

### Вправа 3 Команди і властивості

З'єднай лініями команду й властивість об'єкта, яка зміниться після виконання цієї команди.

задати значення x 100

повернути в напрямку 90

змінити образ на образ2  
образ2  
образ1

змінити розмір на 10

змінити гучність на -10

Вигляд об'єкта

Гучність звучання мелодії

Положення по горизонталі

Розмір

Напрямок руху

### Вправа 4 Значення властивостей

Визнач, біля яких команд слід поставити позначку ✓, щоб на сцені можна було побачити зміну значень властивостей, поданих на малюнку. Познач ці команди.

Команди	Властивості
<input type="checkbox"/> образ #	Кораблик: значення x 24
<input type="checkbox"/> ім'я тла	Кораблик: значення y 32
<input type="checkbox"/> розмір	Кораблик: напрямок 90
<input type="checkbox"/> темп	Кораблик: гучність 100
<input type="checkbox"/> гучність	Кораблик: образ # 1
<input type="checkbox"/> значення x	Кораблик: розмір 100
<input type="checkbox"/> значення y	
<input type="checkbox"/> напрямок	