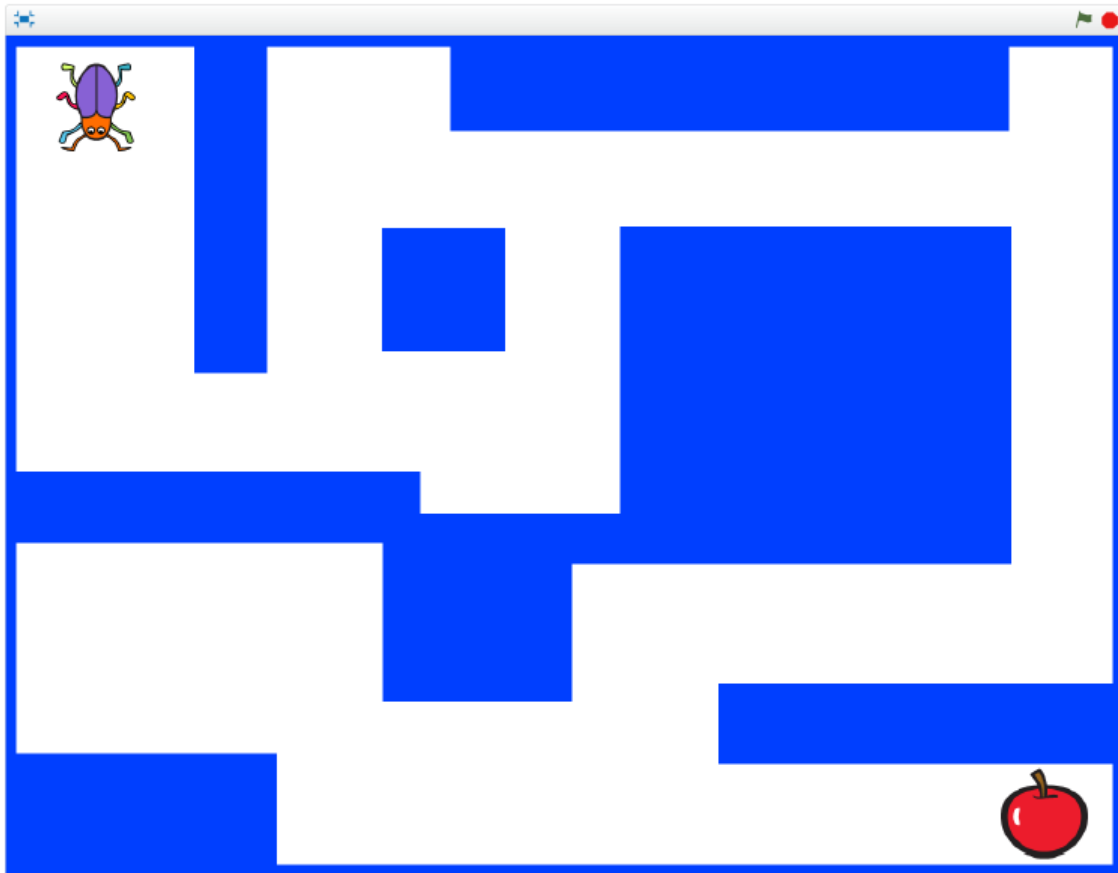


Урок 6. Лабіринт

Завдання: Створити гру з лабіринтом і пошуком призу.

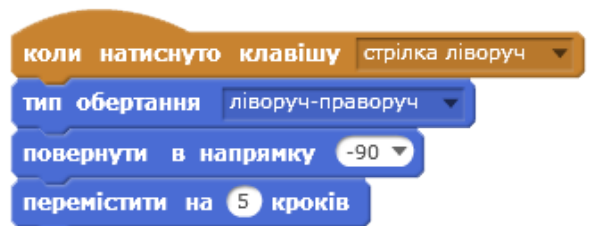


Крок 1: Підготовка

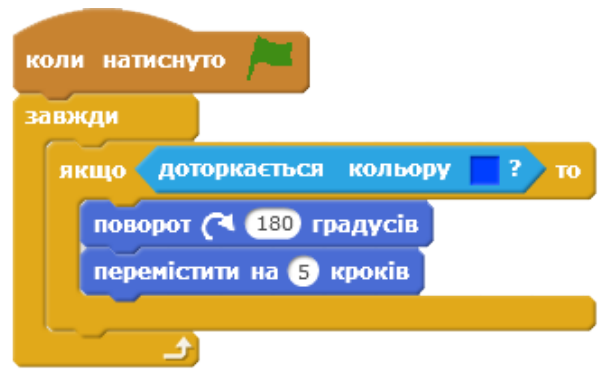
1. Створіть новий проект;
2. Видаліть існуючий спрайт;
3. Намалюйте нове тло з лабіринтом одного кольору (приклад лабіринту зображено вище);
4. Додайте спрайти "Жук" (Beetle в бібліотеці спрайтів) та "Яблуко". Зменшіть їх розмір та розмістіть на початку та в кінці лабіринту відповідно.

Крок 2: Скрипт жука

1. Додйте скрипт руху жука вліво, як на зображенні;
2. Реалізуйте подібним чином рухи вправо, вгору і вниз. Виберіть відповідний тип обертання;



3. Додайте скрипт, який забороняє Жуку рухатись по перешкоді. Зверніть увагу – колір має відповідати кольору лабіринту;
4. Додайте скрипт, схожий на попередній, в якому Жук доторкається до Яблука і говорить "Знайшов".



Крок 3. Додаткові завдання

1. Перемістити Жука в початкову точку лабіринту після дотику до яблука;
2. Перемістити яблуко у випадкову точку в лабіринті, але не на кольорі;
3. Встановити лічильник перемог у грі;
4. Встановити лічильник часу пошуку яблука;
5. Зберігати найшвидший результат.