

Хищник и жертва



Животный мир так устроен, что в нем всегда кто-то кого-то ест. Поедание одними животными других носит название хищничества. Одни животные – хищники - ловят, поедают других - жертв. Главная задача хищника - добыть жертву, а жертвы - не быть съеденной. Хищник и жертва в борьбе за существование постоянно совершенствуют свои качества, позволяющие первым из них догонять и хватать, а вторым - убегать и оставаться живыми.

У всех хищников очень хорошо развиты органы чувств, помогающие им обнаруживать своих жертв, выбирать из них самую подходящую, правильно рассчитать прыжок.

Жертвы приспособляются: очень хорошо маскируются, имеют отпугивающую окраску и вид.

Крокодил

Охотятся крокодилы ночью. Обязательным компонентом в диете всех крокодилов является рыба, но крокодилы пожирают любую добычу, с которой могут справиться. Поэтому набор кормов меняется с возрастом.





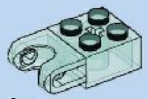
Лев

Охота в жизни львов, как и любых других хищников, имеет первостепенное значение. Это единственный способ добычи пищи, которая необходима для продолжения жизнедеятельности. Львиная охота имеет свои особенности, обусловленные образом жизни данных хищников и их физиологическим строением.

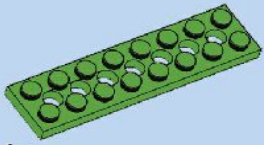
Маша и Ваня, вместе с Майло решили собрать животное, которое умеет хватать, используя механизм Захват.

Физкультминутк



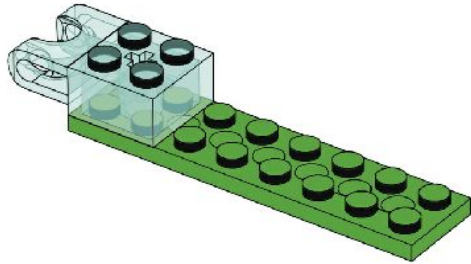


1x



1x

1

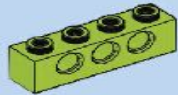
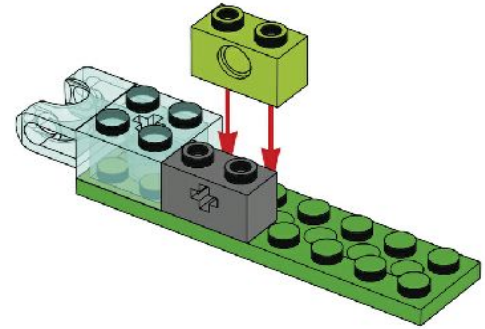


1x



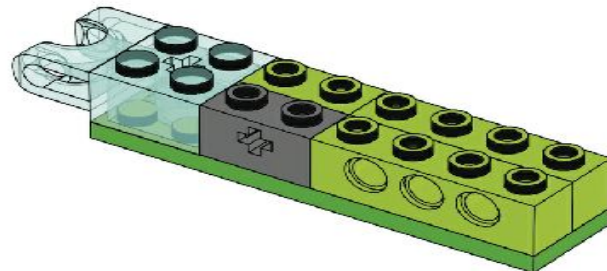
1x

2



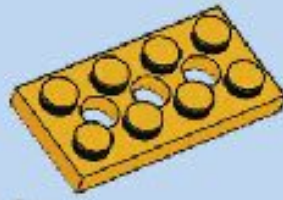
2x

3



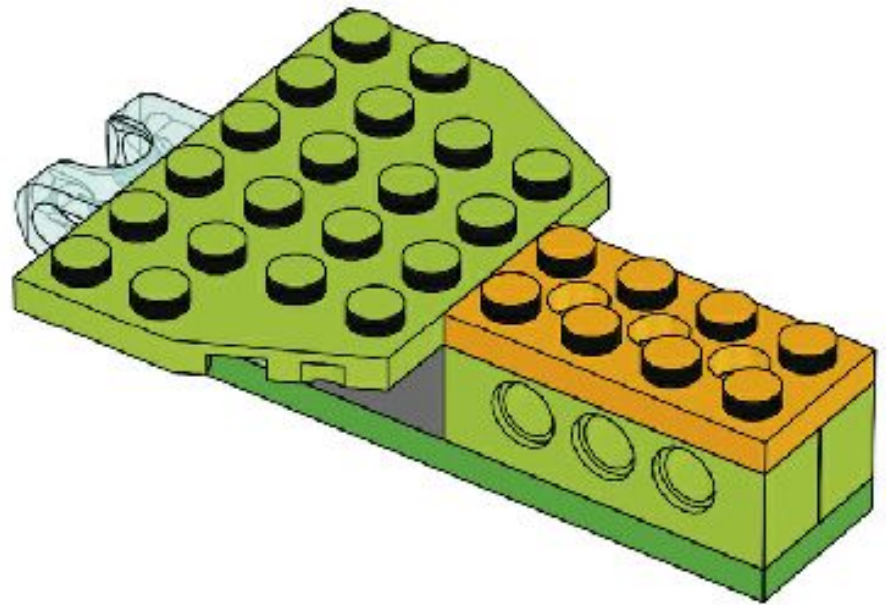


1x



1x

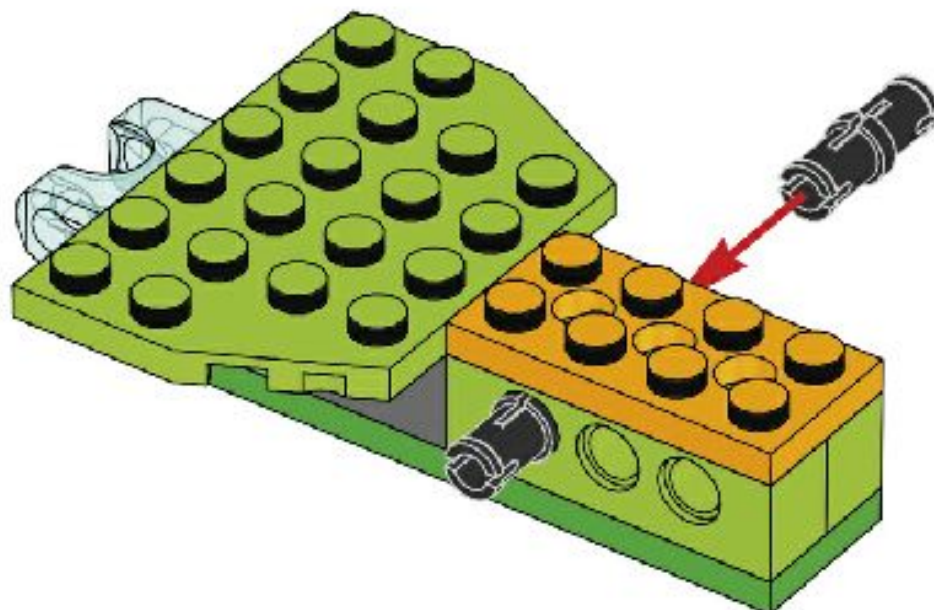
4





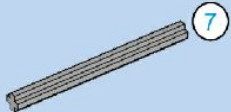
2x

5



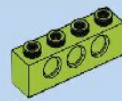
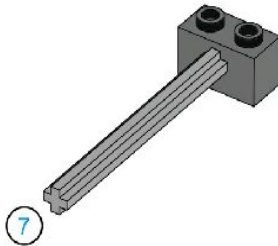


1x



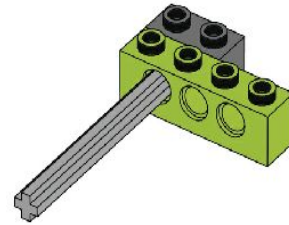
1x

6



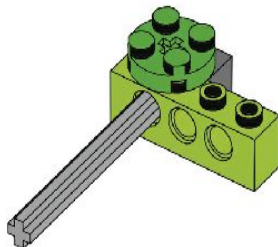
1x

7



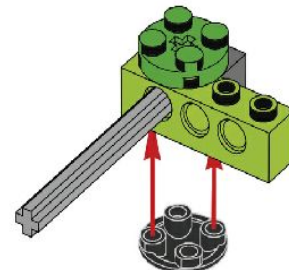
1x

8

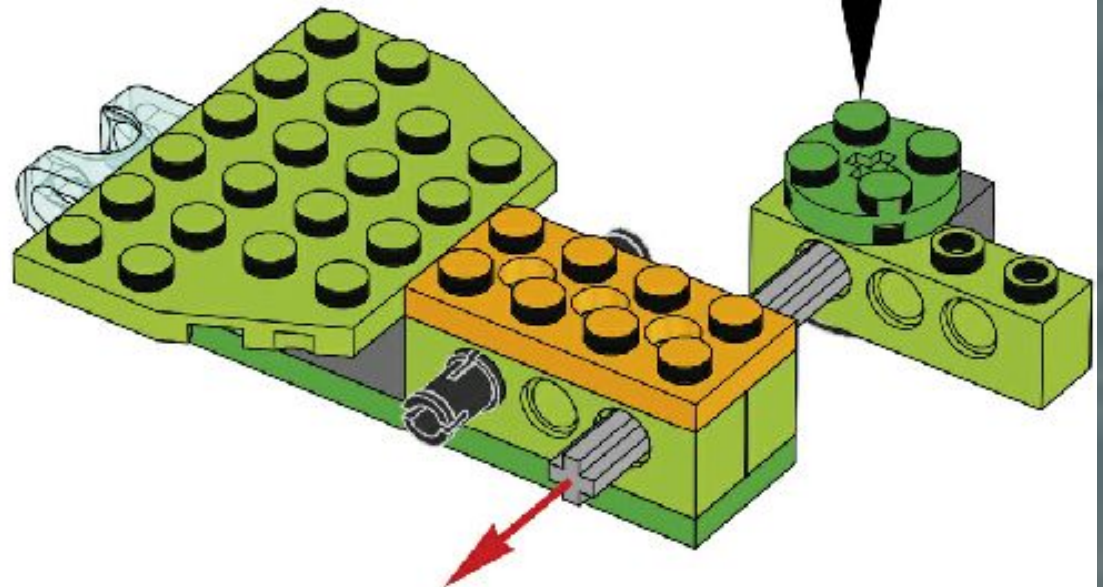


1x

9

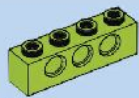


10



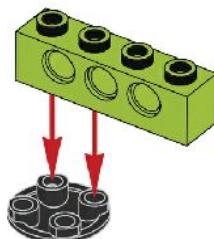


1x



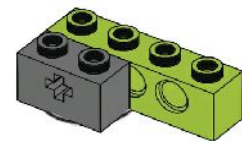
1x

11



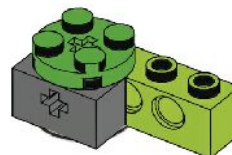
1x

12



1x

13



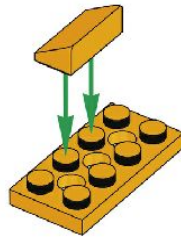


1x



1x

15

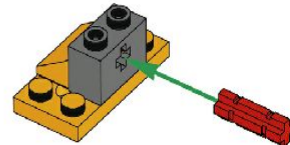


1x



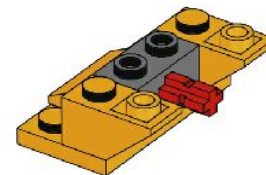
1x

16

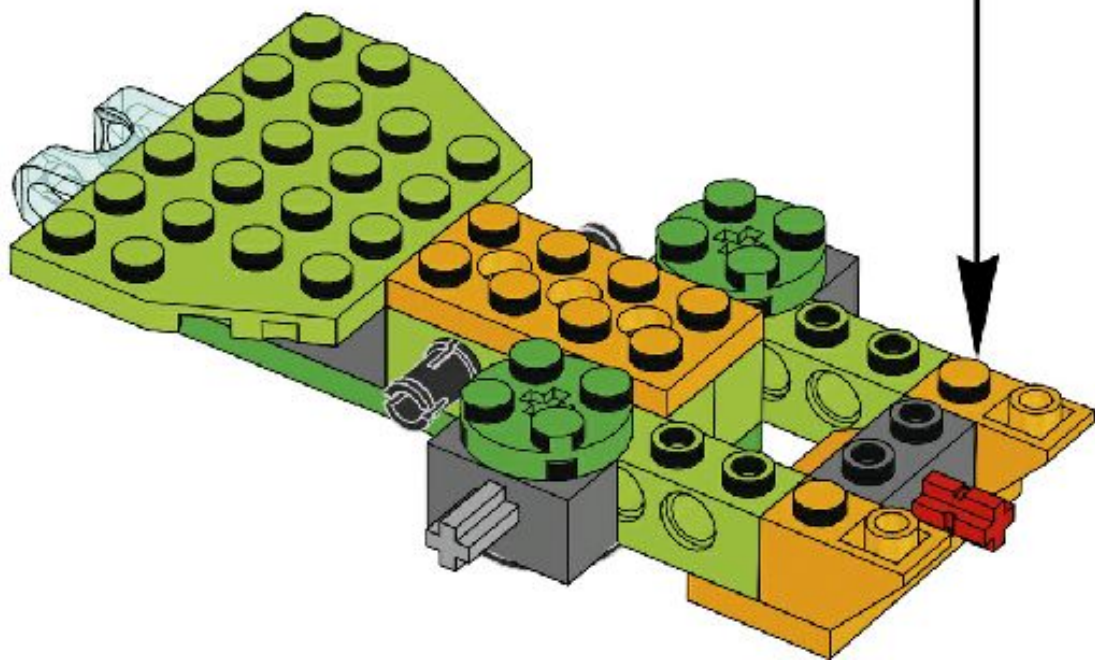


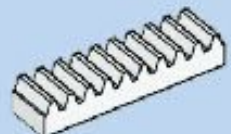
2x

17

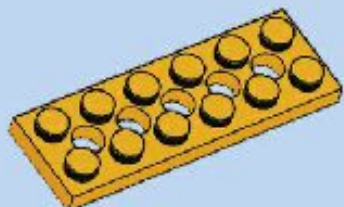


18



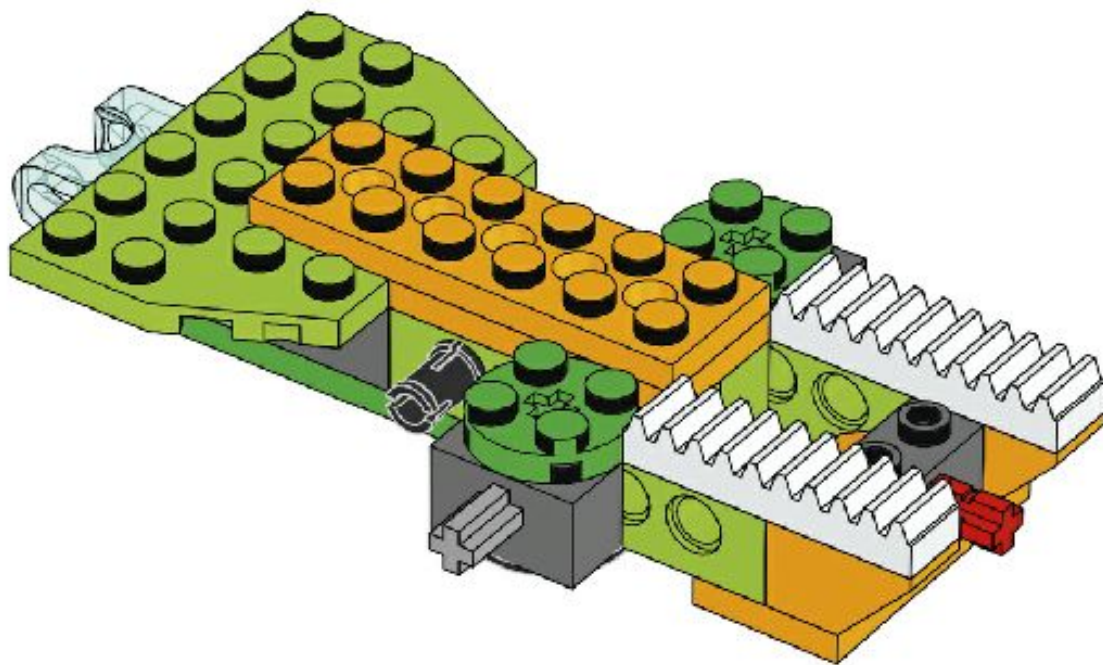


2x

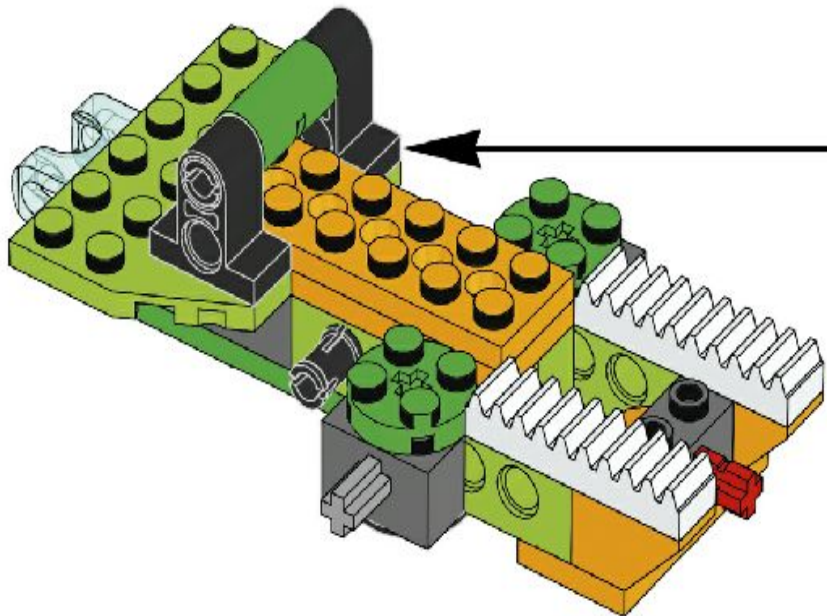
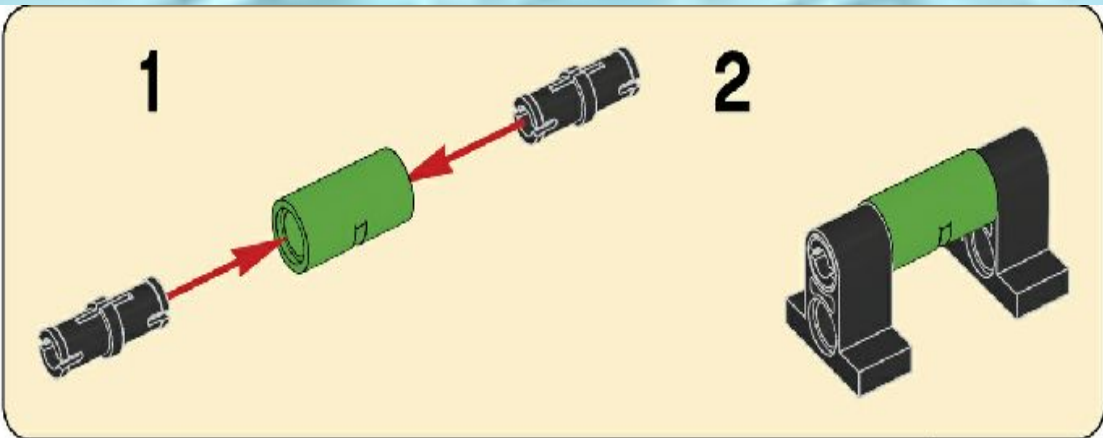


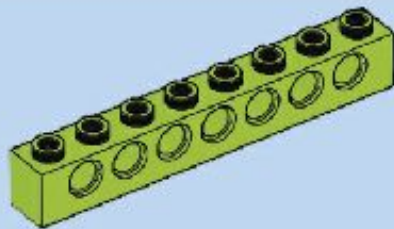
1x

19



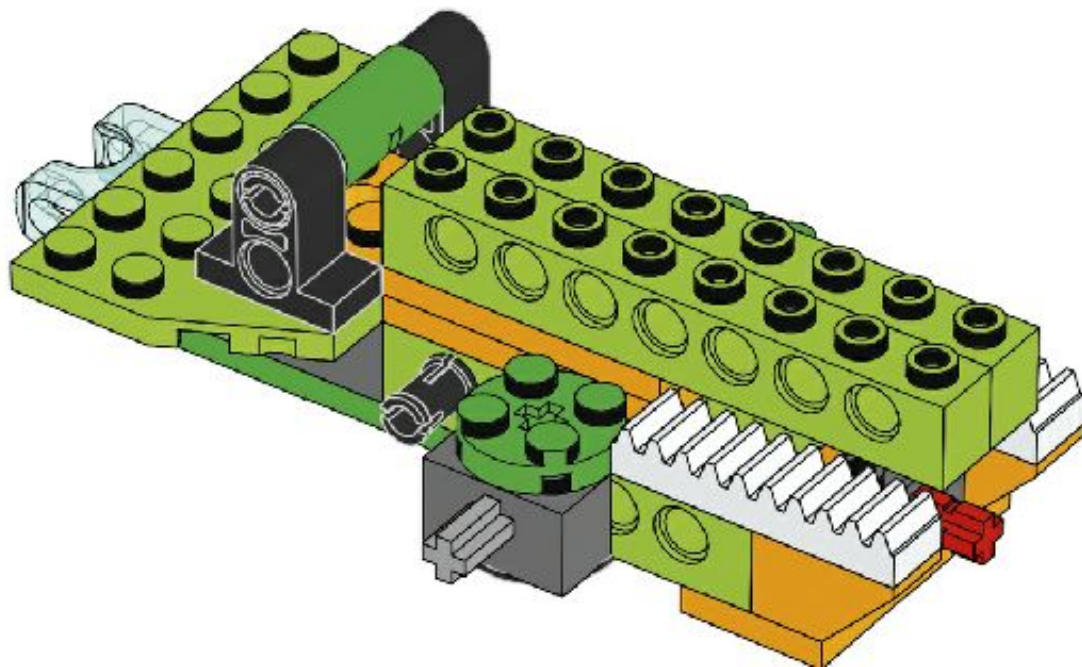
20





2x

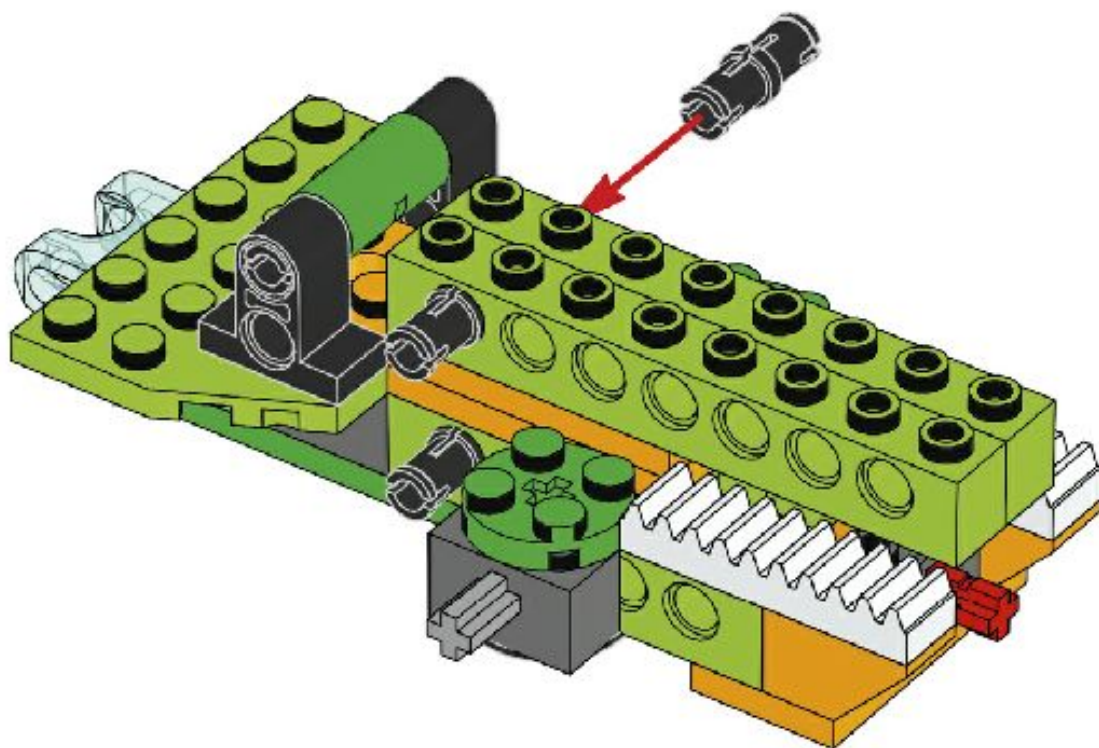
21

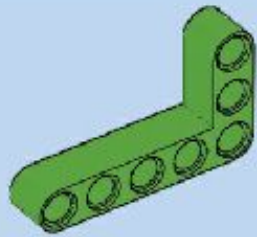




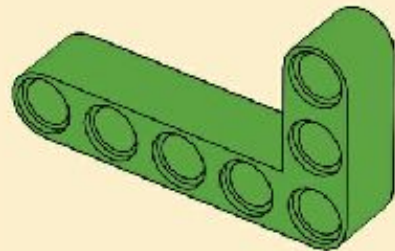
2x

22

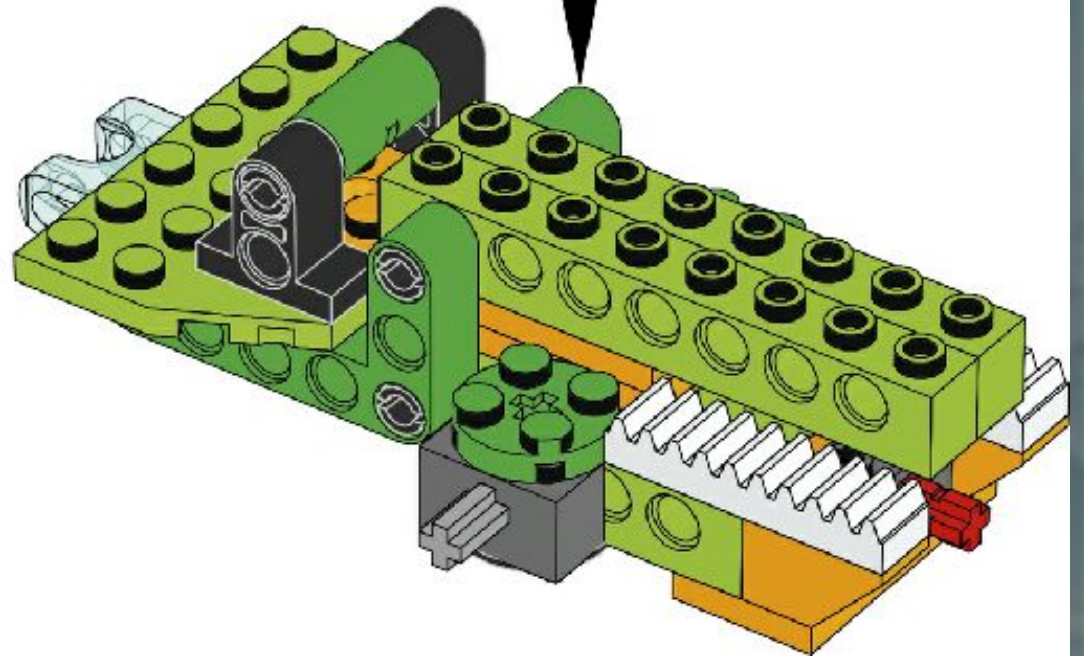


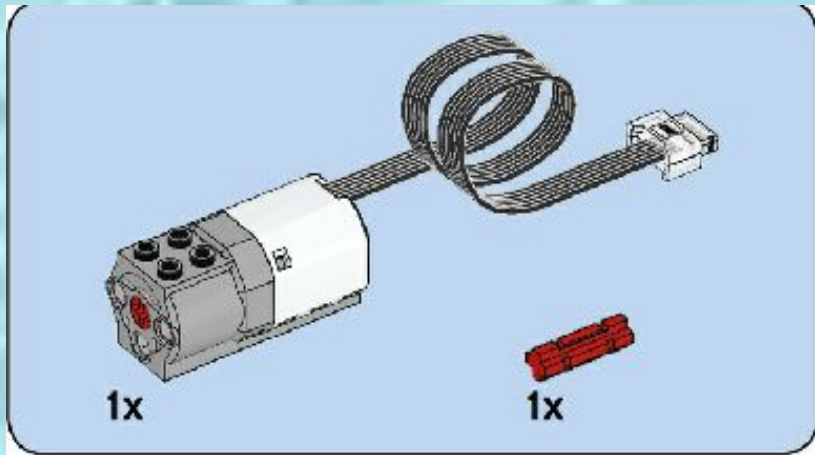


2x

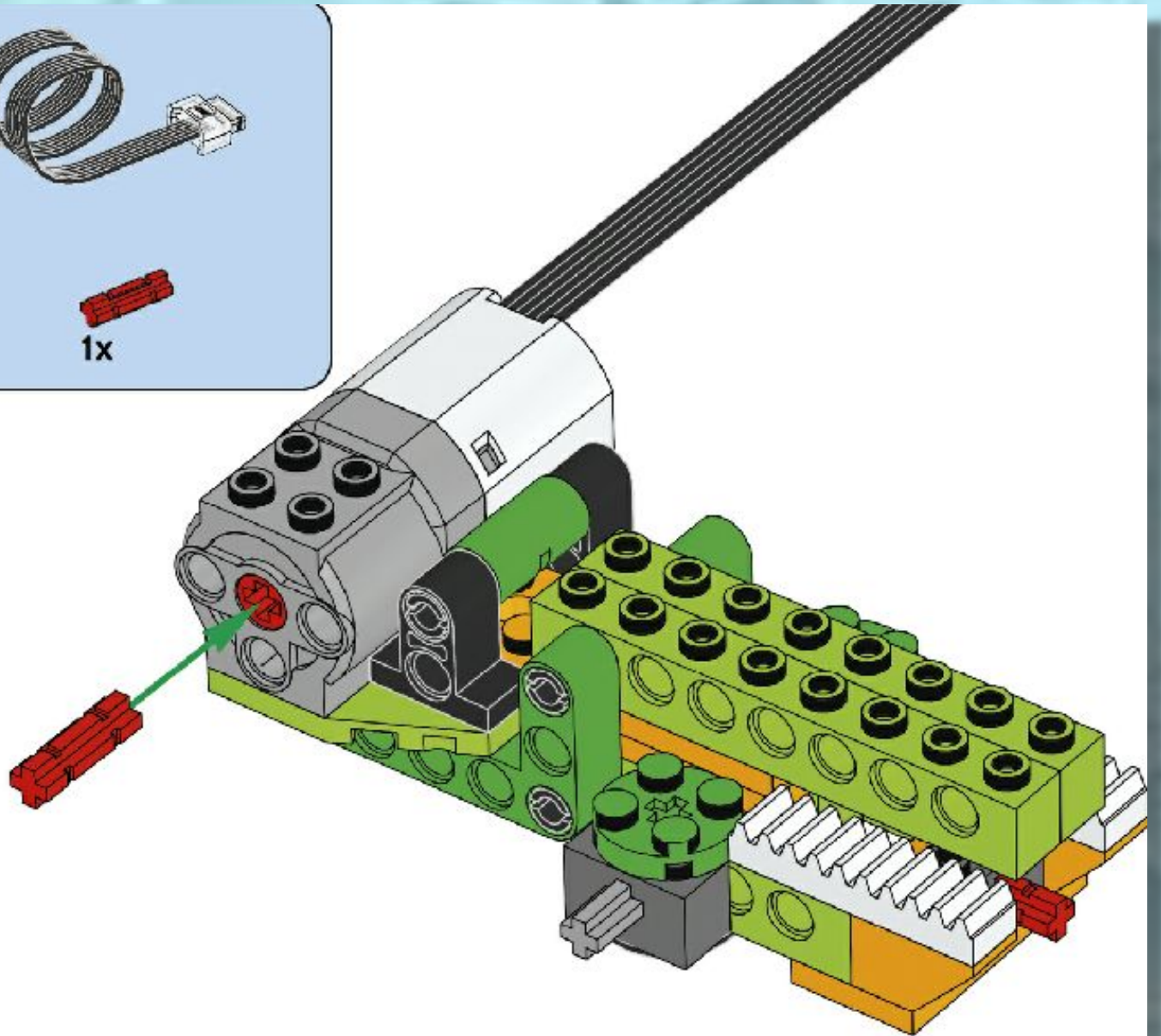


23





24



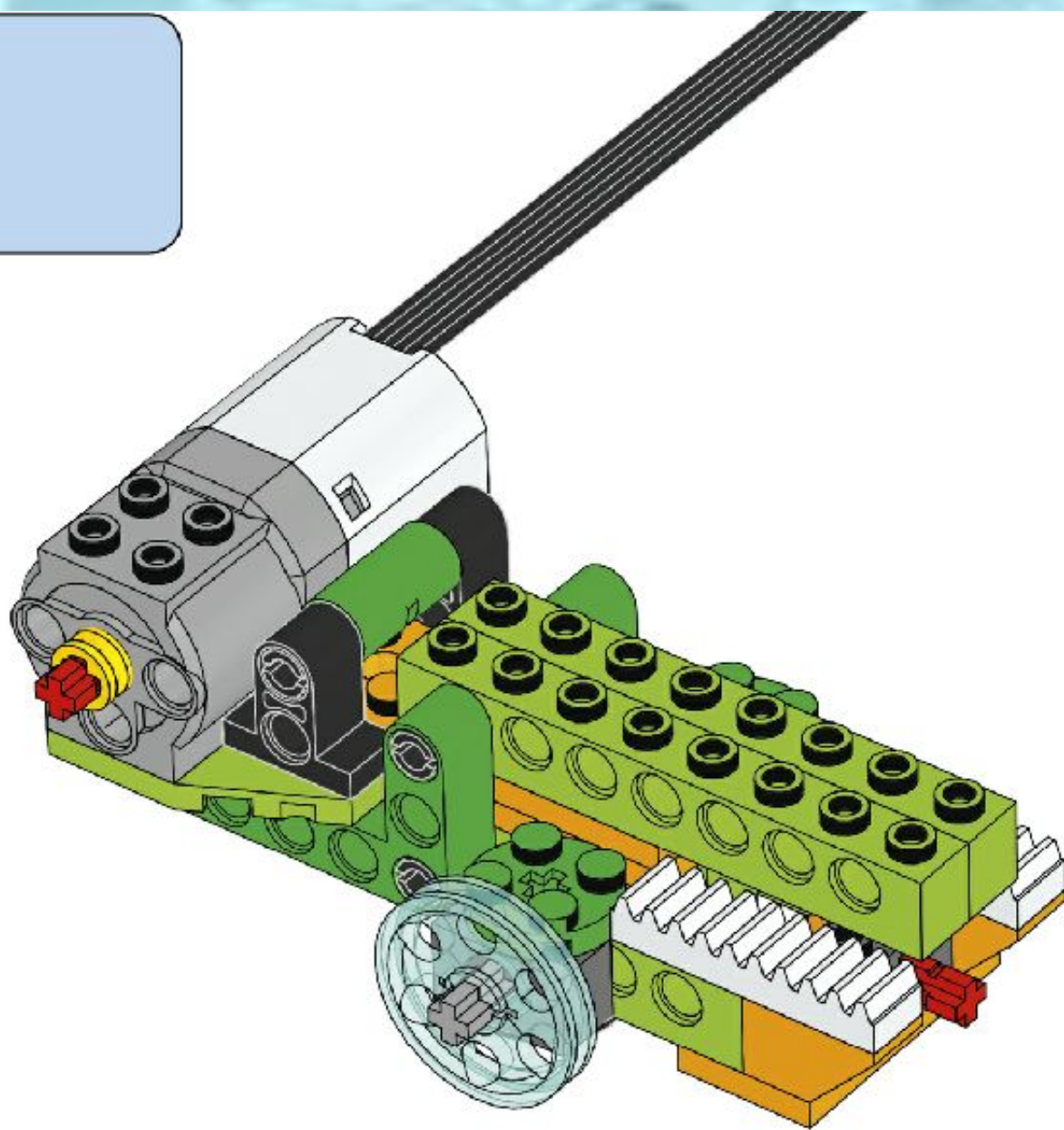


1x



1x

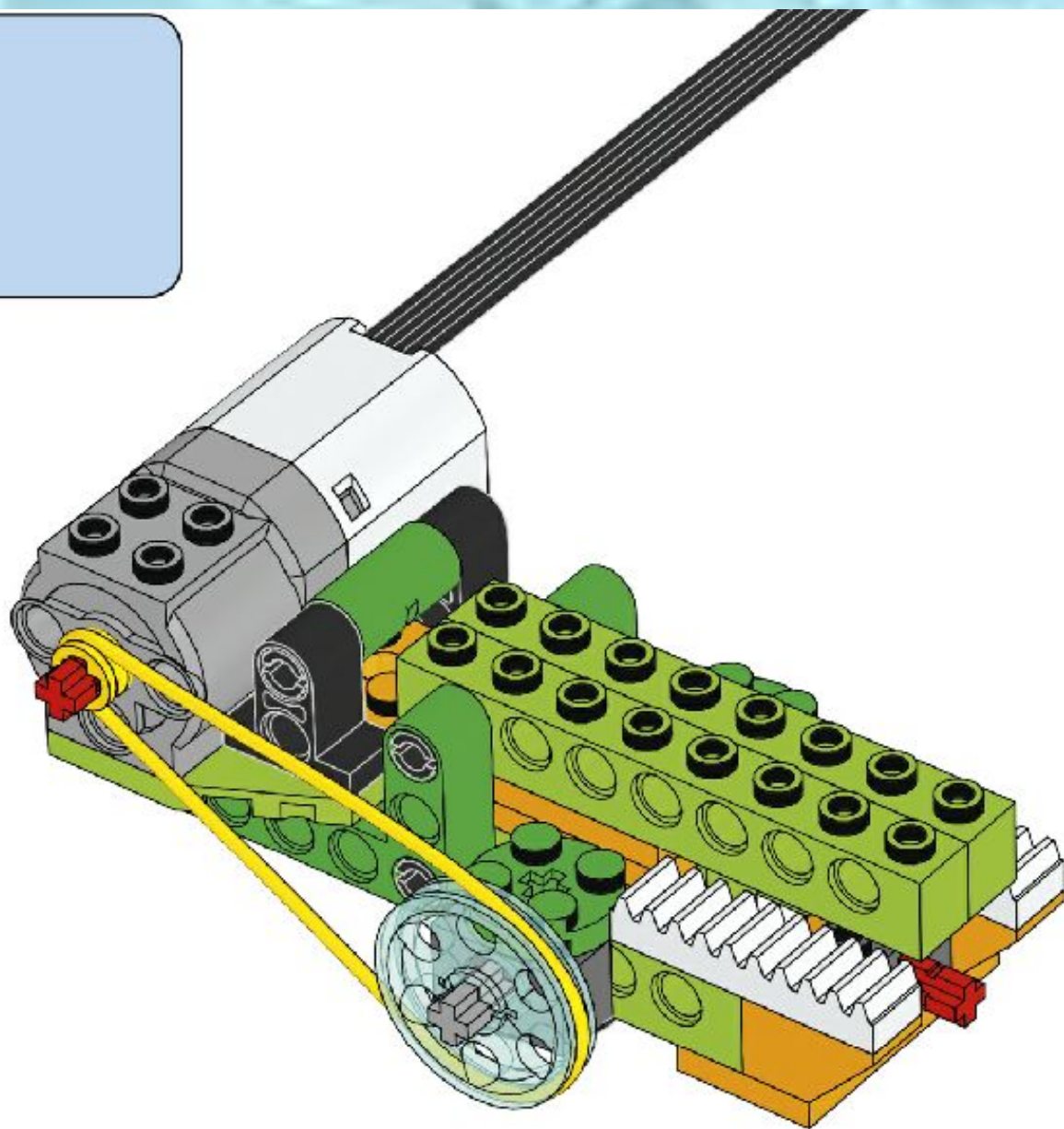
25

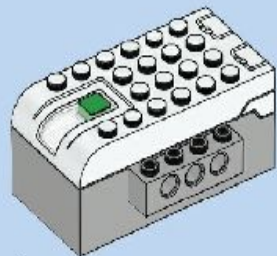




1x

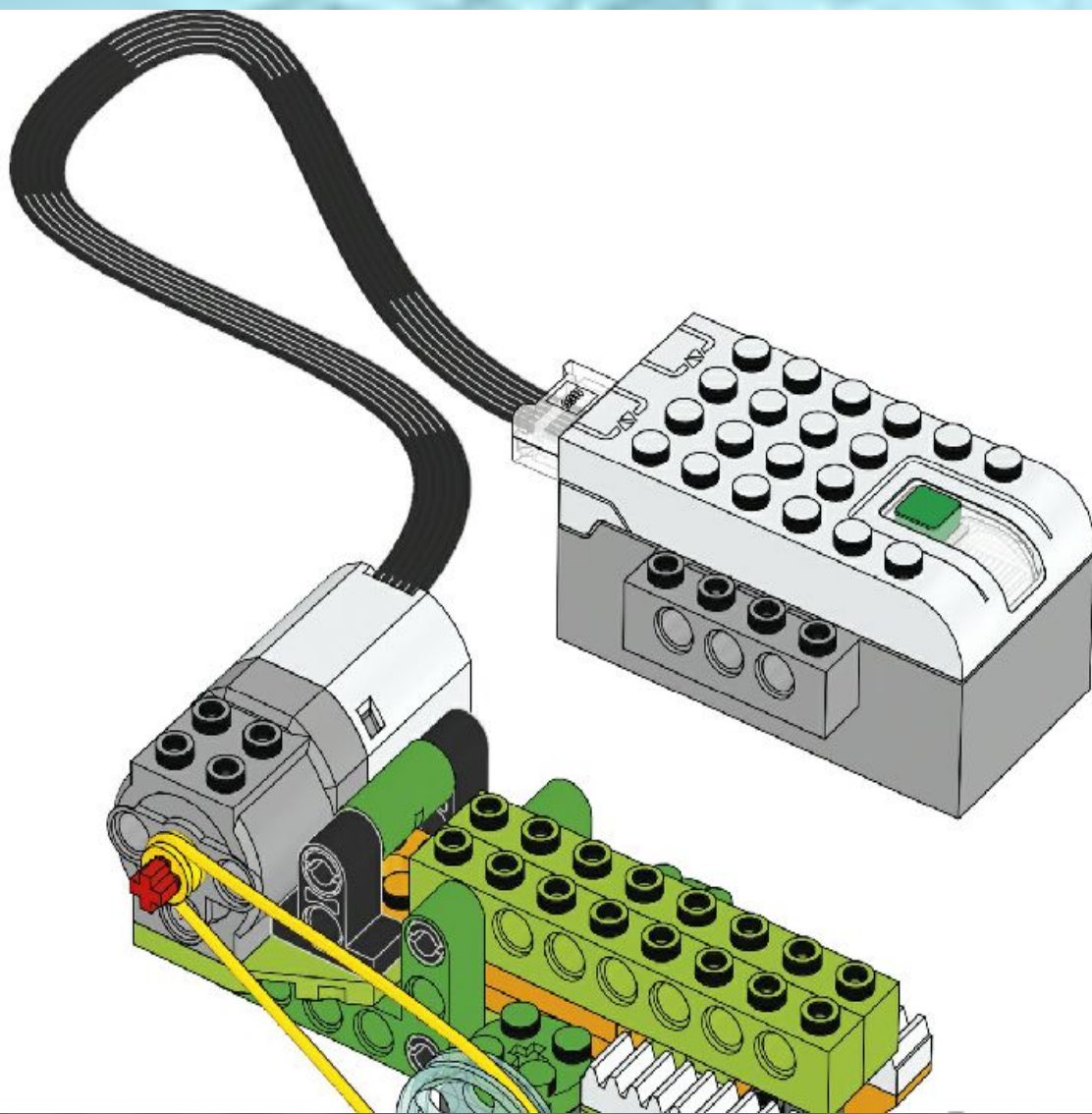
26



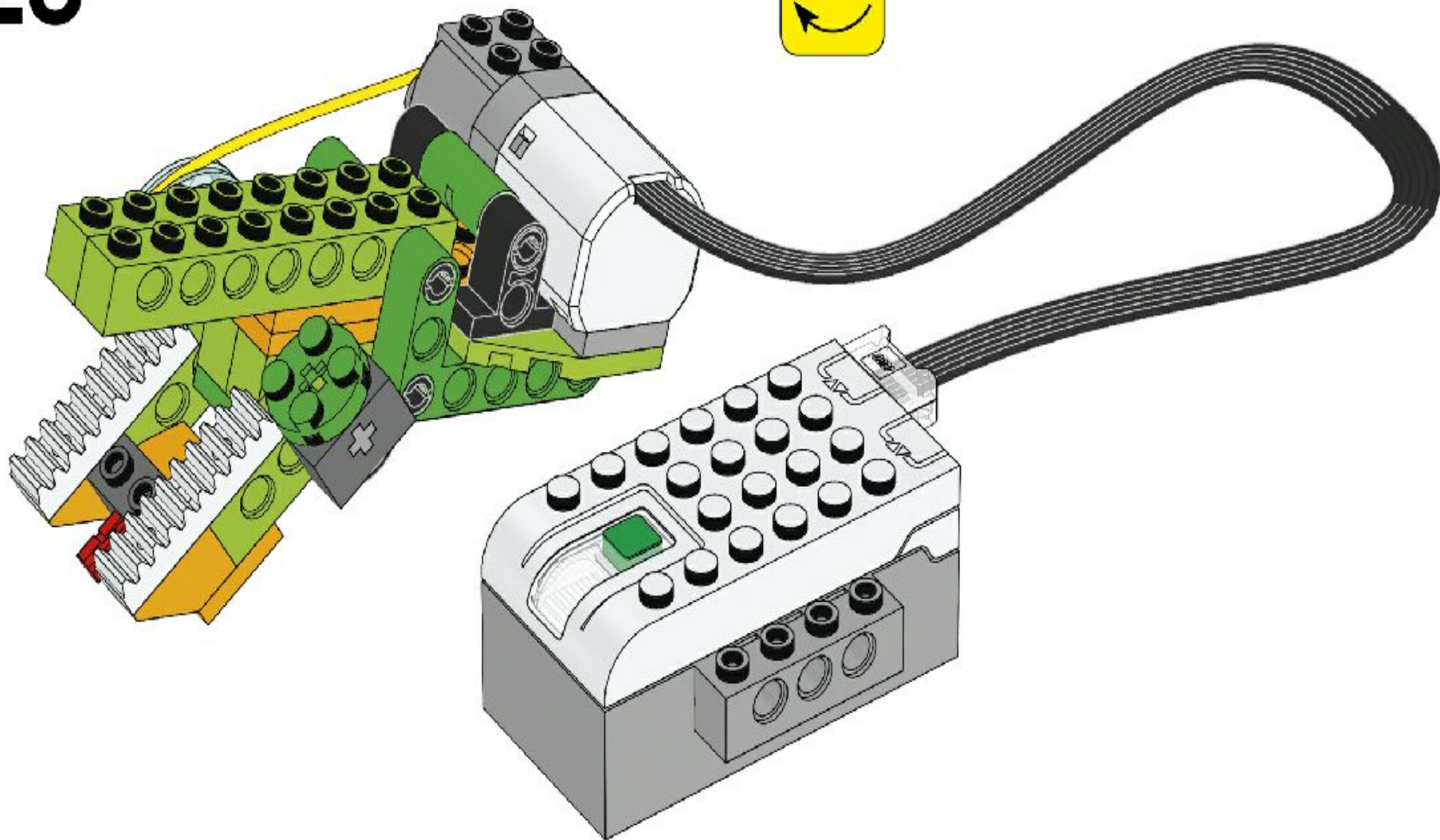


1x

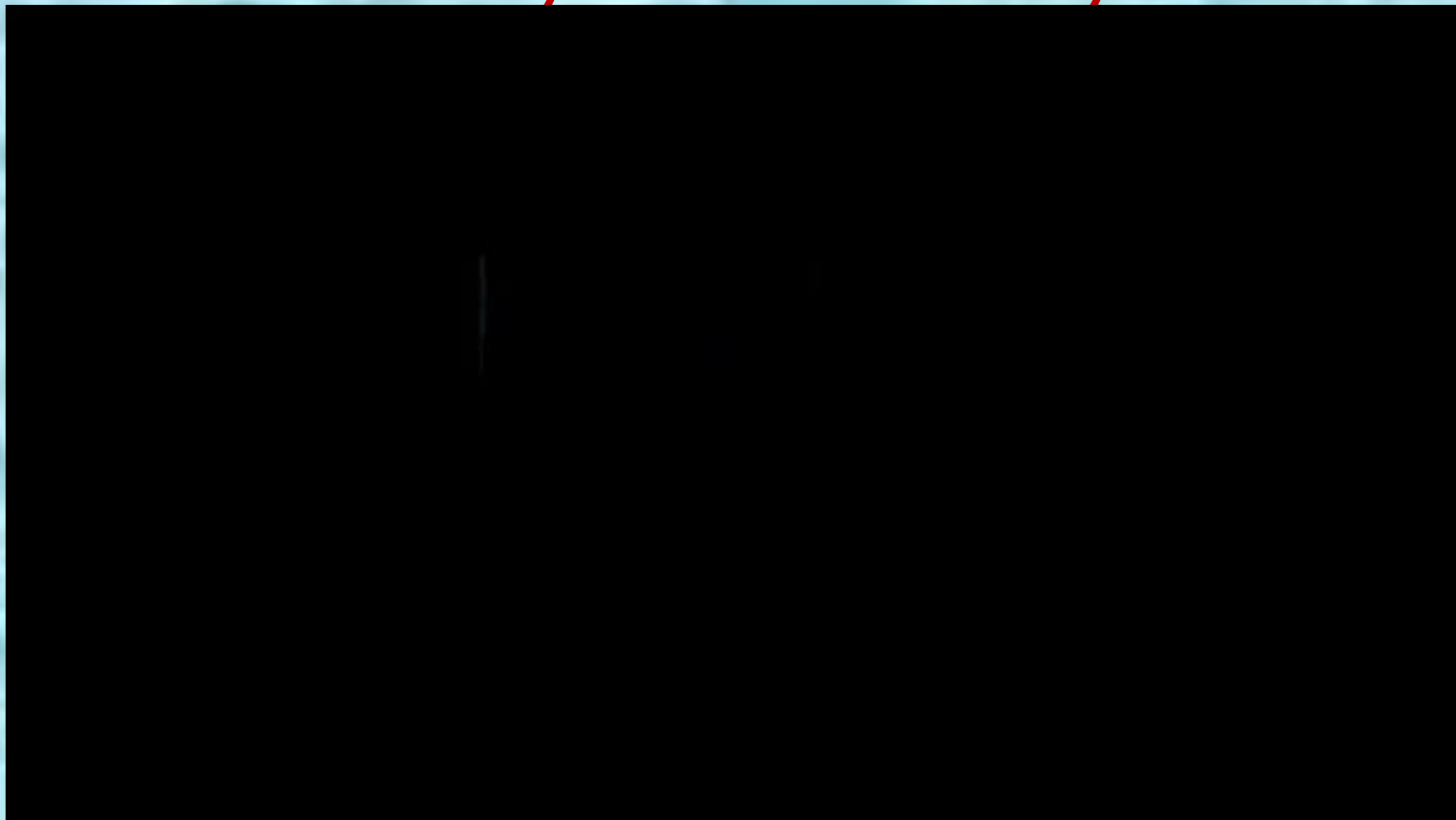
27



28



Физкультминут

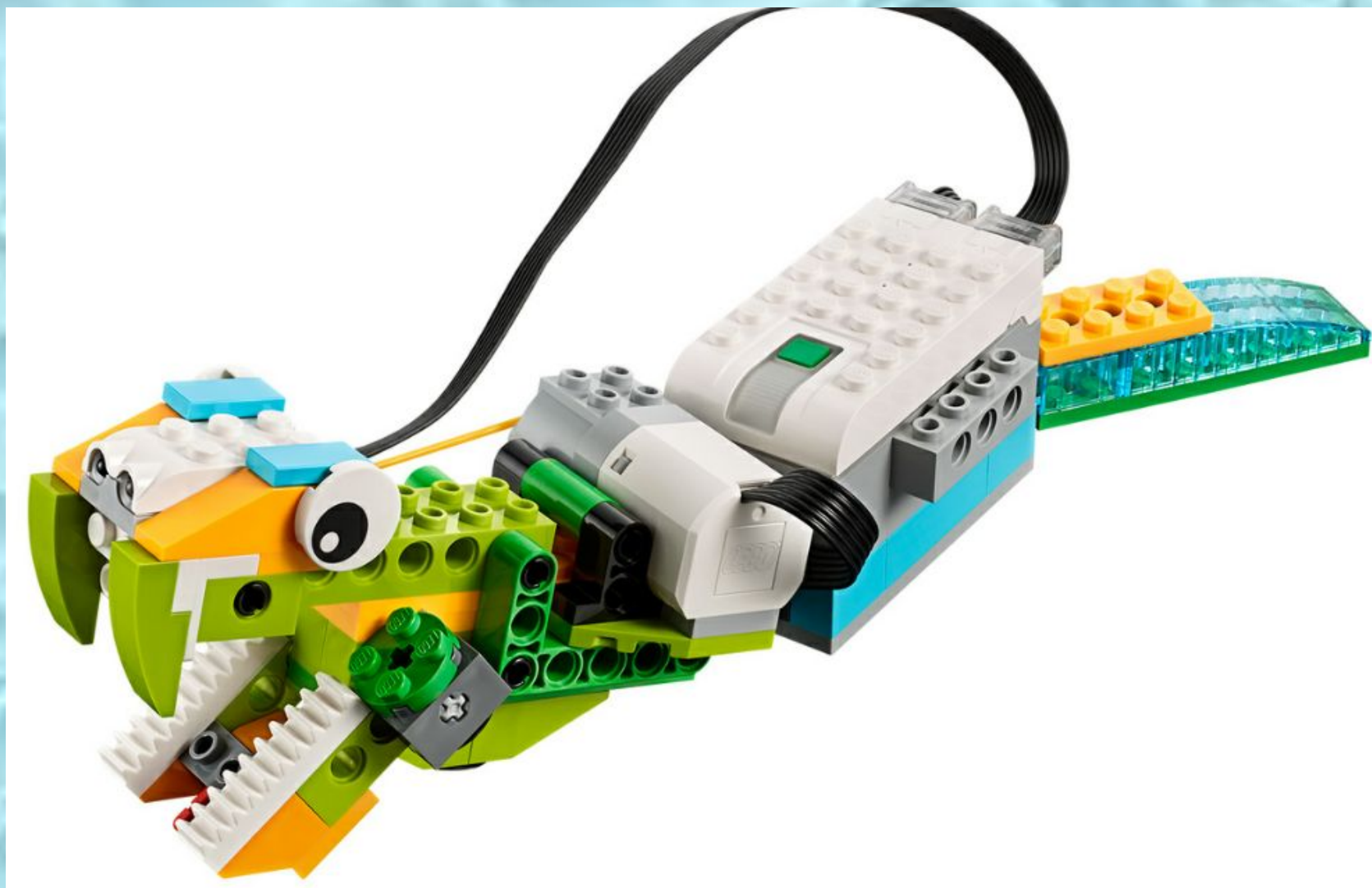


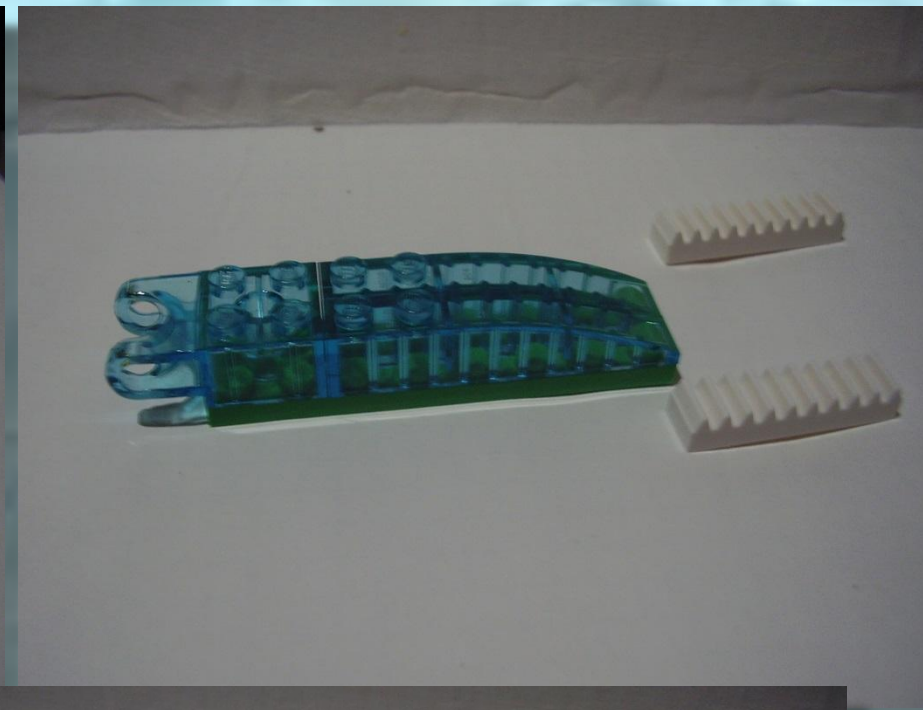
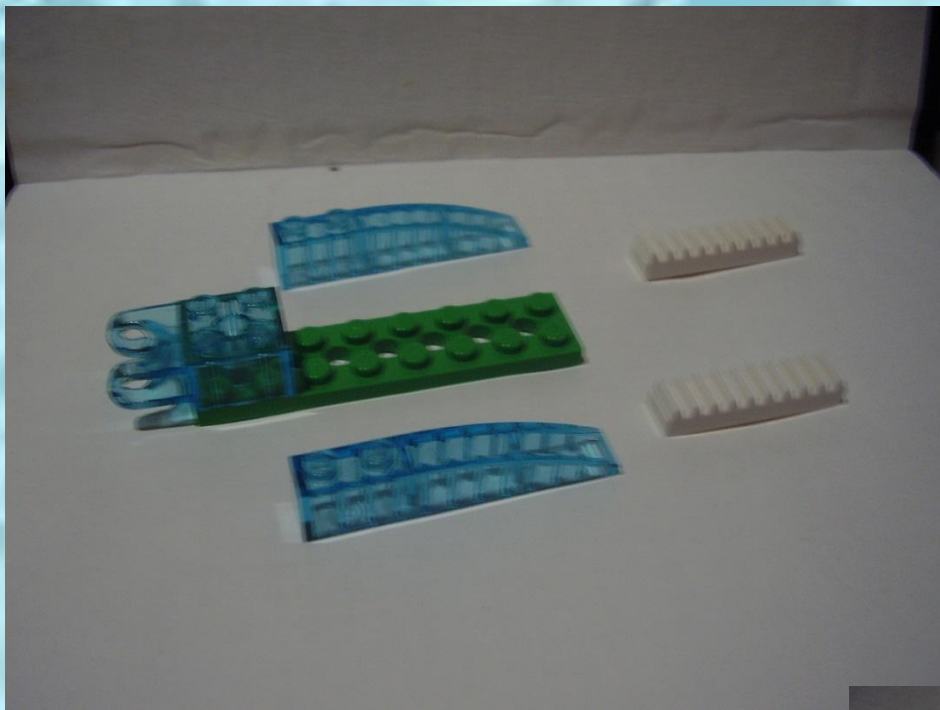
Составляем программу для нашего зубастика



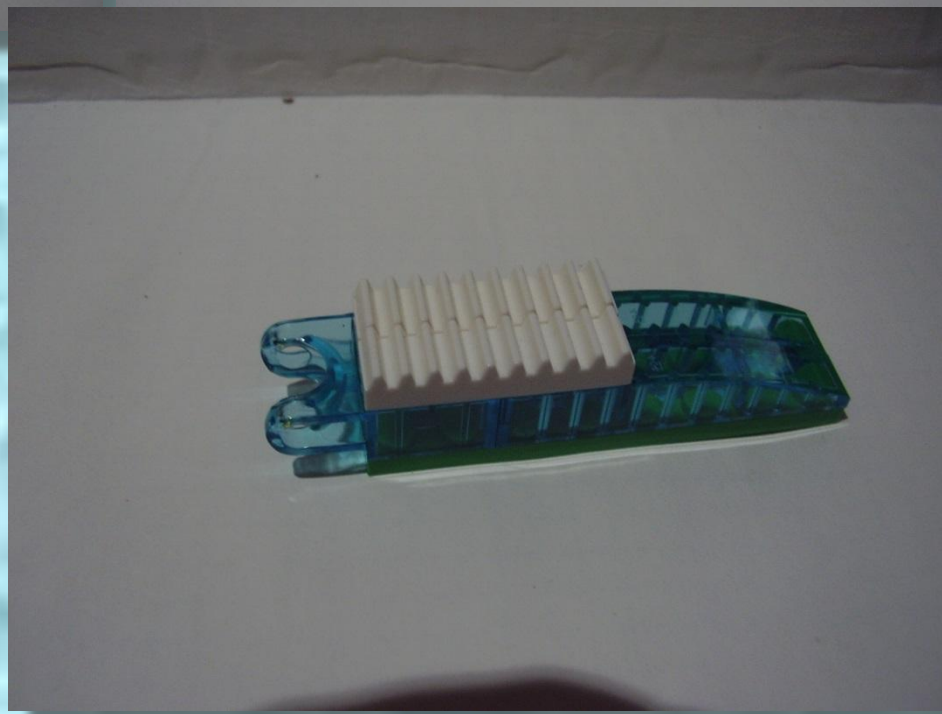
Вспоминаем команды, которые мы использовали в нашей программе. Программа будет выполнять действия пока мы её не остановим. Давайте добавим условие цикла значение 3 раза (прямоугольник с цифрами).

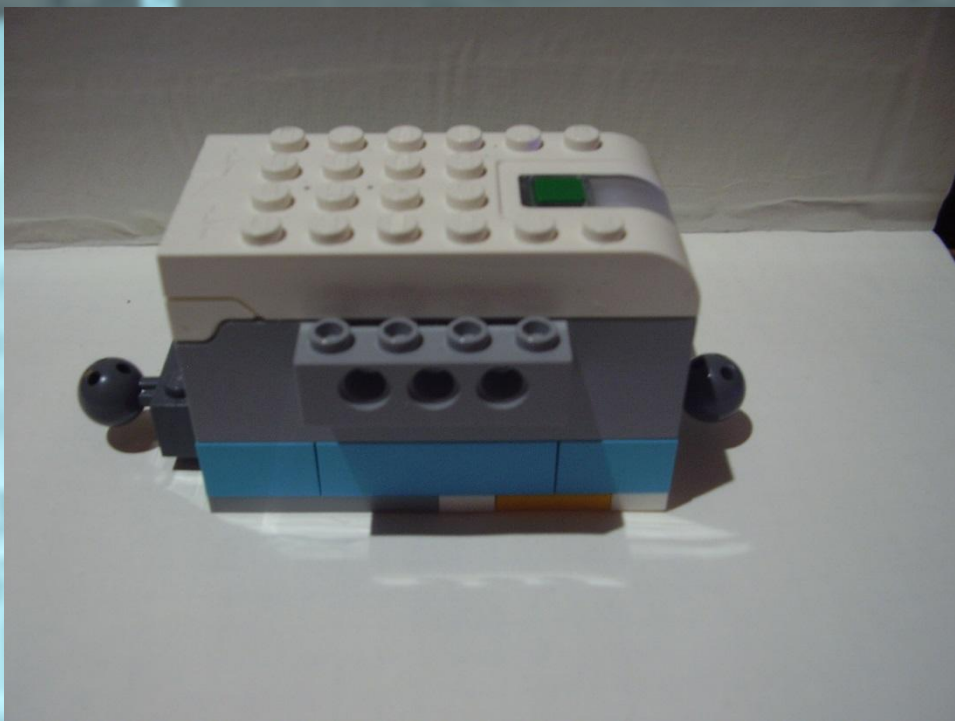
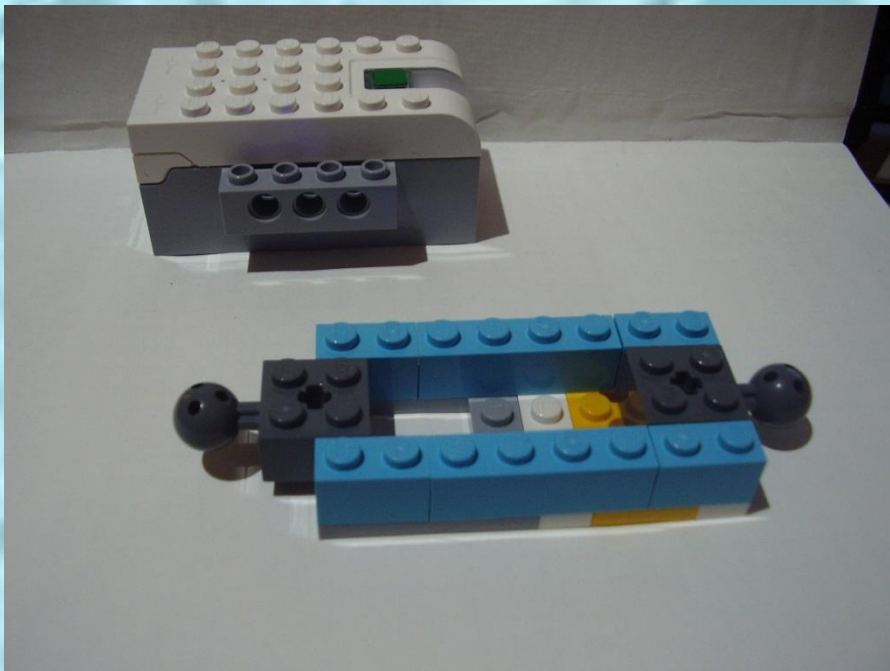
Теперь из нашего кусаки соберём змея и научим его кусать только тогда, когда подносишь предмет.



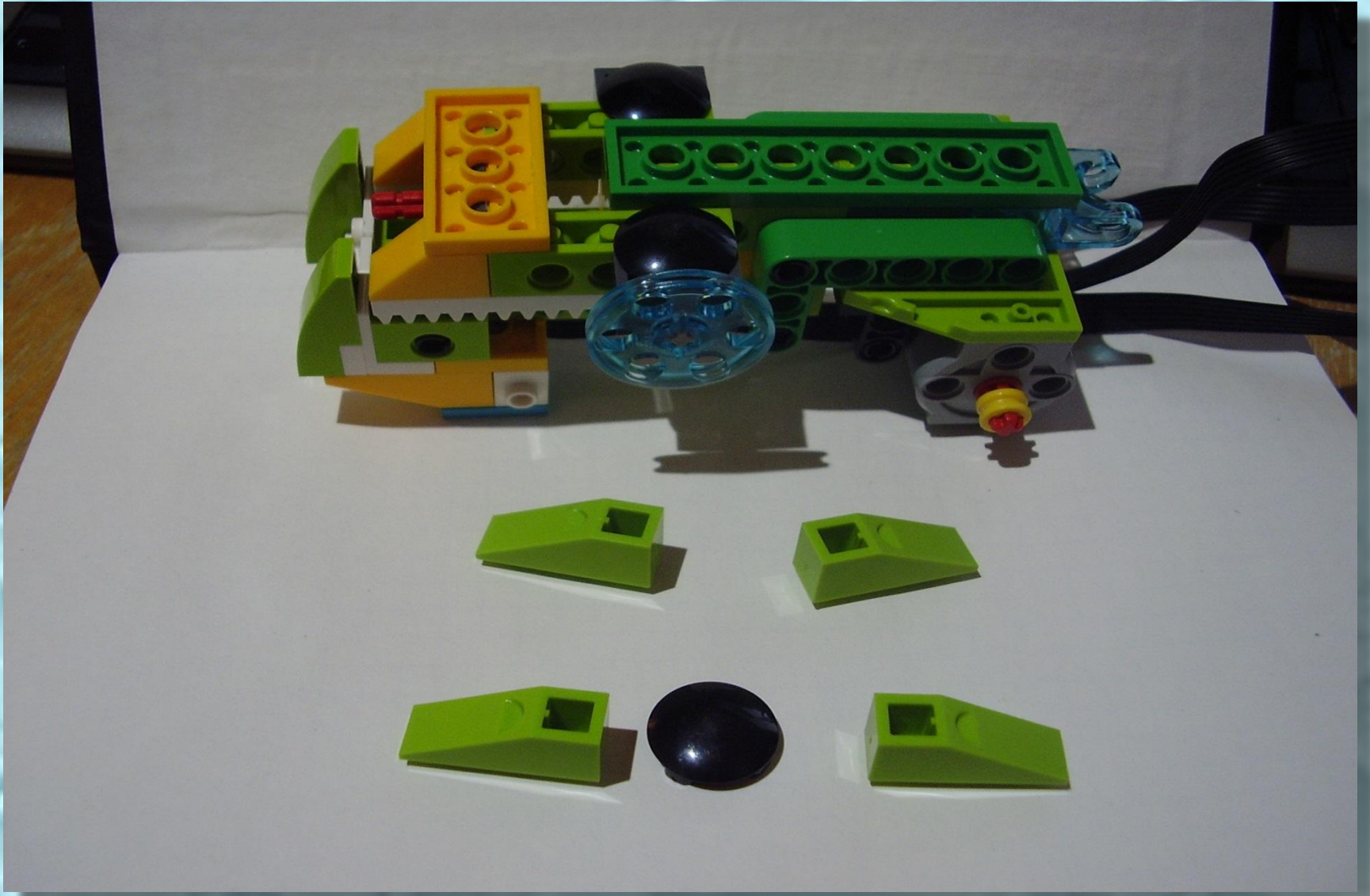


**Собираем
ХВОСТ**





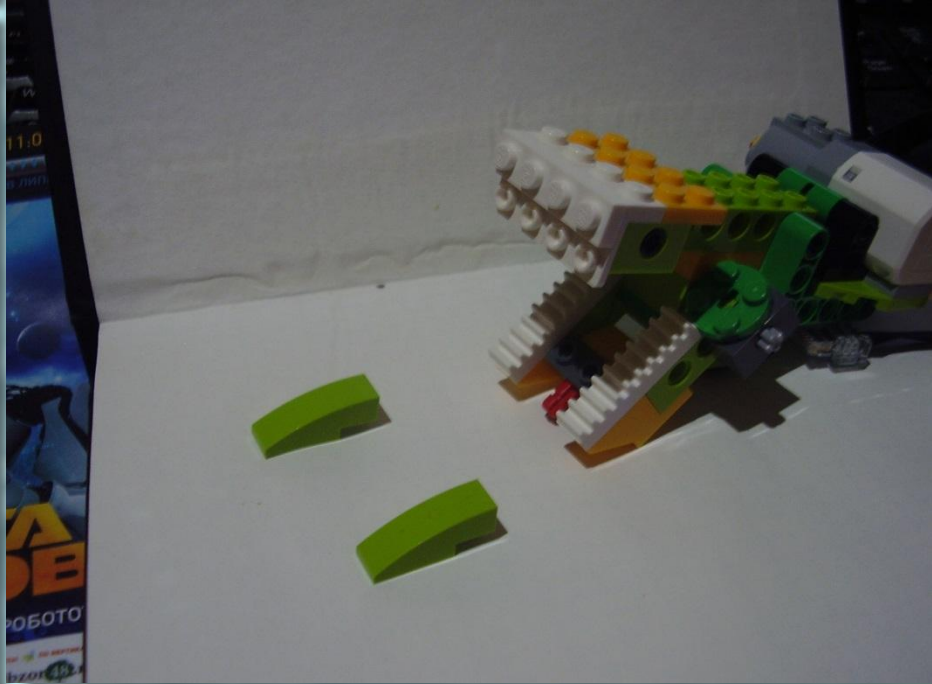
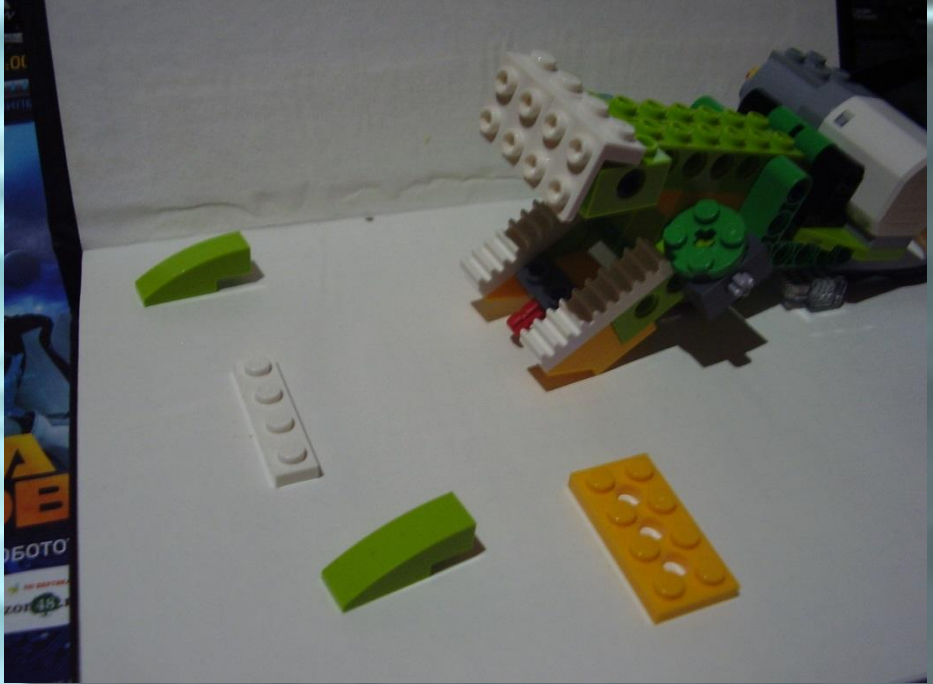
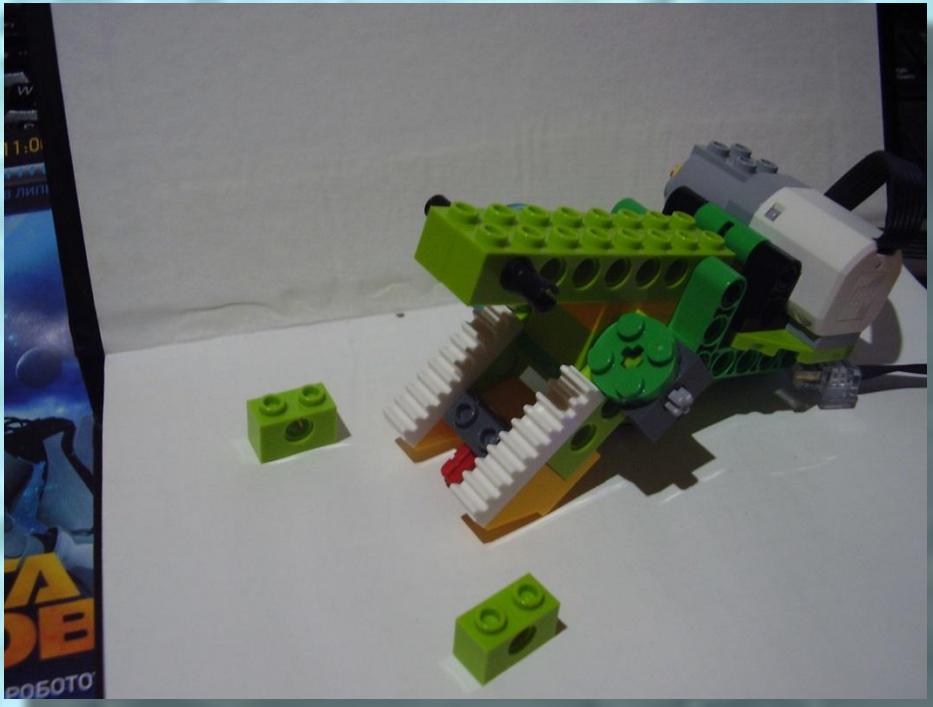
**Тело змеи
из
смартхаба**

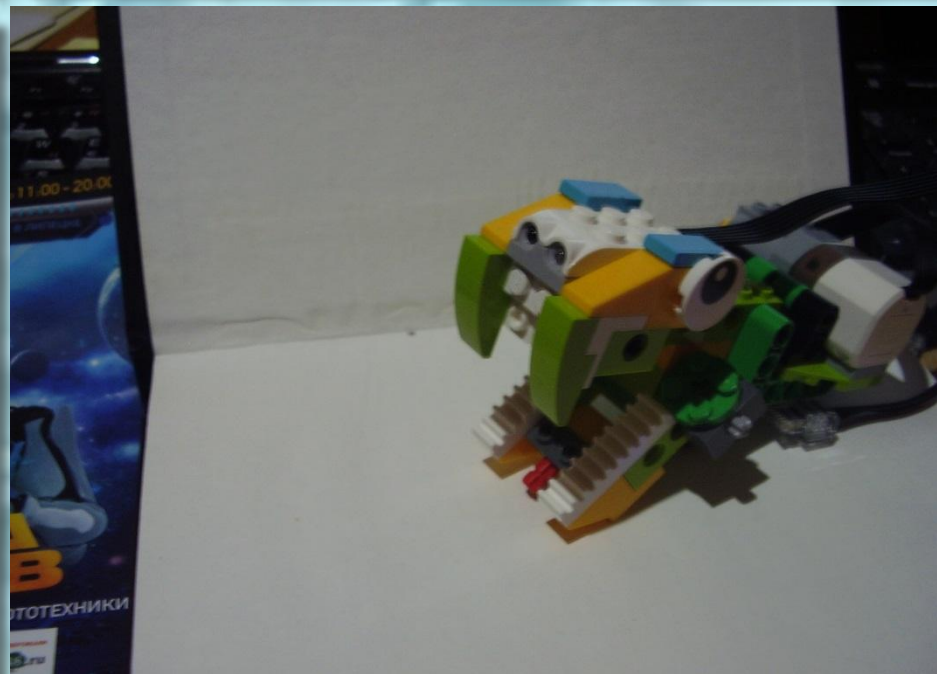
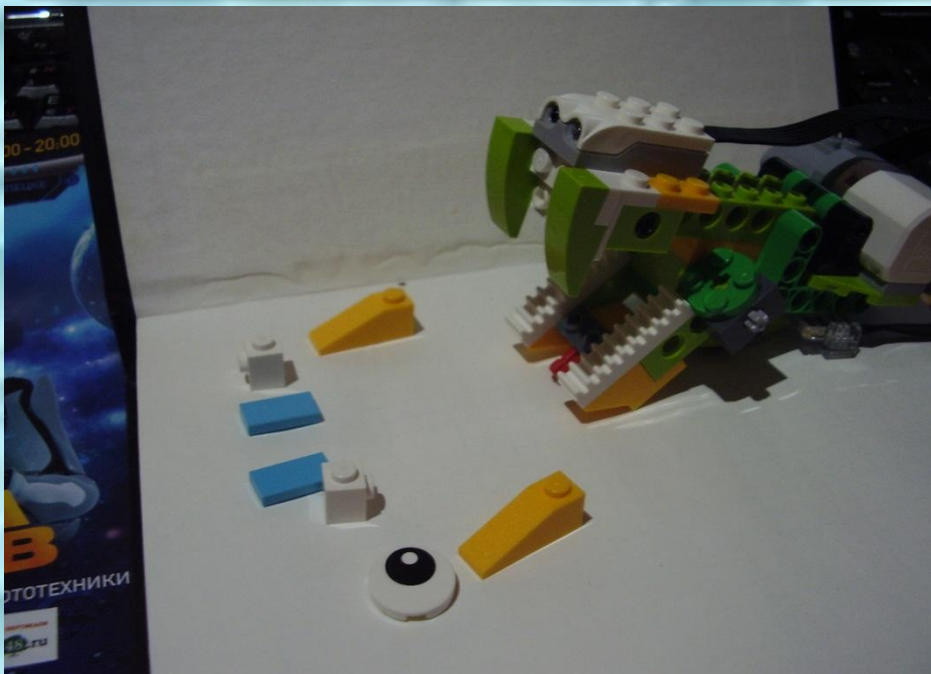
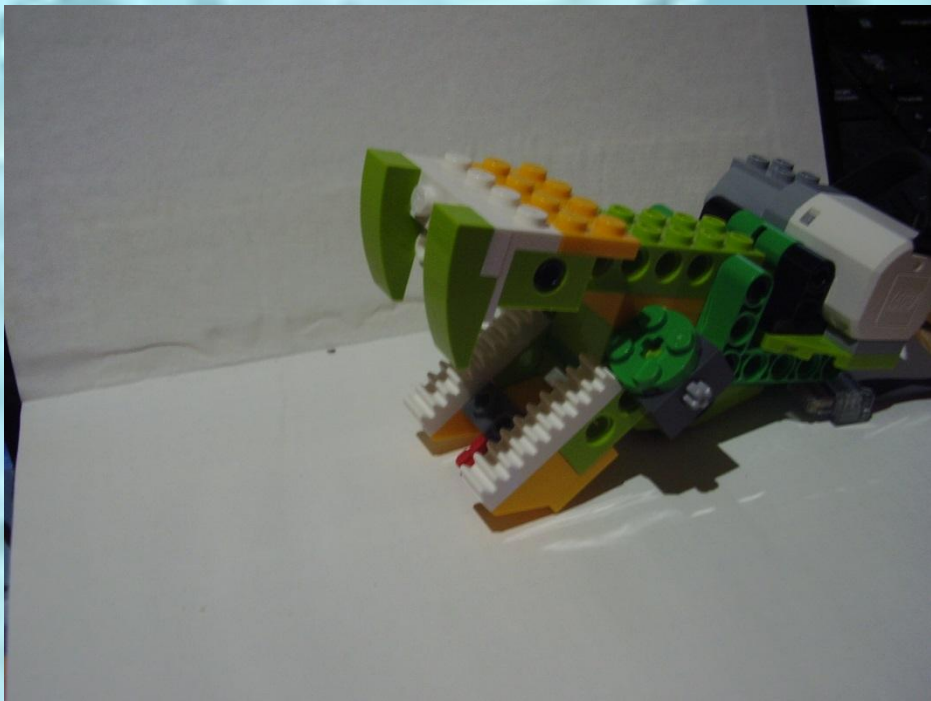




Состыковываем все три части змеи







Достраиваем программу



Добавляем в начало цикла команду Ожидание с условием «датчик расстояния»

**Разбираем конструктор,
аккуратно укладываем
детали в ячейки, проверяем
все ли детали на месте.**

До новых встреч !!!