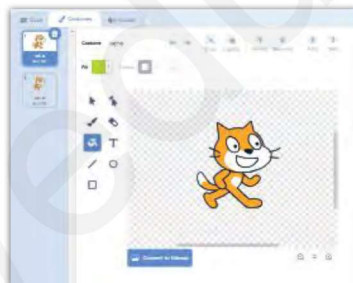
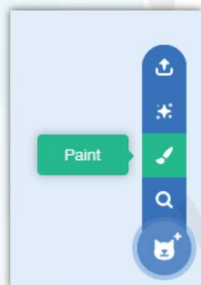


30-dars. SPRAYTLAR LIBOSLARI (KOSTYUMLARI)NI ALMASHTIRISH

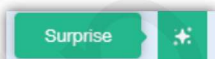
Har bir spraytning kamida 1 kostyumi (libosi) yoki bir necha holati bo'lishi mumkin. Masalan, mushukcha Mukining yurib ketayotgan va yugurib ketayotgan holati (kostyumi) mavjud. Kostyumlarni tanlash uchun dastur oynasining boshqarish panelida Ribbon (tasmali panelida) joylashgan **Costumes**  **Costumes**  (liboslar) bandidan foydalanamiz.



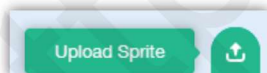
Sprayt kostyumlarini grafik muharrir yordamida boshqa ranglarga o'zgartirish mumkin. Buning uchun **Choose a costume** → **Paint** ko'rsatmasi bajariladi.



Dastur interfeysida liboslarni tanlashning yana boshqa usullari mavjud:



— syurpriz (tasodifiy tanlangan rasm);



— kompyuter yoki internetdan yuklangan rasm.

1-mashq. Sahnada Breakdance o'yini. Bajarish texnologiyasi

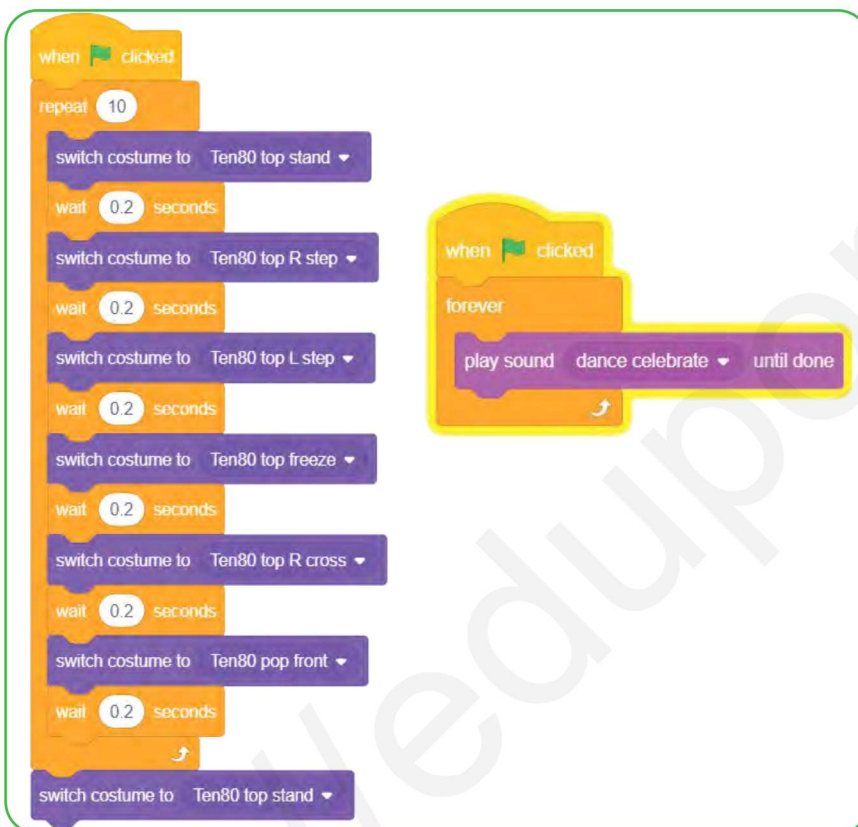
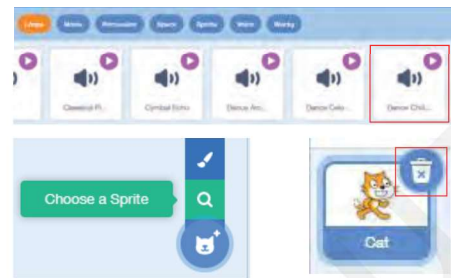
1. Dasturni ishga tushiramiz;
2. Qahramonimiz mushukchani bu safar sahnadan olib tashlaymiz: **Delete** ko'rsatmasini tanlaymiz.
3. Yangi qahramonimizni spraytlar panelidan **Choose a Sprite** (выбрать новый объект из файла) piktogrammasi yordamida tanlaymiz.
4. Ochilgan spraytlar ro'yxatidan **Dance** papkasini ochamiz va **Ten80 Dance** qahramonini tanlaymiz.

5. Endi **Costumes** bo'limidan **Sounds** bo'limiga o'tamiz va musiqani tanlaymiz.

6. **Code** bo'limiga o'tib, quyidagi skriptni teramiz:

1-skript kostyumlarni almashtirish uchun;

2-skript doimo musiqa yangrashi uchun.



SAVOL VA TOPSHIRIQLAR



1. Sprayt kostyumlarini (liboslarini) qanday o'zgartirish mumkin?
2. Turli qahramonlar rasmlari va ularning liboslari qaysi papkada joylashgan?
3. Skriptlar bo'limida qaysi rangdagi blok sprayt kostyumini o'rnatadi?
4. Skriptga musiqa qanday qo'yiladi?

UYGA VAZIFA



Berilgan ta'rifga mos atamani yozing.

- A) Scratch dasturida grafik harakatlanuvchi obyekt bu — _____;
- B) Scratch dasturi buyruq bloklari ranglar bo'yicha ajratilgan. Ular soni _____;
- C) Scratch dasturining eng faol sprayti va emblemasi bu — _____;
- D) Scratch dasturi obyektlari liboslarining inglizcha nomi — _____;