

# Scratch

<b>Максимум баллов – 44</b>	ФИО участника					
Критерий оценки	Оценка					
<b>1. Фоны – 2 балла</b>						
Наличие первого фона	1					
Наличие второго фона	1					
<b>2. Начальное положение объектов на сцене – 4 балла</b>						
Бен слева внизу	1					
Мяч справа внизу	1					
Координаты Бена заданы в программе	1					
Координаты Бена заданы в свойствах спрайта	0					
Координаты Мяча заданы в программе	1					
Координаты Мяча заданы в свойствах спрайта	0					
<b>3. Наличие спрайтов – 2 балла</b>						
Добавлен спрайт Бена	1					
Добавлен спрайт Мяча	1					
<b>4. Присвоение имен спрайтам – 2 балла</b>						
Присвоено имя спрайту «Бен» (допускается написание со строчной буквы)	1					
Присвоено имя спрайту «Мяч» (допускается написание со строчной буквы)	1					
Присвоены другие имена или не переименованы	0					
<b>5. Второй костюм спрайта «Мяч» - 1 балл</b>						
Добавлен второй костюм	1					
Костюм не добавлен/добавлен другой костюм/другой спрайт	0					
<b>6. Изменение цвета спрайта «Мяч» - 1 балл</b>						
Изменён цвет второго костюма спрайта «Мяч»	1					
Цвет не изменен	0					
<b>7. Переменная «Голы» - 2 балла</b>						
Переменная создана	1					
Переменная не создана	0					
Игровой счёт = 0 в начале игры	1					
<b>8. Управление движением и смена костюмов спрайта «Бен» - 8 баллов</b>						
С помощью курсорных клавиш	1					
Движение происходит только, если нажимает на клавиши (если не нажимает, то спрайт не меняет костюмы)	2					
Смена костюмов при ходьбе (первого и второго)	2					
Смена костюмов при ходьбе (всех)	1					
Поворачивается в нужную сторону при движении	1					
Не переворачивается вниз	1					
<b>9. Движение спрайта «Мяч» - 3 балла</b>						
Движение в течении 1 секунды	1					
Двигается в соответствии с прописанными координатами	1					
Двигается без помощи пользователя	1					
<b>10. Результаты взаимодействия спрайта «Мяч» - 6 баллов</b>						
Костюм изменяется	1					
Костюм не изменяется	0					
Костюм возвращается в исходный после гола	1					
Мяч плавно перемещается в ворота (в начало координат)	1					
Мяч плавно перемещается в ворота (в другие координаты)	0					
Мяч «переходит» в ворота (не видно движение)	0					
Играет звук удара по мячу	1					
Счёт увеличивается на 1	1					
После гола, переходит в случайное положение	1					

<b>11. Финал игры – 7 баллов</b>							
Счёт равен 5	1						
Мяч исчезает	1						
Фон изменяется на другой	1						
Звук аплодисментов	1						
Бен перемещается на пьедестал в начальные координаты	1						
Бен говорит «Я выиграл!!!»	1						
Программа завершает работу	1						
<b>12. Повторный запуск программы – 5 баллов</b>							
Фон изменился на первоначальный	1						
Бен внизу слева	1						
Мяч начинает движение справа внизу	1						
Мяч светлого цвета	1						
Игровой счёт равен нулю	1						
<b>13. Оптимальность использования кода – 1 балл</b>							
Есть лишние программные коды или программы, которые не связаны с проектом	-1						
Программы написаны правильно.	1						
<b>14. Штрафы</b>							
Не было замечаний	0						
Шумел, ругался, нарушал порядок	-1						
Нарушал технику безопасности	-1						
	<b>Баллы</b>						
	<b>Время</b>						