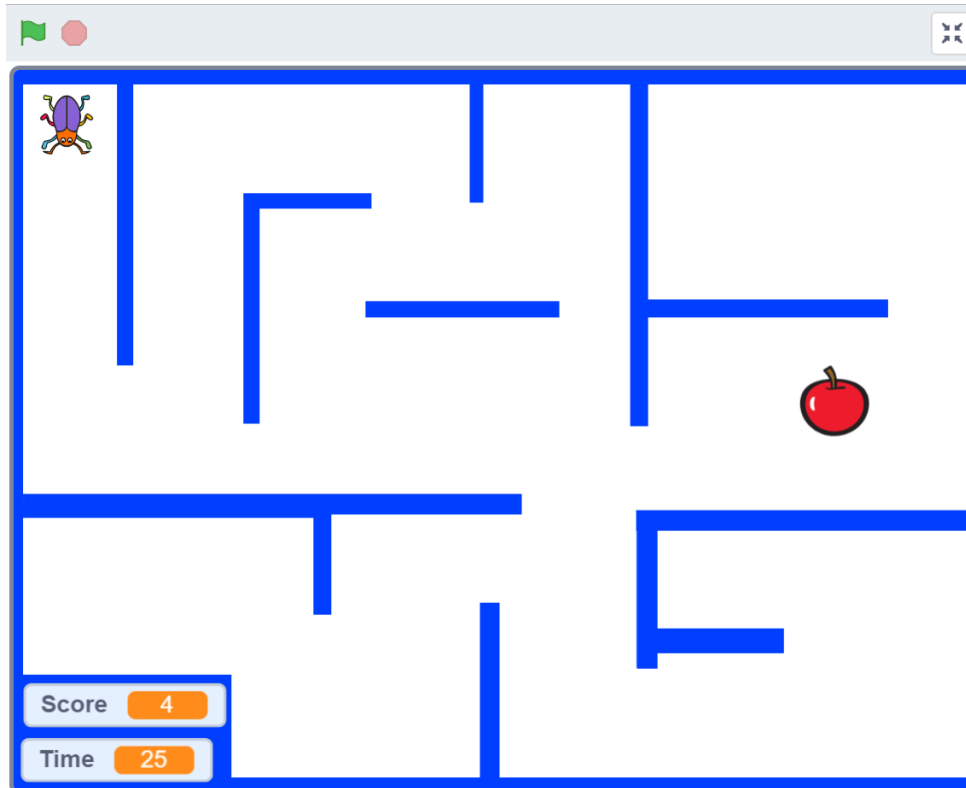


УРОК 6: ЛАБІРИНТ

ЗАВДАННЯ

Створити гру з лабіринтом і пошуком призу.



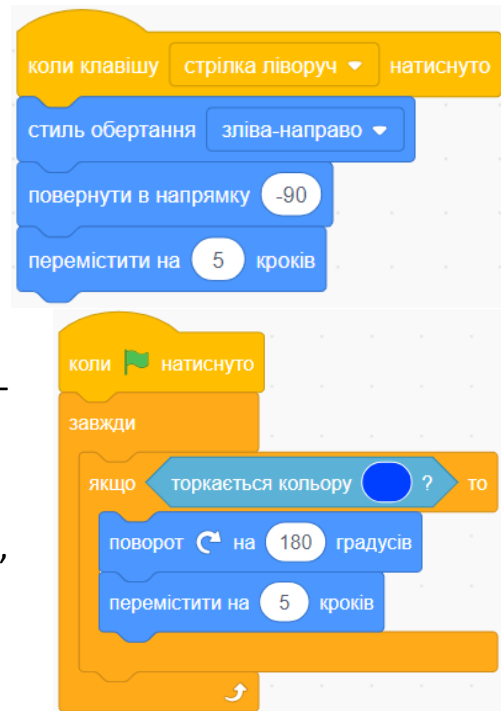
ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

Крок 1: Підготовка

- Створіть новий проект;
- Видаліть існуючий спрайт;
- Намалюйте нове тло з лабіринтом одного кольору (приклад лабіринту зображено вище);
- Додайте спрайти "Жук" (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Beetle") та "Яблуко" (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Apple"). Зменшіть їх розмір та розмістіть на початку та в кінці лабіринту відповідно.

Крок 2: Скрипт жука

- Додайте скрипт руху жука вліво, як на зображенні;
- Реалізуйте подібним чином рухи вправо, вгору і вниз. Виберіть відповідний тип обертання;
- Додайте скрипт, який забороняє жуку рухатись по перешкоді. Зверніть увагу – колір має відповідати кольору лабіринту;
- Додайте скрипт, схожий на попередній, в якому Жук доторкається до Яблука і говорить "Знайшов".



Крок 3. Додаткові завдання

- Перемістити жука в початкову точку лабіринту після дотику до яблука;
- Перемістити яблуко у випадкову точку в лабіринті, але не на кольорі;
- Встановити лічильник перемог у грі;
- Встановити лічильник часу пошуку яблука;
- Зберігати найшвидший результат.