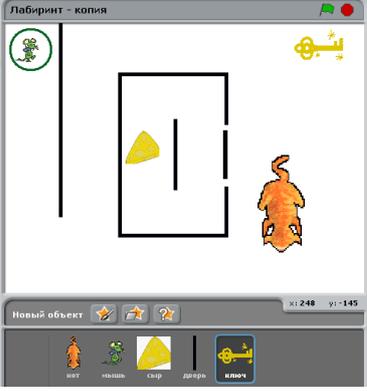
Цель: научиться рисовать спрайты, фон, создавать управляемые спрайты, передавать сообщения, менять сцены.

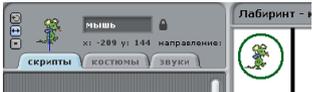
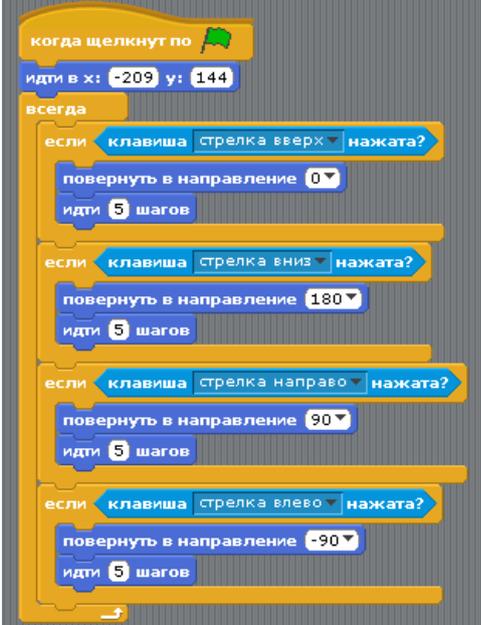
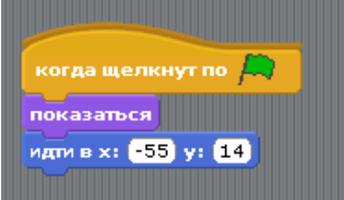
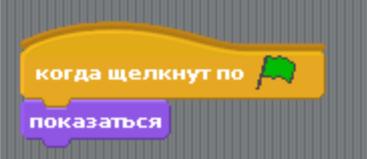
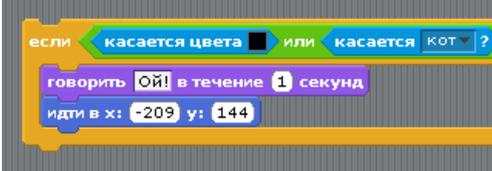
Задание1. Мышь должна добраться до сыра. Если мышь касается кота или стенок лабиринта, она возвращается в первоначальное положение. Прежде чем добраться до сыра, необходимо получить ключ и открыть дверь.

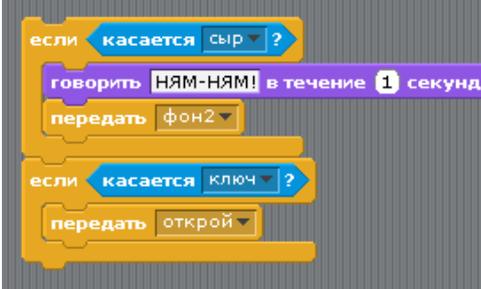
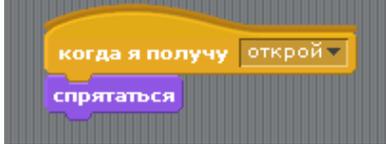
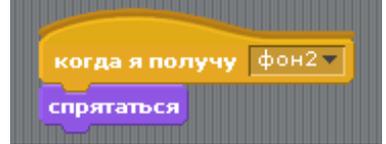
Задание2. Получив сыр, мышь переходит в новый лабиринт, в котором надо добраться до нового куска сыра.

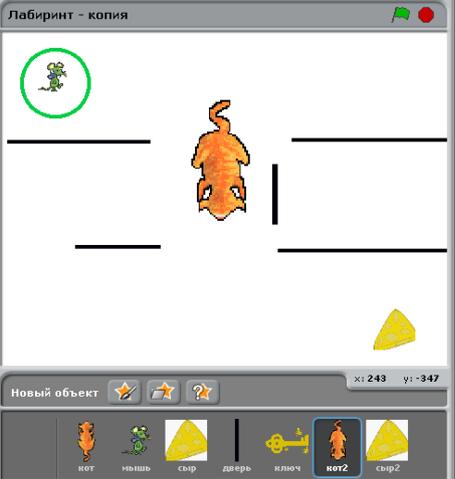
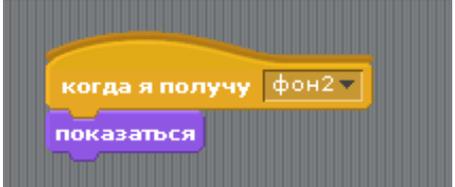
*Технология выполнения задания.*

<b>Название операции</b>	<b>Объект</b>	<b>Действия</b>	<b>Результат</b>
Создать фон для сцены	Выберите объект Сцена	Перейдите на вкладку Фоны. На фоне1 выберите действие Редактировать. В открывшемся окне Графический редактор, используя кнопки на панели инструментов, нарисуйте лабиринт.	
Создать новый Спрайт из файла	Нажмите кнопку Выбрать новый объект из файла	В папке Animals выберите Спрайты Mouse1, Cat2. Из папки Things Key1. Измените размер спрайтов. Назовите спрайты мышь и кот.	

<p>Нарисовать новый Спрайт</p>	<p>Нажмите кнопку Рисовать новый объект </p>	<p>В окне Графического редактора нарисуйте спрайты сыр и дверь. Дайте название Спрайтам. Расположите спрайты соответствующим образом.</p>	
<p>Создать скрипт на движение</p>	<p>Выделите спрайт Кота.</p>	<p>Задайте движение вверх-вниз. Дойдя до края, кот должен поворачиваться и идти обратно</p>	

<p>Создать скрипт на управление движением мыши с помощью клавиш</p>	<p>Выделите спрайт Мыши.</p>	<p>Первоначальное положение мыши обозначено кругом. Поместив туда мыш, можно увидеть координаты ее местоположения.</p> 	
<p>Создать скрипт на появление</p>	<p>Выделите спрайт Сыр.</p>		
	<p>Выделите по очереди спрайт Ключ и Дверь.</p>		
<p>Создать скрипт на перемещение при касании др. спрайта</p>	<p>Выделите спрайт Мыши.</p>	<p>Если мыш касается стенок лабиринта или кота, она возвращается в первоначальное положение. Добавьте команды в скрипт.</p>	

<p>Создать скрипт на <b>передачу сообщений</b> при касании др. спрайта</p>	<p>Выделите спрайт Мыши.</p>	<p>Если мышь касается спрайта ключ, она должна передать сообщение для скрипта Дверь «открой».</p> <p>Если мышь касается спрайта Сыр, она должна передать сообщение для сцены сменить фон «Фон2».</p>	
<p>Создать скрипт на выполнение действий при получении сообщений</p>	<p>Выделите Спрайт Ключ</p>		
	<p>Выделите по очереди спрайт Сыр, Кот</p>		
	<p>Выделите Спрайт Мышь</p>		

<p>Смена фона для сцены</p>	<p>Создайте фон2 для сцены. Создайте новые спрайты Кот2 и Сыр2.</p>		
	<p>Создайте скрипт для спрайта Кот2.</p>		
	<p>Создайте скрипт для спрайта Сыр2.</p>		

*Дополнительное задание:* добавьте в лабиринт (фон2) ключи, открывающие двери.

