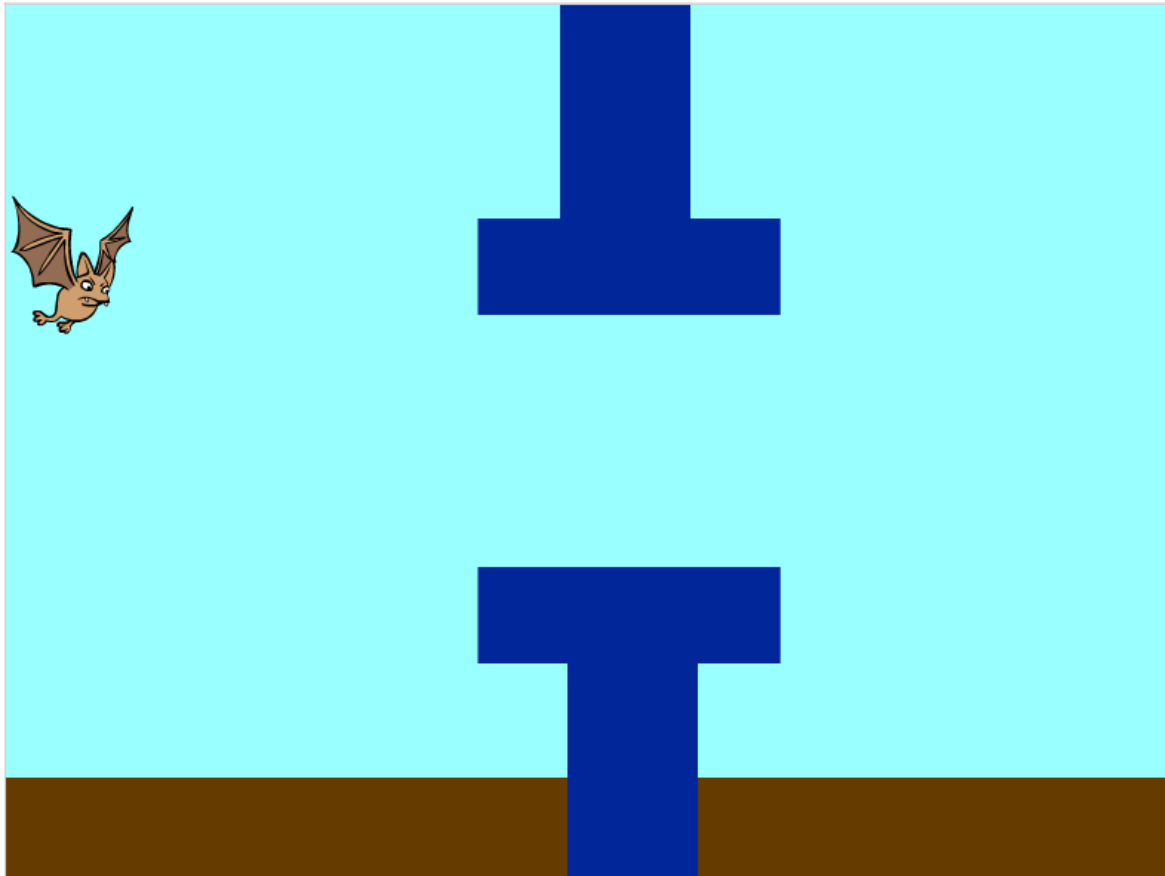


Урок 9. Кажан

Завдання: Створити гру – кажан в польоті оминає перешкоди, за кожен перешкоду гравець отримує 1 бал.

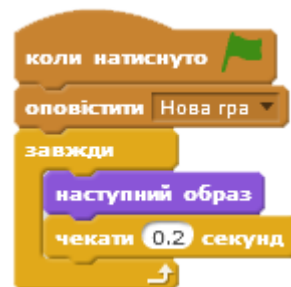


Крок 1: Підготовка

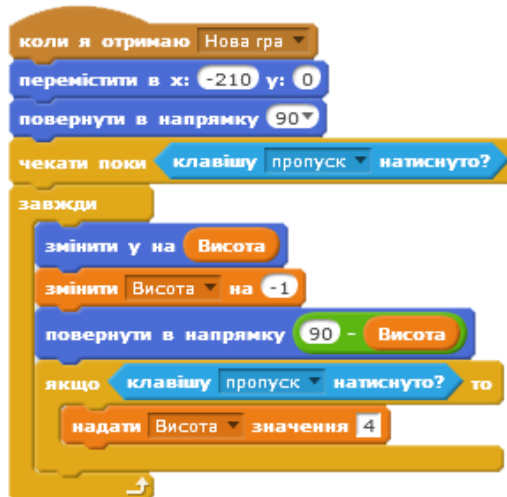
1. Створіть новий проект;
2. Видаліть існуючий спрайт;
3. Намалюйте фон гри – земля та небо (без перешкоди).

Крок 2: Скрипт кажана

1. Додайте новий спрайт кажана (категорія "Тварини", "Bat1");
2. Створіть скрипт анімації руху кажана, при якому робимо повідомлення про нову гру;
3. Додайте змінну "Висота", яка визначатиме дію гравітації та висоту польоту кажана;

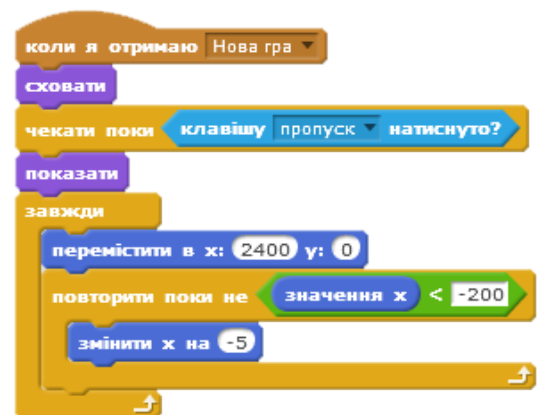


4. Створіть скрипт польоту та гравітації кажана.



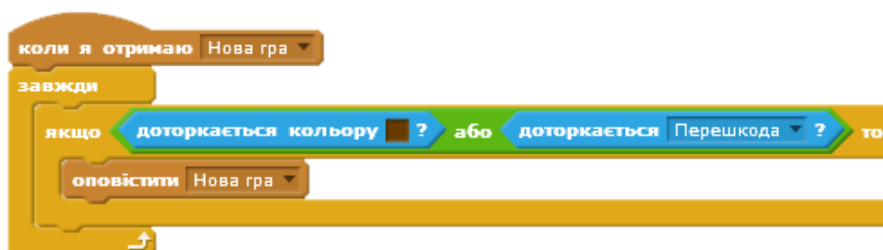
Крок 3: Скрипт перешкоди

1. Створіть новий спрайт "Перешкода", на якому намалюйте перешкоду, як показано на першому малюнку;
2. Створіть скрипт руху перешкоди, який буде активуватися після натискання клавіші Пропуск.



Крок 4: Умови програшу

1. Створіть скрипт для спрайта кажана, який визначає умови програшу, коли кажан доторкається до землі або перешкоди.



Крок 5: Додаткові завдання

1. Додайте лічильник очок. Кожна перешкода додає один бал;
2. Створіть змінну "Рекорд", яка буде записувати найкращий результат гри.