

## 9. Проект: Намери сбора

В проектът ще се реализира математическа задача за събиране на цели числа, която потребителят трябва да реши.

**Задача 1.** Създайте следните пет текстови карета, със съответните имена и съдържание за някои от тях:



**Задача 2.** Създайте бутон с етикет **Задача**, който да генерира случайни числа от 1 до 20 за текстовите карета X1 и X2.

```
Събития:  
При избор: X1'setvalue 1 + random 20 X2'setvalue 1 + random 20
```

Задача

$$10 + 13 = \text{[ ]}$$

**Задача 3.** Скрийте костенурката.

Костенурката може да се скрива, като се използва командата **HIDETURTLE = HT** и да се показва с **SHOWTURTLE = ST**.

Извличането на съдържанието на текстово каре може да стане и с операцията **VALUE**.

**Задача 4.** Създайте бутон с етикет **Проверка**, който да проверява дали отговора, въведен от потребителят, е верен. Ако това е така, то костенурката да изчертава зелен кръг, при грешен – червен, а след това да се завърта на произволен ъгъл и премества 100 стъпки напред.

```
Събития:  
При избор: ifelse x1'value + x2'value = y [setpc "green point 30] [setpc "red point 30] rt any fd 100
```

X1'VALUE – връща съдържанието на текстовото каре X1  
w'value – връща съдържанието на текстовото каре w

**Задача 5.** Редактирайте инструкциите на бутона **Задача**, така че при избора му карето за въвеждане на отговора да става празно.

Задаването на празна стойност на текстово каре, а също и на променлива, става като се присвои само отварящи кавички.

```
Събития:  
При избор: X1'setvalue 1 + random 20 X2'setvalue 1 + random 20 cs Y'setvalue ""
```

X1'setvalue " – задава празно съдържание на текстовата кутия X1  
make "R " – задава празна стойност на променливата R

**Задача 6.** Създайте текстово каре, в което да се изписва броя на задачите, които са решени до момента.

**Задача 7.** Създайте бутон с етикет **Начало**, който да изтрива нарисуваното на екрана и да занулява брояч на задачите.

**Задача 8.** Запазете проекта под името **SUM\_XX\_Y**.

### Домашна работа

Създайте проект за решаване на задачи за умножение на две числа, всяко от които може да бъде от 1 до 9.

Изпратете създаденият проект по електронната поща на учителя си по информатика.