

УРОК 7: НАХАБНИЙ КРАБ

ЗАВДАННЯ

Створити гру – краб стріляє кульками по рибках.



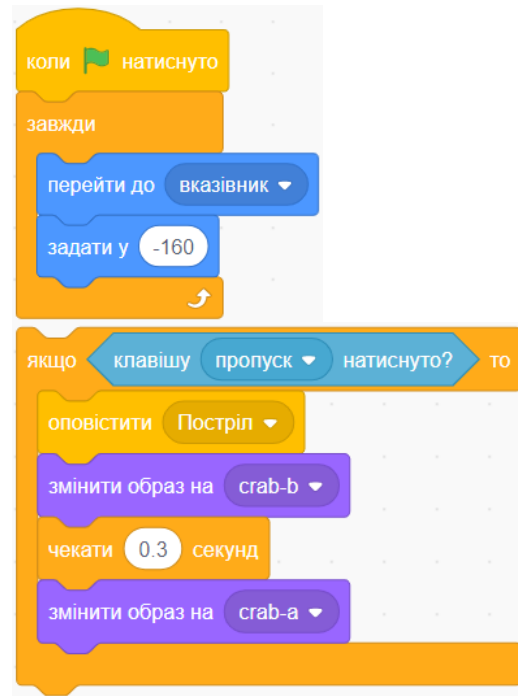
ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

Крок 1: Підготовка

- Створіть новий проект;
- Видаліть існуючий спрайт;
- Додайте нове тло (відкрийте бібліотеку, виберіть зображення "Underwater2");
- Видаліть початкове тло.

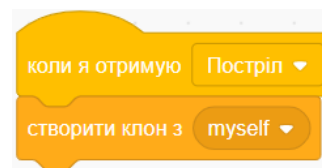
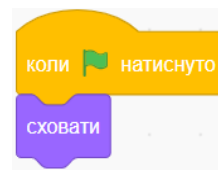
Крок 2: Скрипт краба

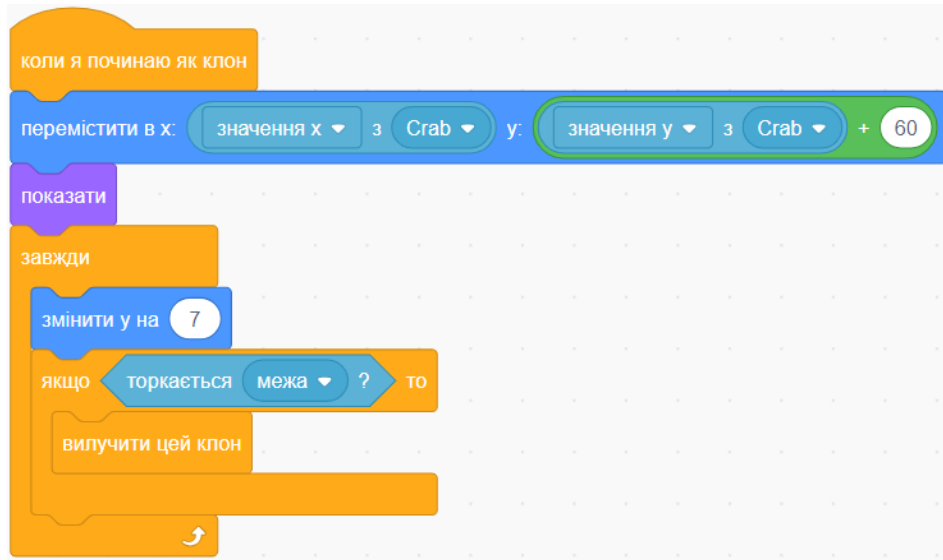
- Додайте новий спрайт краба (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Crab") та зменшіть його розміри в 5-7 раз;
- Створіть скрипт для краба, щоб він рухався разом з вказівником миші, але лише по горизонталі;
- Додайте додатковий блок для анімації пострілу краба та повідомлення про постріл в основний скрипт, який буде спрацьовувати, якщо натиснути клавішу Пропуск.



Крок 3: Рух кульки

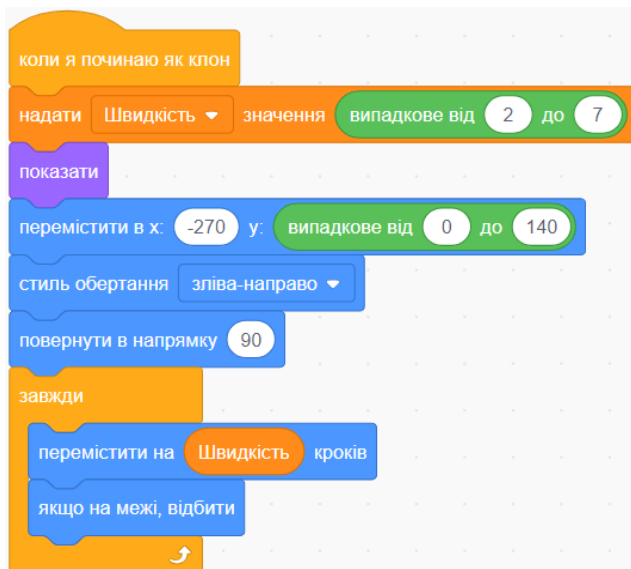
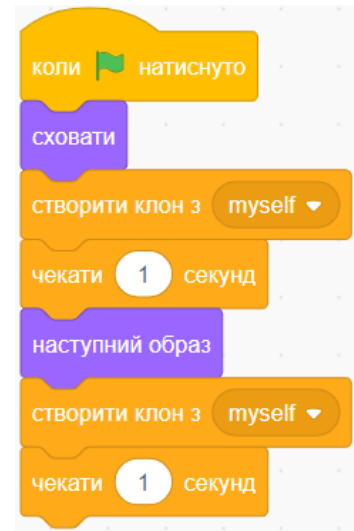
- Додайте новий спрайт кульки (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Ball") та зменшіть його розміри до 50%;
- Сховайте кульку;
- Створіть скрипт, який спрацює при отриманні повідомлення про постріл та робити клони з себе;
- Додайте скрипт, який визначає рух кульки, коли вона починає як клон.



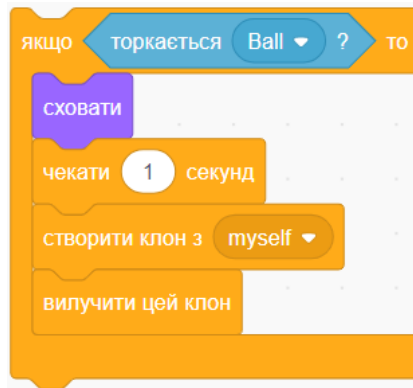


Крок 4: Рухи рибок

- Додайте новий спрайт риби (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Fish") та зменшіть його розміри до 80%;
- Створіть скрипт клонування риб. Клонуйте спрайт стільки раз, скільки образів знаходиться в ньому;
- Створіть скрипт руху риб, коли вони починають як клон;



- Додайте умову влучання кульки в рибу.



Крок 5: Додаткові завдання

- Додати лічильник влучань по риbam;
- Встановити таймер гри в 30 секунд;