

Проект 2

Анимация с обработкой событий.

Цель: изучение взаимодействия объектов на основе обмена сообщениями.

Ход работы

- Создать объект Лошадка, которая скачет вперёд-назад со звуком "галопа"; при ударе Лошадки о край раздаётся ржание.
- Добавить новый объект lion1-a.
- Изменить имя объекта на "Лев".
- Добавить Льву костюм lion1-b.
- При ударе Лошадки о край Лев должен сказать "Ах ты, бедняжка!".

Направления развития проекта: Лошадка отвечает Льву, поддерживая диалог.

Введённый материал и пояснения

Группы блоков: контроль: передать []; когда я получу [].

Информатика. Понятие сообщения, обработчика сообщения.

Обратите внимание. При задании имени сообщения можно использовать русские буквы.

Название сообщения должно иметь смысл. В блоке когда я получу [] можно выбрать только уже существующие сообщения.