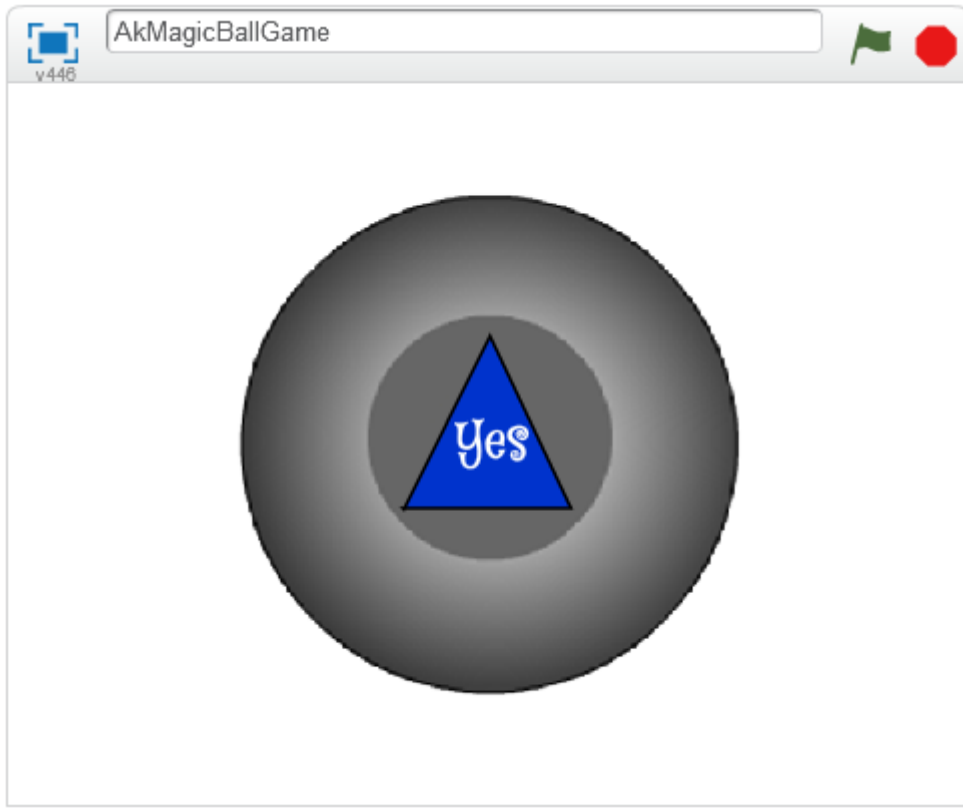


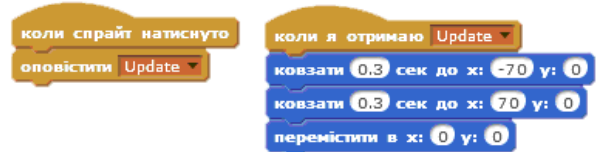
Урок 3. Magic Ball

Завдання: Сьогодні створимо гру Magic Ball – кулю, яка буде давати випадкову відповідь (так, ні, можливо) на будь-яке наше питання.



Крок 1: Куля

1. Намалюйте новий спрайт – куля (без трикутника з відповідями);
2. Створіть скрипт, який при кліканні на кулю сповіщає подію “Update”, ковзає її кілька разів вліво-вправо, а потім повертає в центр екрану (0,0);
3. Перевірте роботу скрипта та ковзання кулі.



Крок 2: Відповіді

1. Намалюйте новий спрайт – відповіді (синій трикутник) з трьома образами з написами – YES, NO та MAYBE;
2. Створіть невидиму змінну – Answer;

3. Створіть скрипт, що починається коли отримано подію "Update", який спочатку ховає кулю, потім чекає 2 секунди та надає змінній "Answer" випадкове значення від 1 до 3 і змінює на відповідний образ відповіді залежно від її значення;
4. Вкінці покажіть спрайт відповіді.
5. Додайте скрипт, аби куля показувала відповідь, коли натиснути на трикутник

