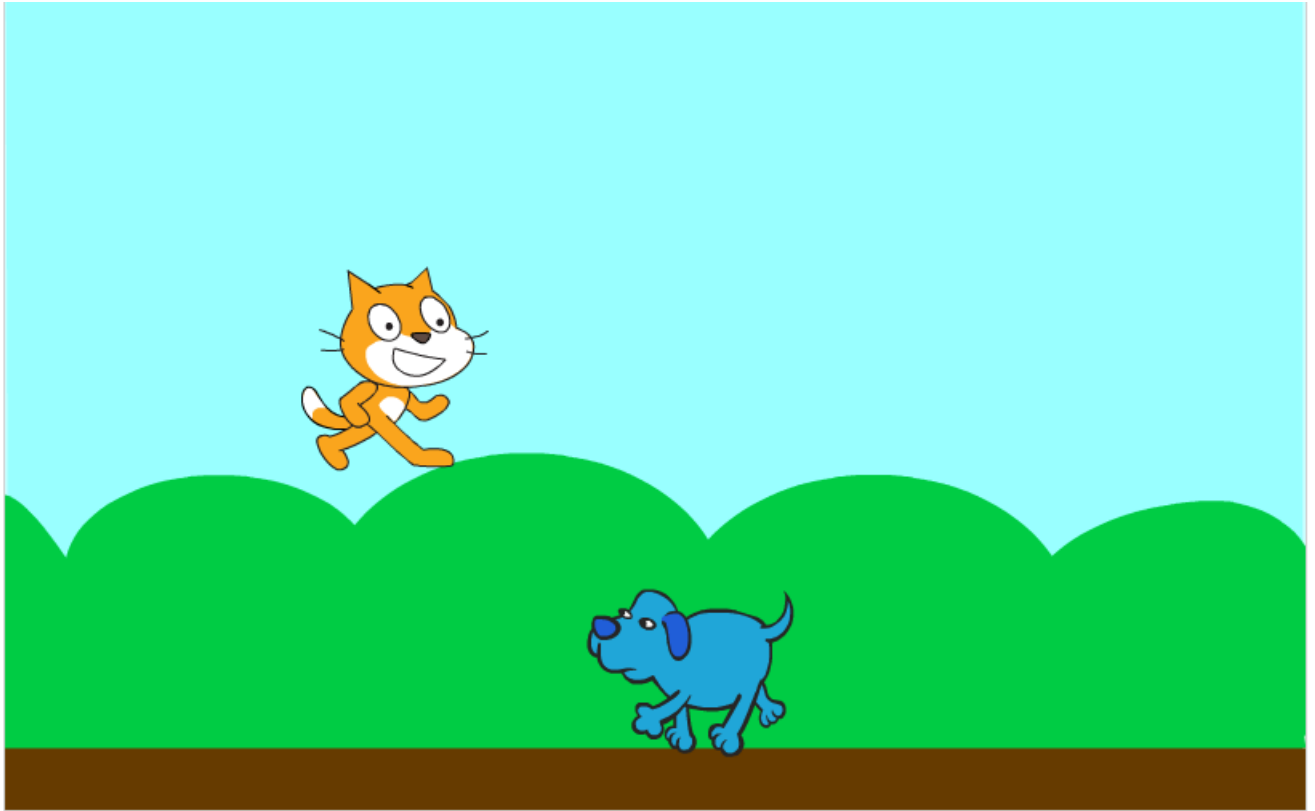


Урок 8. Кіт і пес

Завдання: Створити гру, в якій кіт тікає від собаки.



Крок 1: Підготовка

1. Створіть новий проект;
2. Додайте нове тло (наприклад, зображення "Blue sky");
3. Видаліть початкове тло.

Крок 2: Скрипт кота

1. Зменшіть спрайт кота в кілька раз;
2. Створіть скрипт руху кота та його анімації
3. Додайте змінну "Висота", яка визначатиме висоту кота при стрибку;
4. Створіть додатковий скрипт – якщо клавішу Пропуск натиснуто і кіт стоїть на землі, то він стрибає вгору. Також додайте умову до основного скрипта, щоб кіт падав, коли знаходиться в повітрі.

```

коли натиснуто
  тип обертання: ліворуч-праворуч
  надати Висота значення 0
  завжди
    змінити у на Висота
    якщо клавішу стрілка ліворуч натиснуто? то
      повернути в напрямку -90
      перемістити на 10 кроків
      наступний образ
    якщо клавішу стрілка праворуч натиснуто? то
      повернути в напрямку 90
      перемістити на 10 кроків
      наступний образ
  
```

```

коли натиснуто клавішу пропуск
  якщо доторкається кольору ? то
    надати Висота значення 15
  
```

```

якщо доторкається кольору ? і не клавішу пропуск натиснуто? то
  надати Висота значення 0
інакше
  змінити Висота на -1
  
```

Крок 3: Рух собаки

1. Додайте новий спрайт собаки (категорія "Тварини", "Dog2") та зменшіть його розміри в кілька раз. Видаліть образ "dog2-с";
2. Розмістіть спрайт на поверхні землі;
3. Створіть скрипт, щоб спрайт рухався вправо-вліво, відбиваючись від меж та змінював при цьому образи для анімації ходьби.

```

коли натиснуто
  перемістити в x: 200 y: -130
  тип обертання: ліворуч-праворуч
  завжди
    перемістити на 5 кроків
    наступний образ
    чекати 0.1 секунд
    відбивати від меж
  
```

Крок 4: Взаємодія кота і собаки

1. Створіть змінну "Життя", яка буде визначати кількість життів кота, і надайте їй значення 3;

2. Створіть скрипт – коли собака торкається кота, то кількість його життів зменшується на 1;
3. Додайте умову – якщо кількість життів менше 1, то гра закінчується.