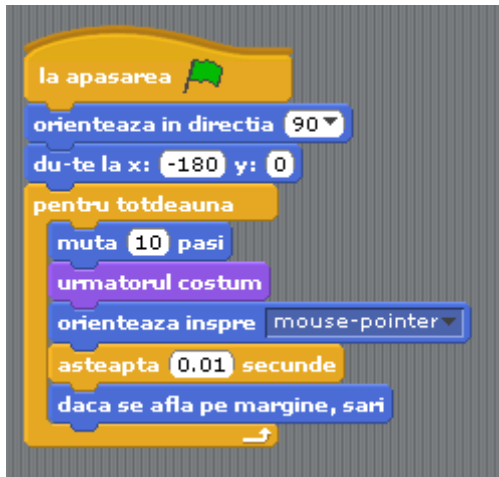


Mișcare și simțire – Rezolvare Fișă de evaluare

- 1) Se adaugă un bloc care să permită cățelului să urmărească cursorul de mouse, un bloc de încetinire a mișcării și un bloc care să nu permită părăsirea scenei.



- 2) Se adaugă o variabilă **crește**, ce va avea valoarea 1 atunci când inima trebuie să crească și 0 atunci când inima trebuie să scadă. Inițial inima „crește”.

La fiecare pulsație la care inima trebuie să se mărească, verificăm dacă am ajuns la dimensiunea maximă. În caz afirmativ, variabila **crește** își schimbă valoarea în 0 (inima începe să descrească), iar altfel, inima pulsează.

Atunci când mărimea inima se micșorează, se verifică dacă a ajuns la dimensiunea minimă. În caz afirmativ, variabila **crește** își schimbă valoarea în 1 (inima începe să crească), iar altfel, inima pulsează.



3) Se declară 4 variabile: numărul perechilor descoperite, numărul de apăsări, figura afișată anterior și figura afișată acum.

Fiecare figurină are două costume (butonul și imaginea ascunsă)

Fiecărei figurine i se atașează un script asemănător celui din imagine, care este atașat primei figurine.

Atunci când se apasă mouse-ul pe butonul respectiv, se mărește numărul de apăsări, se afișează imaginea timp de o secundă. Dacă imaginea coincide cu cea apăsată anterior, atunci se mărește numărul perechilor descoperite iar altfel se ascunde imaginea.

Când am ajuns la 4 perechi descoperite, se încheie jocul.

