

## Урок 5. Полювання на відьом

**Завдання:** Створити гру, в якій необхідно влучати у відьом, що з'являються на екрані.

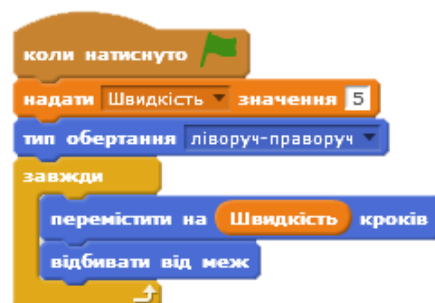


### Крок 1: Підготовка

1. Створіть новий проект;
2. Видаліть існуючий спрайт;
3. Додайте нове тло (відкрийте бібліотеку, зображення "woods");
4. Видаліть початкову сцену.

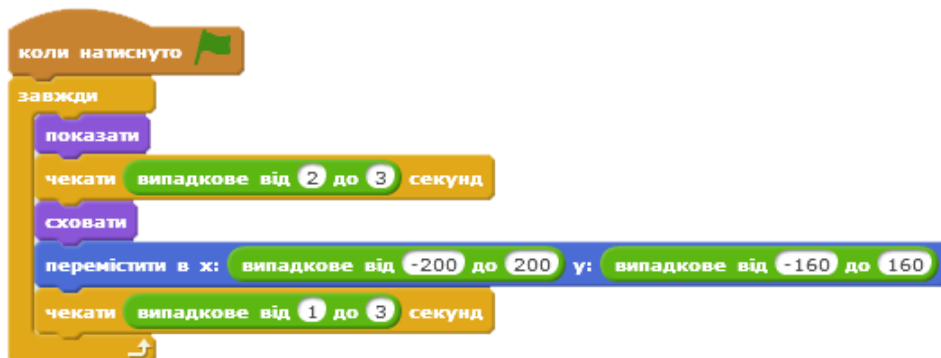
### Крок 2: Рухи відьми

1. Додайте новий спрайт відьми (категорія "Фантазії", спрайт "Witch") та зменшіть його в 5 раз;
2. Створіть нову змінну "Швидкість", яка буде визначати швидкість руху відьми;
3. Створіть скрипт, який дозволить відьмі літати по горизонталі та відбиватися від меж.



### Крок 3. Створення ефекту раптової появи відьми

1. Створіть новий скрипт, який буде визначати появу і зникнення відьми;
2. Також додайте команду, щоб відьма з'являлась у випадковій точці сцени.

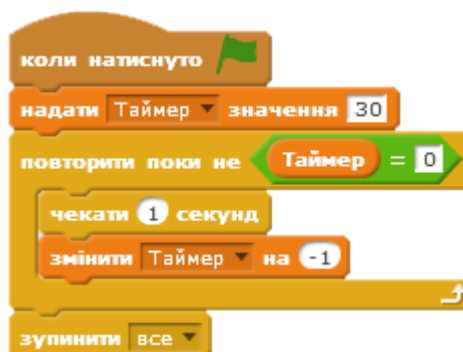


### Крок 4. Створення лічильника очок і таймера гри

1. Створіть скрипт, який визначатиме влучання по відьмі;
2. Створіть нову змінну "Рахунок", яка буде рахувати дані влучання;
3. Встановіть значення змінної "Рахунок" 0 після натискання на зелений прапорець;
4. Додайте команду "Змінити Рахунок на 1" після натискання на спрайт;



5. Створіть нову змінну "Таймер", яка визначатиме час нашої гри;
6. Створіть новий скрипт, який встановлює таймер на 30 секунд. Коли спливає час, гра зупиняється.



### Крок 5. Додаткові завдання

1. Створіть скрипт, який буде записувати максимальний результат в змінну Рекорд.