**Практическая работа «Битва драконов»**

1. Открываем Scratch. Добавляем двух персонажей, нажав на папку со звездой. Простого дракона и огнедышащего. Они сидят в папке Fantasy.



1. Удаляем кота через меню правой кнопки.



1. Переименовываем драконов в «дракон1» и «дракон2».
2. Располагаем простого дракона повыше, а огненного пониже.



Простой дракон будет пока стоять на месте, а огнедышащий будет летать и приговаривать «Зажарю!» в момент касания простого дракона.

1. Составляем скрипт для огнедышащего дракона.



1. Если дракон летает и ничего не говорит, значит, он не касается первого дракона. Подвиньте его немного повыше, чтоб касался.



1. Надо дать первому дракону шанс на спасение. Пусть тоже летает.

Скопируйте ему скрипт с движением огнедышащего дракона. Нажмите на него, тащите на простого дракона, и отпустите, когда появится серая рамочка.



1. Теперь нажмите на простого дракона, у него появился такой же скрипт движения.



1. Запускаем программу. Оба летают. Но дракон1 никак не реагирует, когда его касается дракон2. Давайте скопируем ему и разговорный скрипт от дракона2.
2. Зайдите в дракон2 и тащите второй скрипт на первого дракона. Когда появится серая рамочка – отпустите.



1. Этот скрипт надо немного изменить. Должно быть так.



Наш мультик готов.