**Яблунева ненажера**

***Завдання для виконання в середовищі табличного процесора***

*Яблунева плодожерка - справжній диверсант у садах, який просвердлює вхід у яблуко і живе та у стилі "All Inclusive". Навіть якщо ви знайдете ідеальне яблуко, плодожерка вже могла його таємно продегустувати зсередини. Ви надкушуєте — а там несподіваний гість!*

Вам пропонується засобами табличного процесора створити інтерактивну візуалізацію ненажерливої рухомої гусені за зразком, наданими у файлі ***caterpillar.mp4***

**Інструкція**

Загальні вимоги до роботи:

- завдання виконується засобами табличного процесора;

- дизайн має відповідати наданим зразкам;

- обов’язкові об’єкти - гусінь, яблуко, трава та засіб керування;

- гусінь і трава мають бути реалізовані за допомогою діаграм;

- при натиску на кнопки засобу керування гусінь переміщується у відповідному напрямку;

- як тільки гусінь досягає яблука - вона починає його “прогризати”;

- гусінь поступово “прогризає” яблуко до середини;

- гусінь не має виповзати за межі поля, позначеного травою.

- для мордочки гусені використайте файл ***caterpillar-face.png***.

Виконану роботу зберегти у файлі ***Caterpillar.xlsx***.

Використання макросів та VBA заборонено!