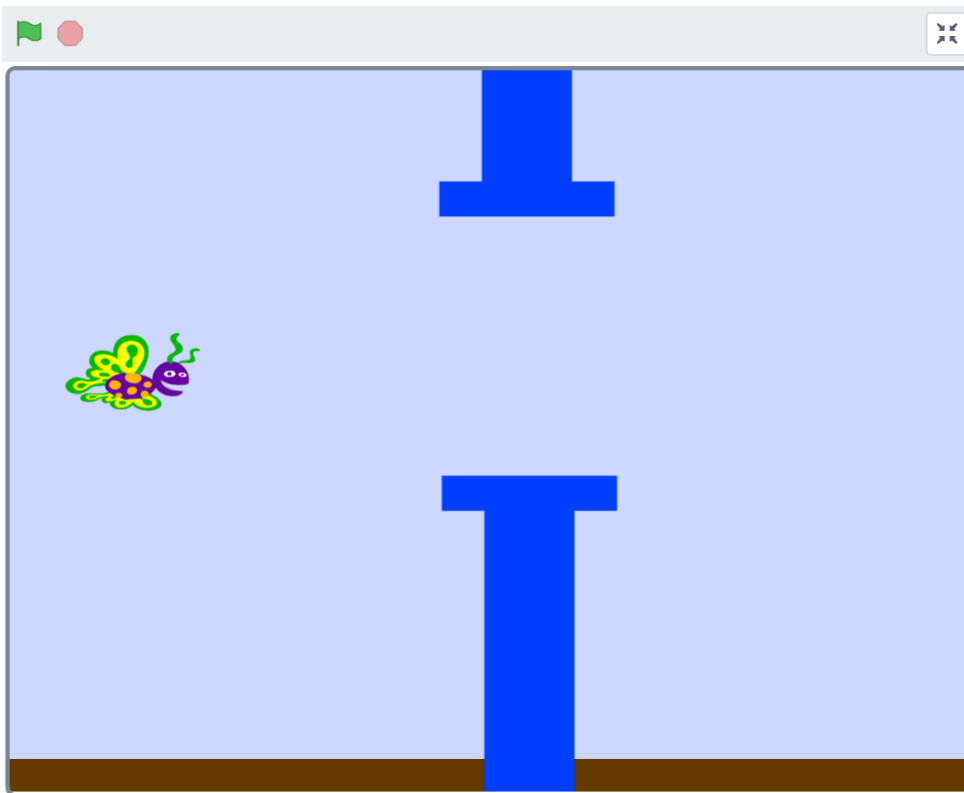


## УРОК 8: МЕТЕЛИК

### ЗАВДАННЯ

Створити гру – метелик в польоті оминає перешкоди, за кожну перешкоду гравець отримує 1 бал.



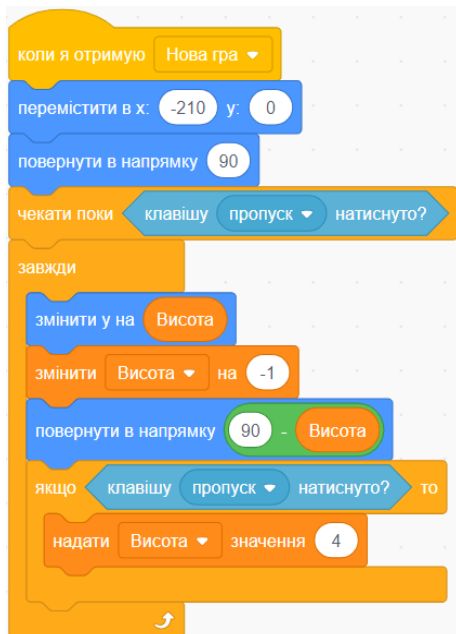
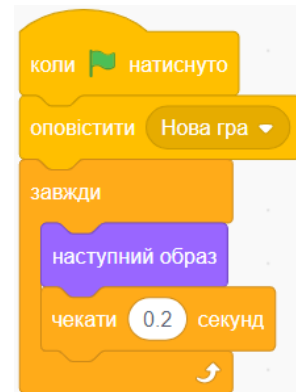
### ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

#### Крок 1: Підготовка

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

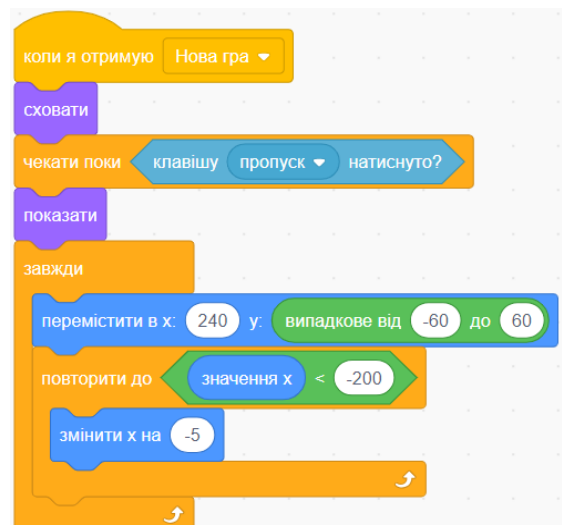
## Крок 2: Скрипт метелика

- Додайте новий спрайт метелика (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Butterfly 2");
- Створіть скрипт анімації руху метелика, в якому також повідомлямо про початок нової гри;
- Додайте змінну "Висота", яка визначатиме дію гравітації та висоту польоту метелика;
- Створіть скрипт польоту та гравітації метелика.



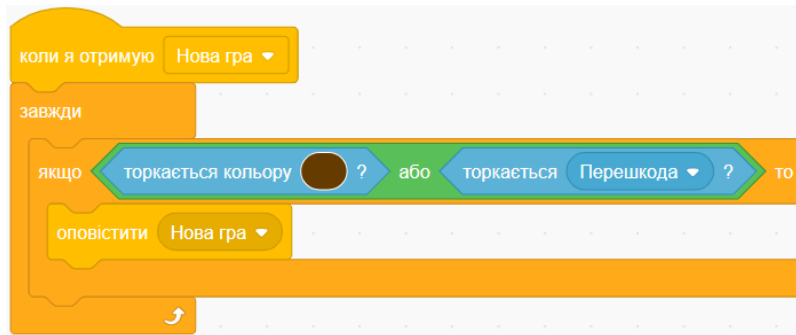
## Крок 3: Скрипт перешкоди

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



#### Крок 4: Умови програшу

- Створіть скрипт для спрайта метелика, який визначає умови програшу, коли він 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.