

KOMANDAS NOSAUKUMS

Par katru uzdevumu var iegūt **vienu** punktu. Maksimāli iespējams iegūt **20** punktus!

Neaizmirsti regulāri saglabāt izmaiņas!

Olimpiādes beigās gala versiju lejupielādē ar nosaukumu *komandas_nosaukums-GALA* un nosūtiet uz e-pastu *elina.neilande@lu.lv!*

Pamatzdevumi:

- Atver *Scratch* jaunu projektu un izmaini tā nosaukumu uz savas komandas nosaukumu.
- Izdzēs esošo gariņu (kaķi) un izmaini fonu uz kādu no iebūvētajiem.
- Ievieto trīs jaunus gariņus – **dinozaurus** no iebūvētās bibliotēkas.
- Pārkrāso dinozaurus vienā krāsu gammā (piemēram, dažādi zaļā toņi).
- Izmaini fonu, uzzīmējot uz tā jaunu elementu (piemēram, kou).
- Liec vienam dinozauram slīdēt **3 sekundes** uz nejaušu pozīciju, kad nospiests karodziņš. Izmanto atbilstošu bloku no sadaļas “Kustība”.
- Piešķir otrajam dinozauram krāsu efektu, kad nospiests karodziņš.
- Piešķir trešajam dinozauram skaņas efektu, kad nospiests karodziņš.
- Izveido pirmajam dinozauram dublikātu, kad nospiests karodziņš.
- Ieslēdz iebūvēto taimeri un novieto to ekrāna labajā augšējā stūrī. Meklē taimeri gaiši zilajos blokos.

Grūtāki uzdevumi:

- Pārveido krāsu efektu – krāsām jāmainās katras 2 sekundes.
- Pārveido skaņas efektu – izmaini skanējumu izmantojot *Scratch* rīkus skaņas apstrādei.
- Pārveido dublikātu – dublikāts maina tērpu katras 2 sekundes.
- Pārveido gariņa krāsu efektu – kad nospiests taustiņš “T”, efekts pazūd.
- Uzprogrammē otrā dinozaura kustību pa labi, pa kreisi, uz augšu un uz leju – kustība notiek ar bultiņu palīdzību.
- Uzprogrammē trešā dinozaura kustību – gariņš seko peles kursoram.
- Izveido mainīgo, kas skaitīs punktus. Kad nospiests karodziņš, punktu skaitam automātiski jākļūst 0.
- Izveido punktu skaitīšanas nosacījumu – ja pirmais dinozaurš pieskaras otrajam dinozauram, tad tiek pieskaitīts 1 punkts.
- Izveido punktu skaitīšanas nosacījumu – ja pirmais dinozaurš pieskaras trešajam dinozauram, tad tiek atņemti 2 punkti.
- Liec gariņam uzzināt spēlētāja vārdu, izmantojot iebūvēto bloku “Jautāt un gaidīt”.
- Liec gariņam sasveicināties ar spēlētāju, izmantojot lietotāja vārdu, piemēram, “Sveiks, Jāni!”.

PĀRLIECINIES, KA ESI LEJUPIELĀDĒJIS PROGRAMMU UN NOSAUCIS
komandas_nosaukums-GALA !

Ja nepieciešams, nosūtīšanai lūdz skolotāja palīdzību.