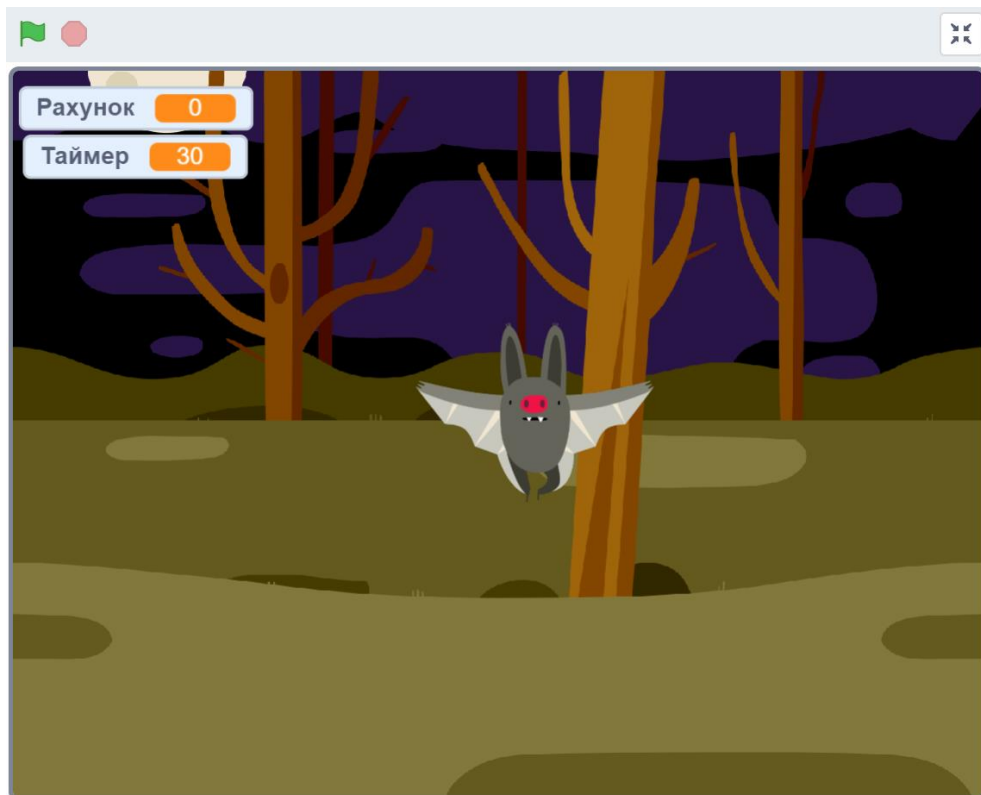


УРОК 5: ПОЛЮВАННЯ НА КАЖАНІВ

ЗАВДАННЯ

Створити гру, в якій необхідно влучати у кажанів, що з'являються на екрані.



ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

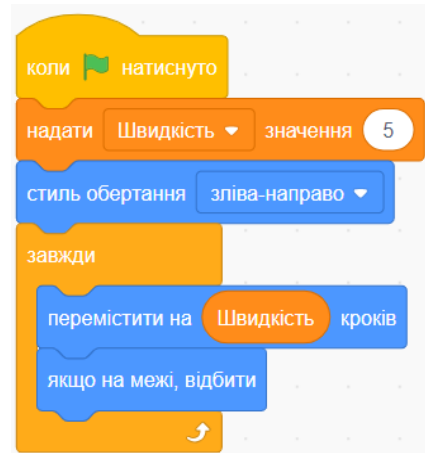
Крок 1: Підготовка

- Створіть новий проект;
- Видаліть існуючий спрайт;
- Додайте нове тло (відкрийте бібліотеку, виберіть зображення "woods");
- Видаліть початкову сцену.

Крок 2: Рухи кажана

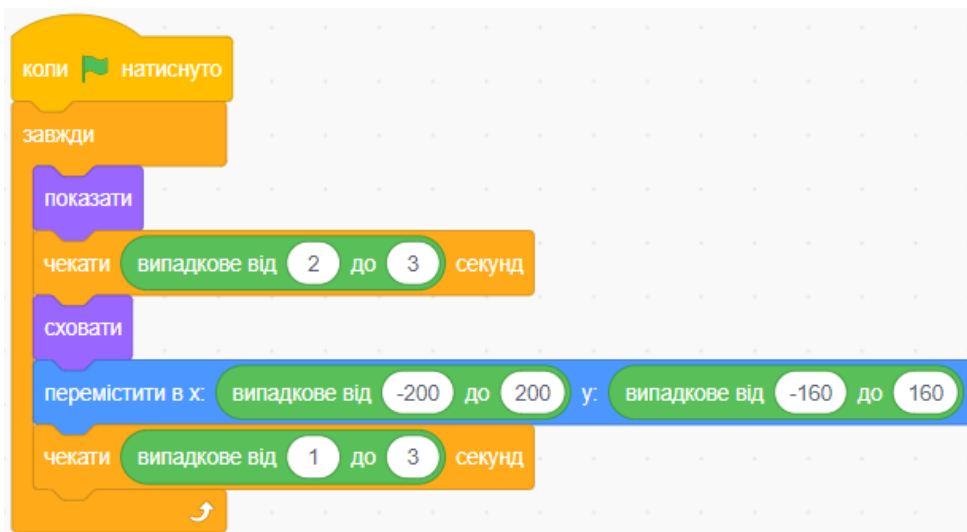
- Додайте новий спрайт кажана (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Bat") та зменшіть його розмір до 75%;

- Створіть нову змінну "Швидкість", яка буде визначати швидкість руху кажана;
- Створіть скрипт, який дозволить кажану літати по горизонталі та відбиватися від меж.



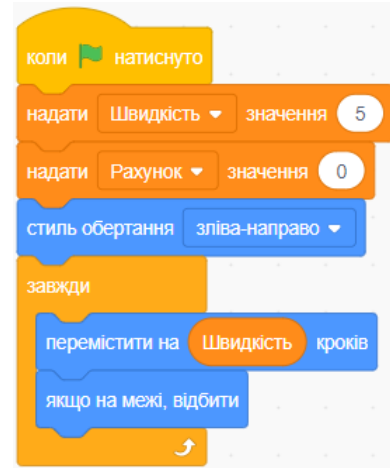
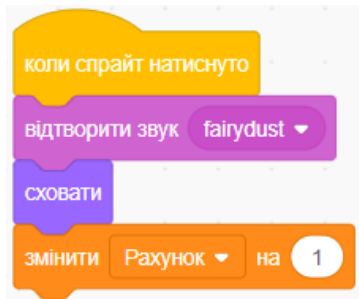
Крок 3. Створення ефекту раптової появи кажана

- Створіть новий скрипт, який буде визначати появу і зникнення кажана;
- Також додайте команду, щоб кажан з'являвся у випадковій точці сцени.

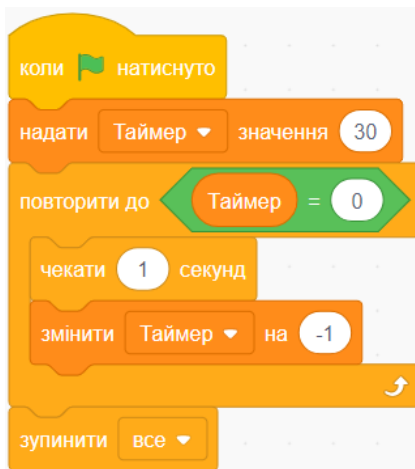


Крок 4. Створення лічильника очок і таймера гри

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



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



Крок 5. Додаткове завдання

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