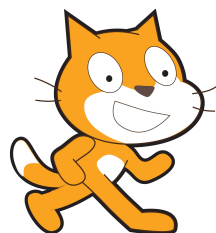
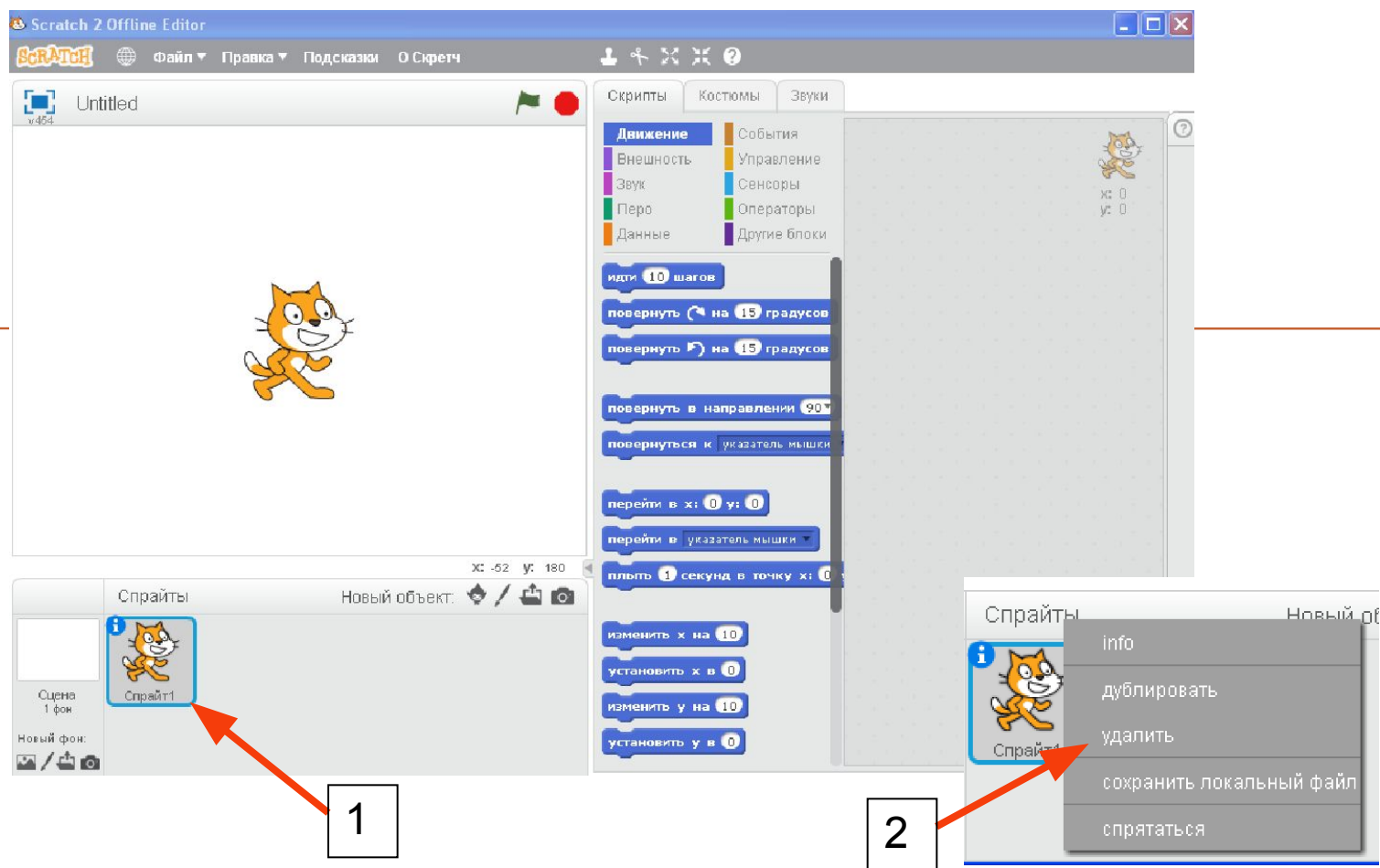


# Мастер-класс «Создание интерактивного плаката «Салют Победы» в Scratch»

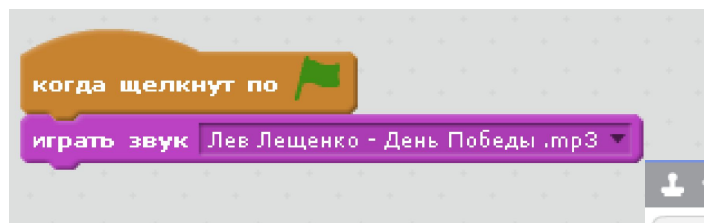
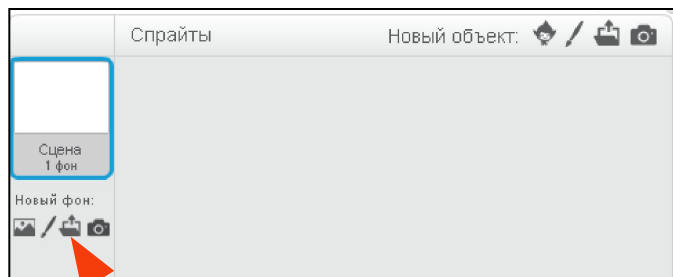


## Загружаем программу Scratch 2.0.

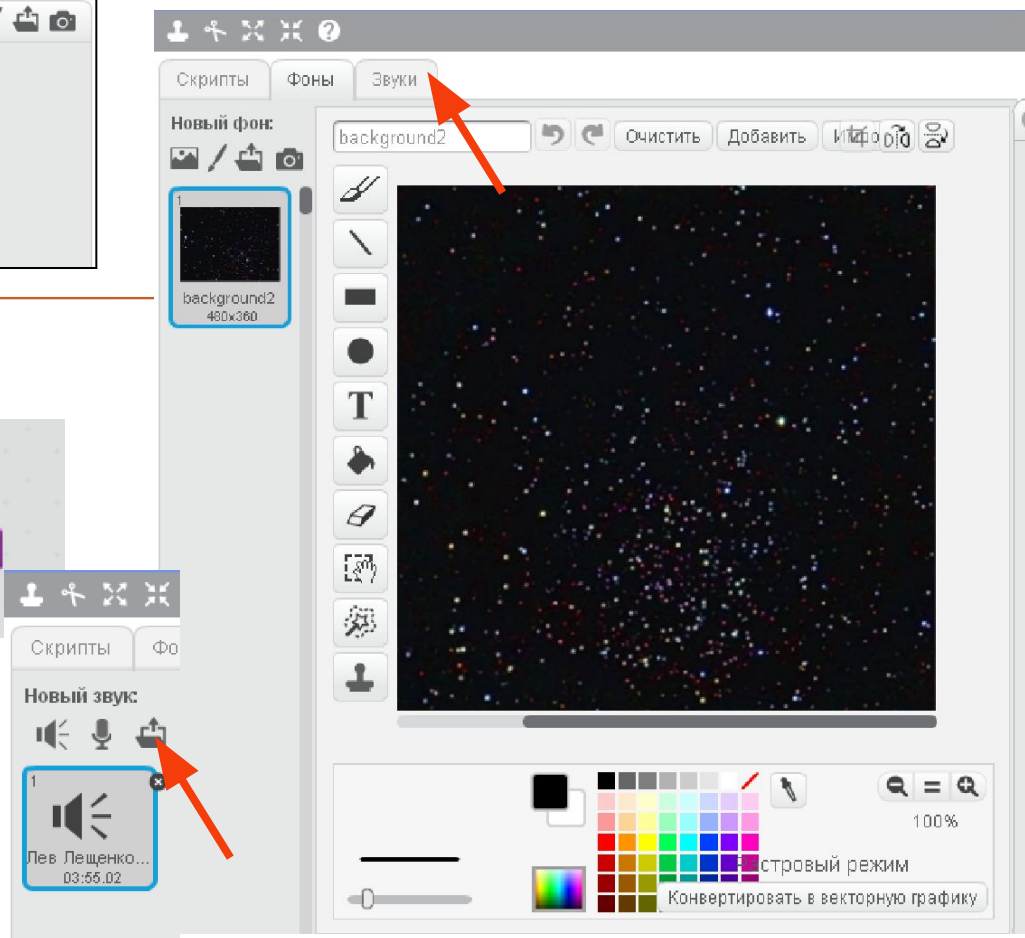


Удаляем спрайт кота, нажав на правую кнопку мыши и выбрав удалить.

# Создание фона для плаката

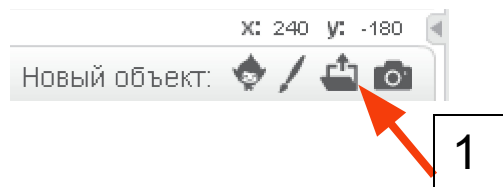
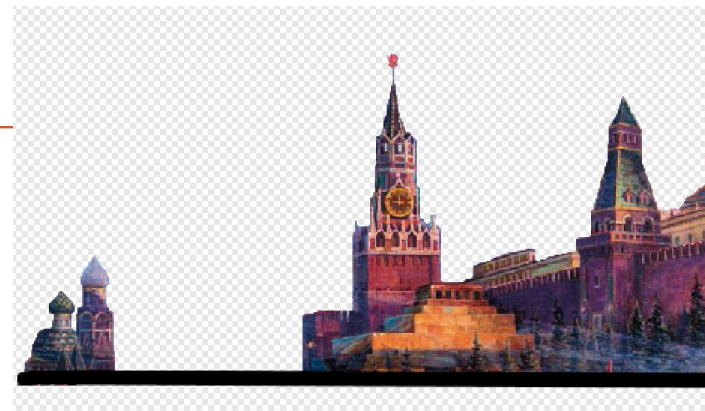
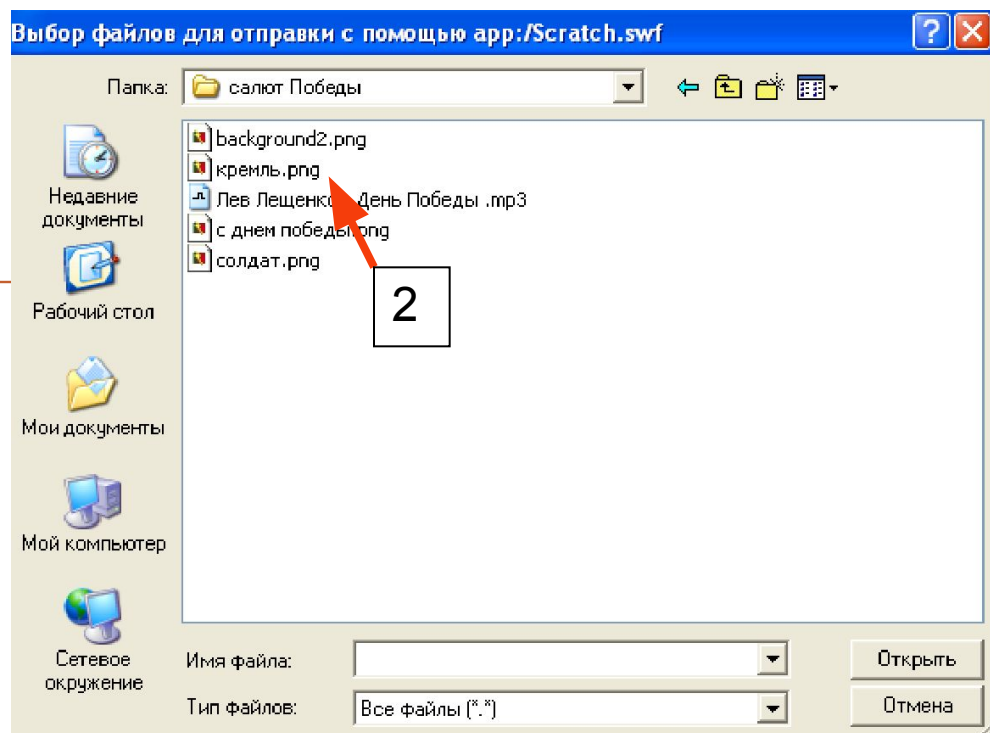


Скрипт для сцены. Звуковой файл импортируем из папки с файлами.



Импортировать фон **background2.png** (для сцены) из папки с готовыми файлами.

# Создание спрайта кремль



Импортировать картинку **кремль.png** (для создания спрайта кремль) из папки с готовыми файлами.

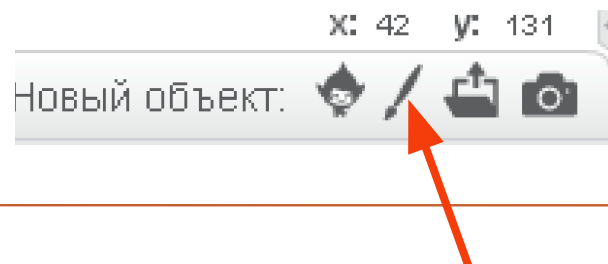
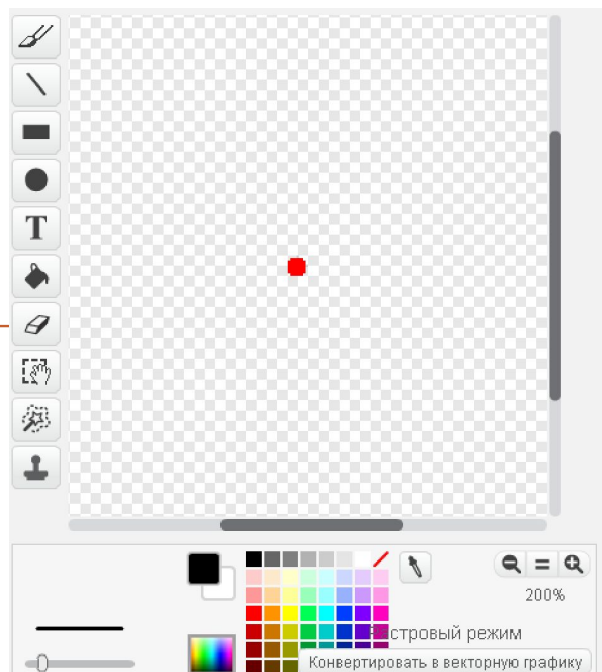
# Создание спрайта солдат



Импортировать **картинку** **солдат.png** (для создания спрайта солдат) из папки с готовыми файлами.

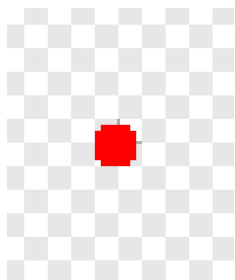


# Создание спрайта ракета

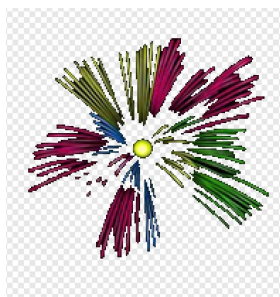


В этом проекте мы сделаем простую анимацию с фейерверками, которые рассыпаются по небу разноцветными искрами. Ракетницы взрываются в случайные моменты, при этом появляются искры, которые летят вниз, как будто под воздействием силы притяжения, и постепенно тают в воздухе. Создаём спрайт ракета – это будет просто нарисованная красная точка.

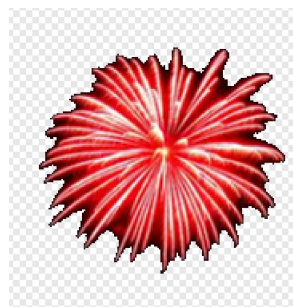
# Костюмы для ракеты



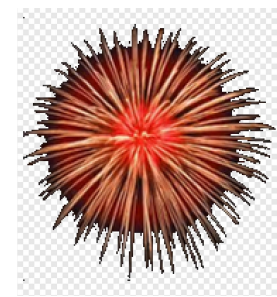
C1



C2



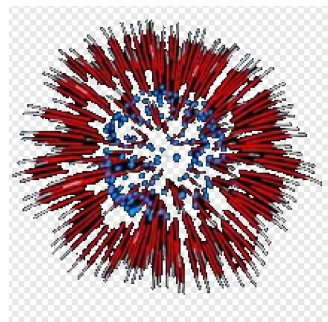
C3



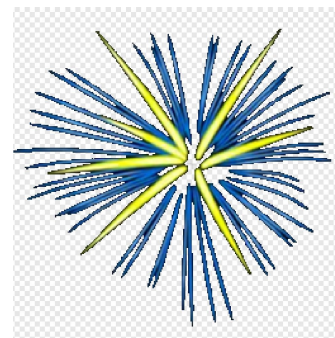
C4



C5



C6



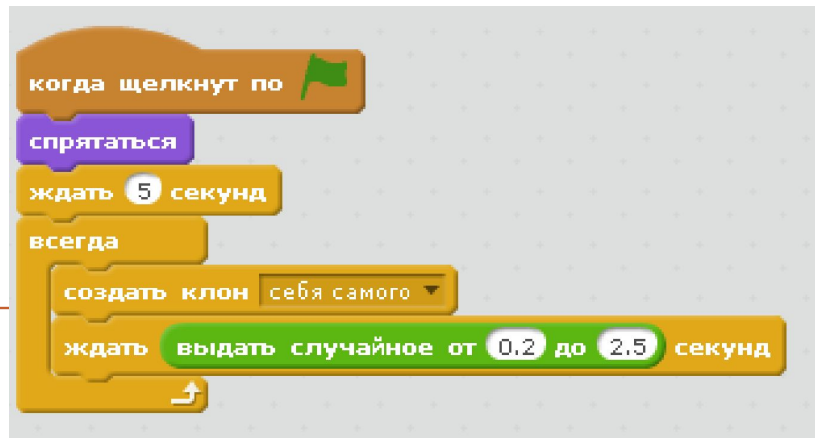
C7



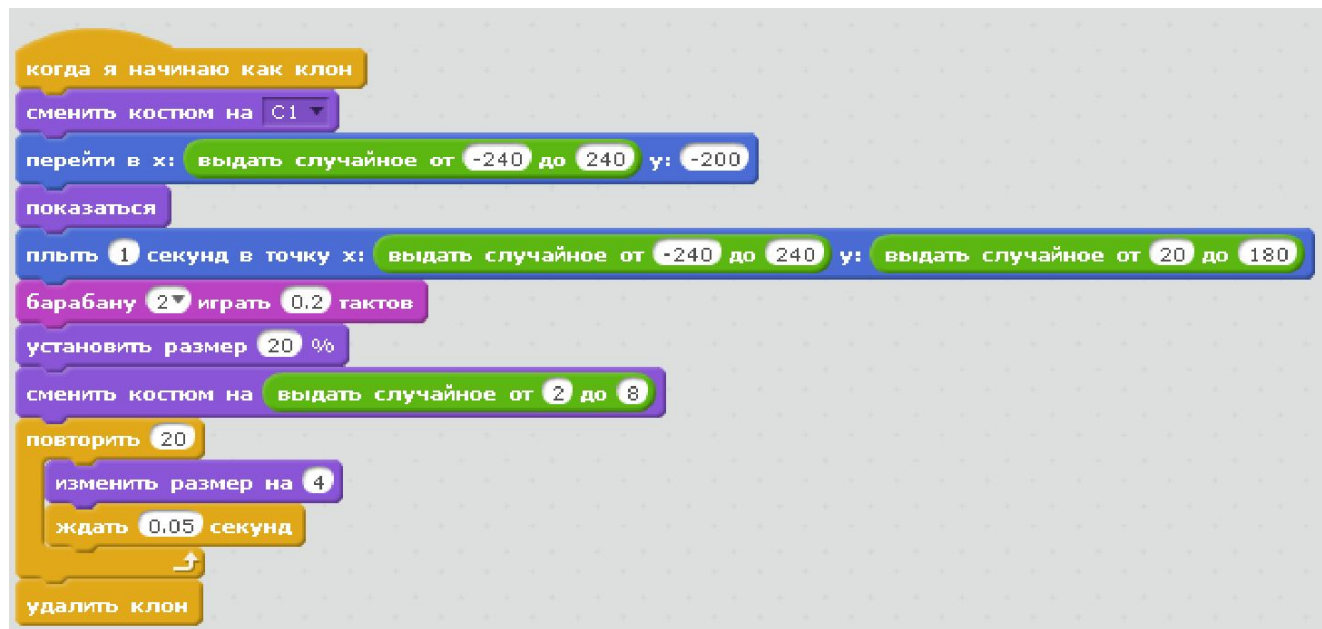
C8

У ракеты восемь костюмов, как показано на рисунке. Первый – просто маленькая точка, которую мы запускаем в небо. Когда она достигает цели, которая выбирается случайным образом, она меняет костюм, причем тот тоже выбирается случайным образом. Спрайт ракета постоянно создаёт клоны.

# Скрипт для ракеты



Заходим во вкладку скрипт и составляем следующую программу:



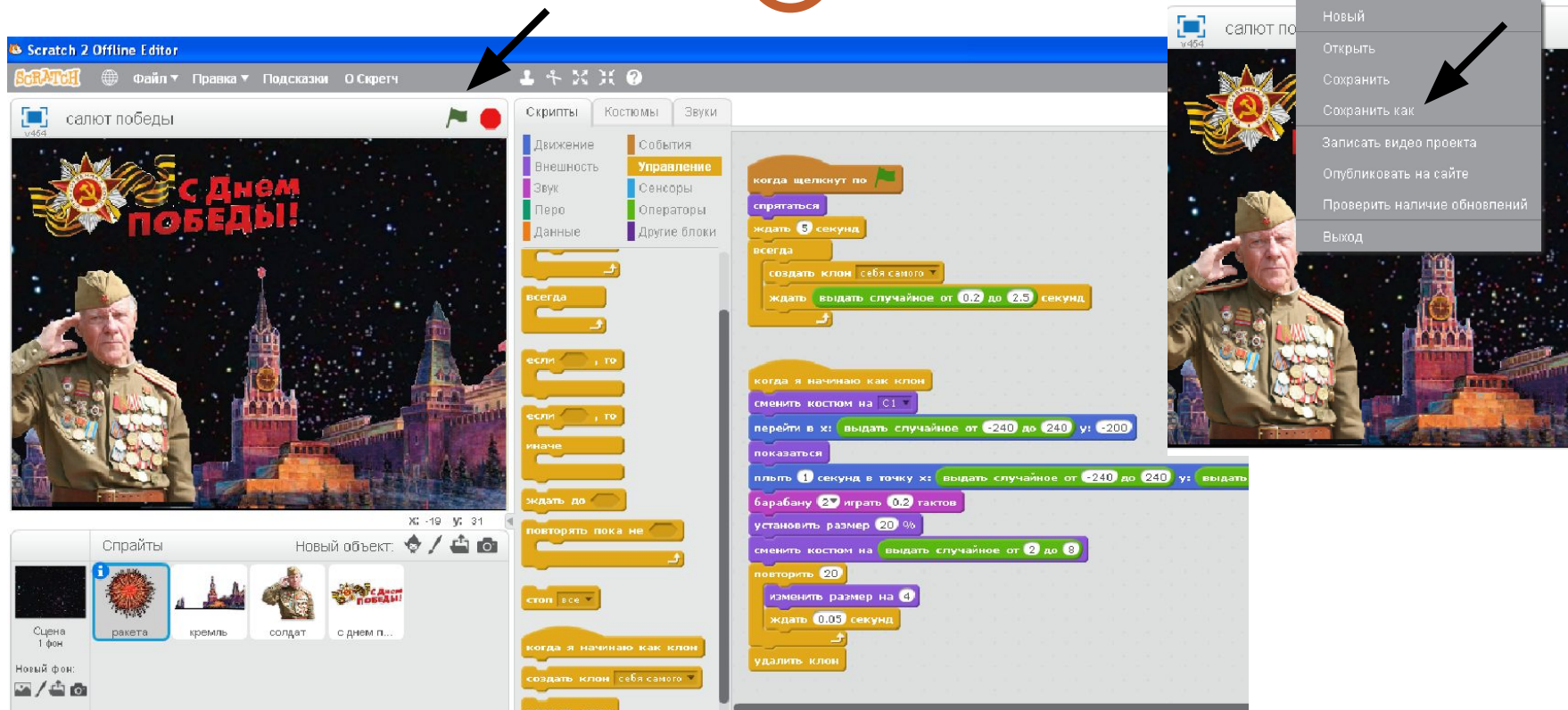


# Создание спрайта с днём победы



Импортировать картинку **с днём победы.png** из папки с готовыми файлами. Разместите надпись на сцене в нужном месте.

Проект «Салют Победы» мы запускаем, нажав на зелёный флажок.



Раздаётся звуковое сопровождение и через несколько секунд мы можем наблюдать салют. Остановить проект можно нажав на красный кружок рядом с зелёным флажком. Не забудьте сохранить ваш проект (файл - сохранить как).

Готовый интерактивный плакат можно посмотреть только в программе Scratch.

