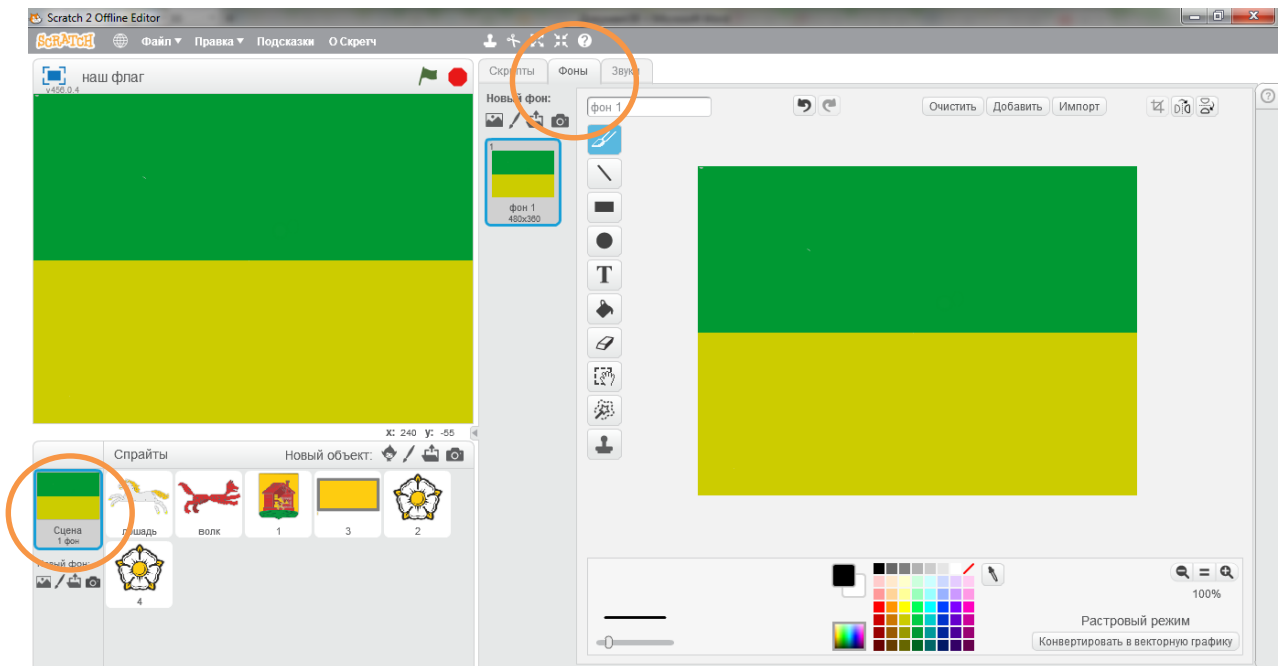


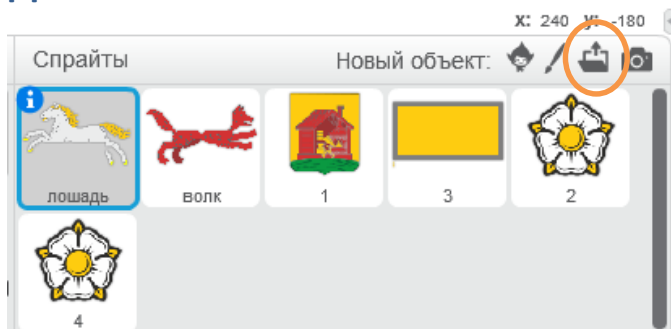
Запустить среду программирования Scratch.

Удалить спрайт кота (добавлен по умолчанию).

Во встроенном растровом редакторе создать фон флага.



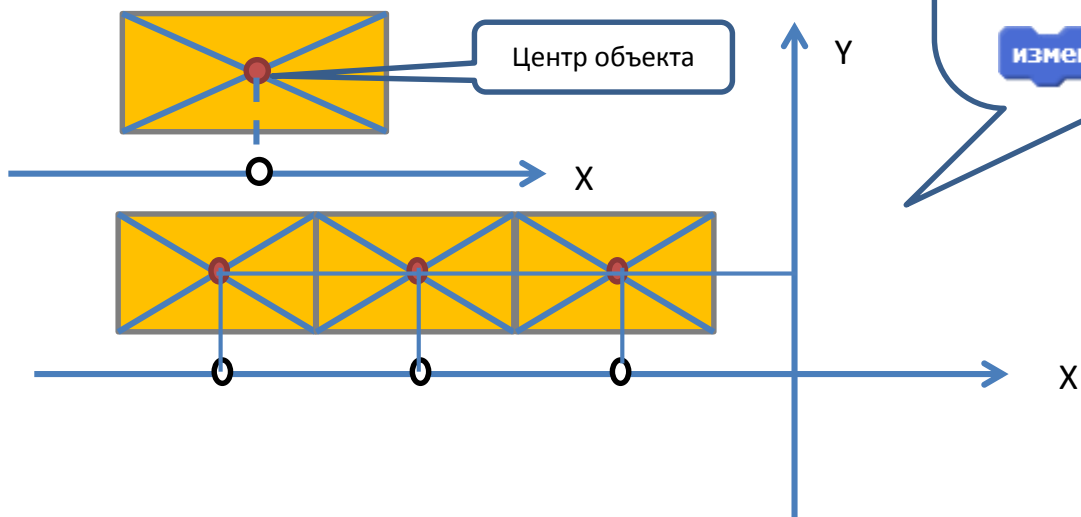
Добавить объекты:



Создать скрипт «кирпичная стена»

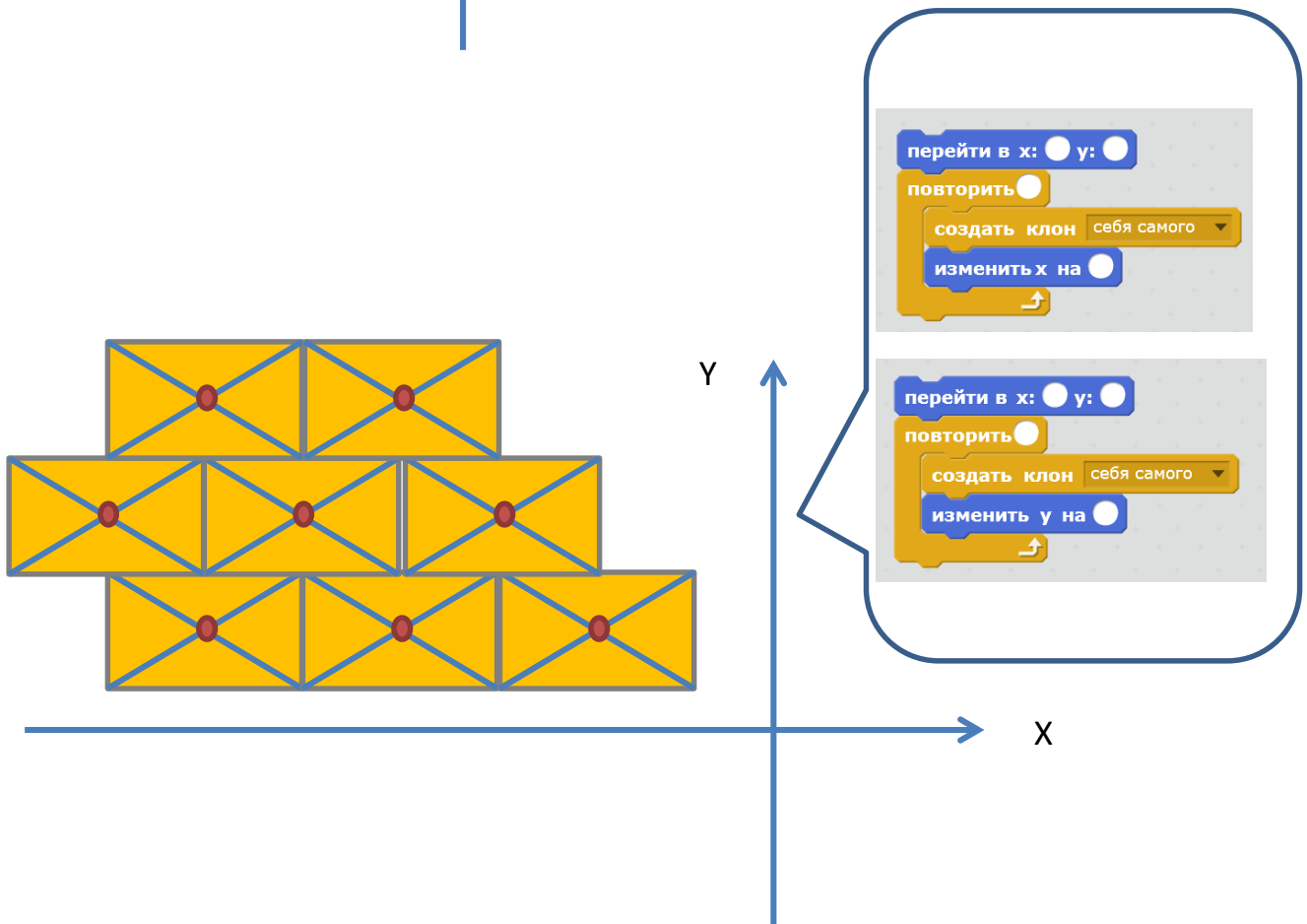
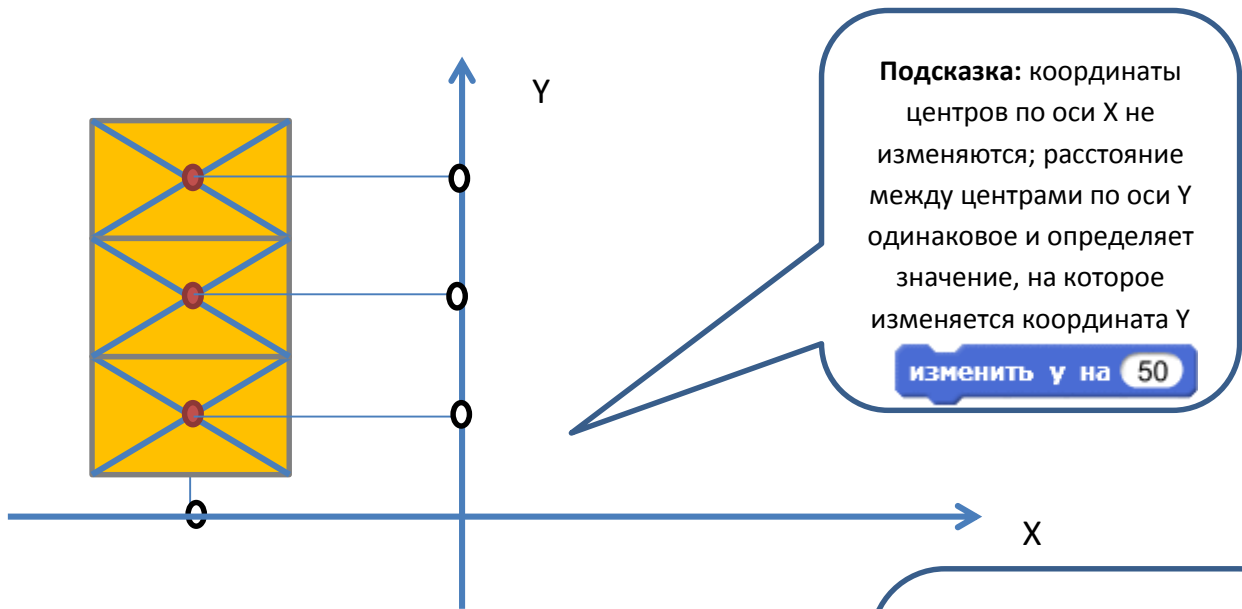


Для этого необходимо определить координаты центра объектов



Подсказка: координаты центров по оси Y не изменяются; расстояние между центрами по оси X одинаковое и определяет значение, на которое изменяется координата X

изменить x на 50



Расположить объект «Кузница в центре сцены»



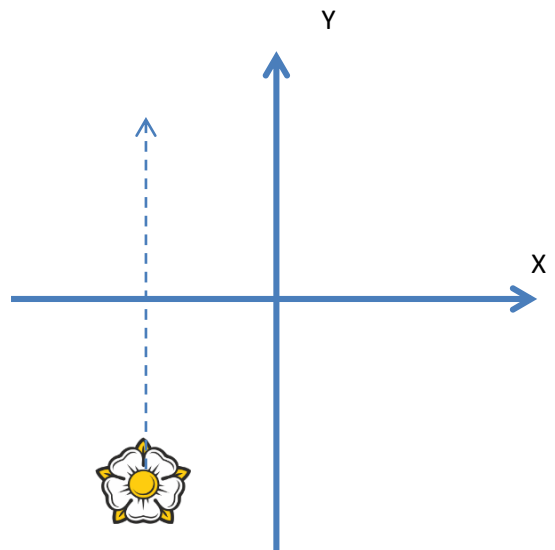
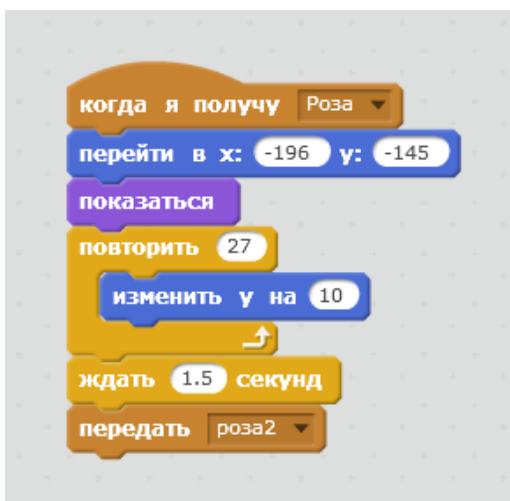
Определить координаты центров, положение слоя для объектов «Серебряная лошадь» и «Волк»

Составить скрипт для данных объектов. При составлении программы используется принцип последовательного

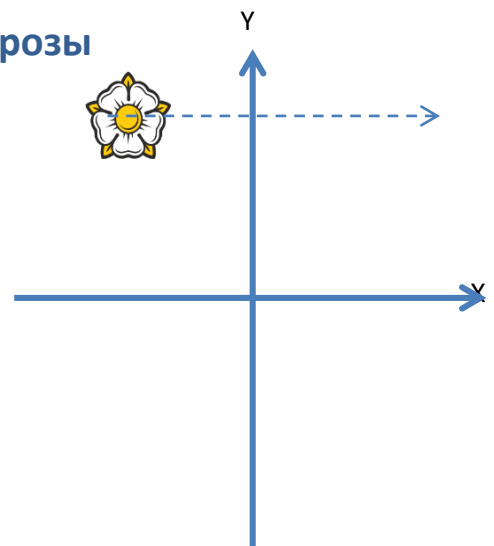
выполнения скриптов («Когда я получу сообщения» - «Передать сообщение»)



Составить скрипт для объекта «Роза», используя команды блока «Движения»



Аналогично, создать скрипт для второй розы



Выполнить тестирование и отладку программы, сохранить файл в своей папке.