BULGARIAN SCENARIOS

N.	TITLE	CODE
1	**Увод в Snap!** Ученикът добавя нов спрайт, добавя костюм към спрайта, редактира костюма и изтрива едно от двете. Ученикът създава нов фон на сцената, редактира го и го изтрива.	**start_bg**
2	**Да разучим Snap!: Движещ се спрайт** Помогнете на учениците да разучат интерфейса на Snap! и да съставят код за първия им спрайт, така че той да се движи и говори.	**dissnap_bg**
3	**Движейки се по сцената** Ученикът се научава, как да движи спрайта в x и y посока на сцената, създава лесна програма за решаване на задачите и се научава, как да завърти спрайт в различна посока.	**monkey_bg**
4	**Смяна на костюми и завъртане** Ученикът се учи как да промени костюма на спрайт при завъртане, за да направи анимация.	**dancer_bg**
5	**Звуци от фермата** Учениците научават как да програмират игра, в която играчът може да разпознава звуците на животните чрез натискане на определени клавиши.	**sounds_bg**
6	**Лятната ваканция на хамелеона** Програмирайте проста игра, в която обект да променя костюма си в зависимост от цвета на фона.	**cham_bg**
7	**Помогнете на принца и принцесата да намерят своите домашни любимци** Момиче трябва да помогне на принцесата да намери котката си, а на принцът да намери кучето си, като трябва да избегне възможността животните да се срещнат по пътя.	**find_bg**
8	**Рисуване с тебешир** Учениците ще бъдат запознати с рисуването на различни фигури(форми) използвайки код. Те ще се научат да използват цикъл с повторение за намаляне обема на кода и за промяна на фона.	**draw_bg**
9	**Събиране на боклук и почистване на парка** Учениците ще научат как да използват променливи и как да копират блок с код или дори цял спрайт.	**clean_bg**
10	**Нахранете котките** Учениците ще бъдат въведени в концепцията за присвояване на случайно число на няколко променливи в цикъл, както и каква е разликата при използването им вътре и извън цикъл. Те също така ще научат как за да зададат, тестват и изброят правилно въведеното от играча.	**cats_bg**

11	**Познайте броя на котките в приюта** Учениците ще бъдат запознати с цикъл "repeat until" и как да зададат условието, при което спира играта. Те също така ще се научат как да използват променливи в различни ситуации: за задаване на произволна стойност, като брояч или като стойност въведена от играча.	**shelter_bg**
12	**Подбор на здравословна храна** Учениците ще се научат как да се придвижат на случаен принцип с X стъпки и да изберат позиция, както и как да използват променливи и условности за предотвратяване на друго събитие.	**food_bg**
13	**Разказвач** Учениците ще научат как да планират разказването на истории, как да използват излъчвани съобщения за синхронизиране на дейностите на спрайтове и промени на сцената.	**story_bg**
14	**Рисуване** Ученикът ще се научи да рисува в Snap!, да променя цвета и дебелината на писалката и да използва променливи и условия, които причиняват ново събитие.	**drawing_bg**
15	**Хванете мишката** Учениците ще бъде запознати с концепцията за присвояване на случвайни стойности на променливи. Ще се научат как да използват блока Operators/pick random[x]to[y] block.	**mouse_bg**
16	**Купуване на храна за пикник** Учениците ще се научат как да работят с променливи: задаване на различни начални стойности, използване на условия за сравняване на стойностите на променливите, промяна на стойностите на променливите, използване на променливи за броене на (не) здравословна храна. В допълнение, те ще разучат добавяне на текст, съединяване на текстове и if оператор.	**picnic_bg**
17	**Операции** Учениците ще подобрят знанията си за променливи, случайни числа, цикли, Broadcast.	**oper_bg**
18	**Рециклиране** Учениците ще подобрят знанията си и ще разширят сценария на играта с нови обекти, код и променлив код по отношение на новите спрайтове. Те ще бъдат обучени как да редактират кодове.	**recycling_bg**
19.1	**Посвири на пиано Версия 1** Учениците ще се запознаят с кодирането и свиренето на мелодии и ще подобрят знанията си за променливи, цикли, условия, излъчване и други събития.	**music_bg**

19.2	**Посвири на пиано Версия 2** Учениците ще се научат как да свирят музика и да сменят костюма, като кликнат върху спрайт.	**piano_bg**
20	**Тест** Учениците ще подобрят знанията си и ще разширят сценария на играта с нов фон, код и променлив код по отношение на новите сцени.	**test_bg**
21	**Опростена игра PACMAN** Учениците ще приложат своите знания за движение в лабиринт с помощта на сензорен цветен блок. Те ще научат концепцията за клониране на обект с ограничения за позицията и как да създадат много прост персонаж, който не е играч, с опция за произволно движение.	**pacman_bg**

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union