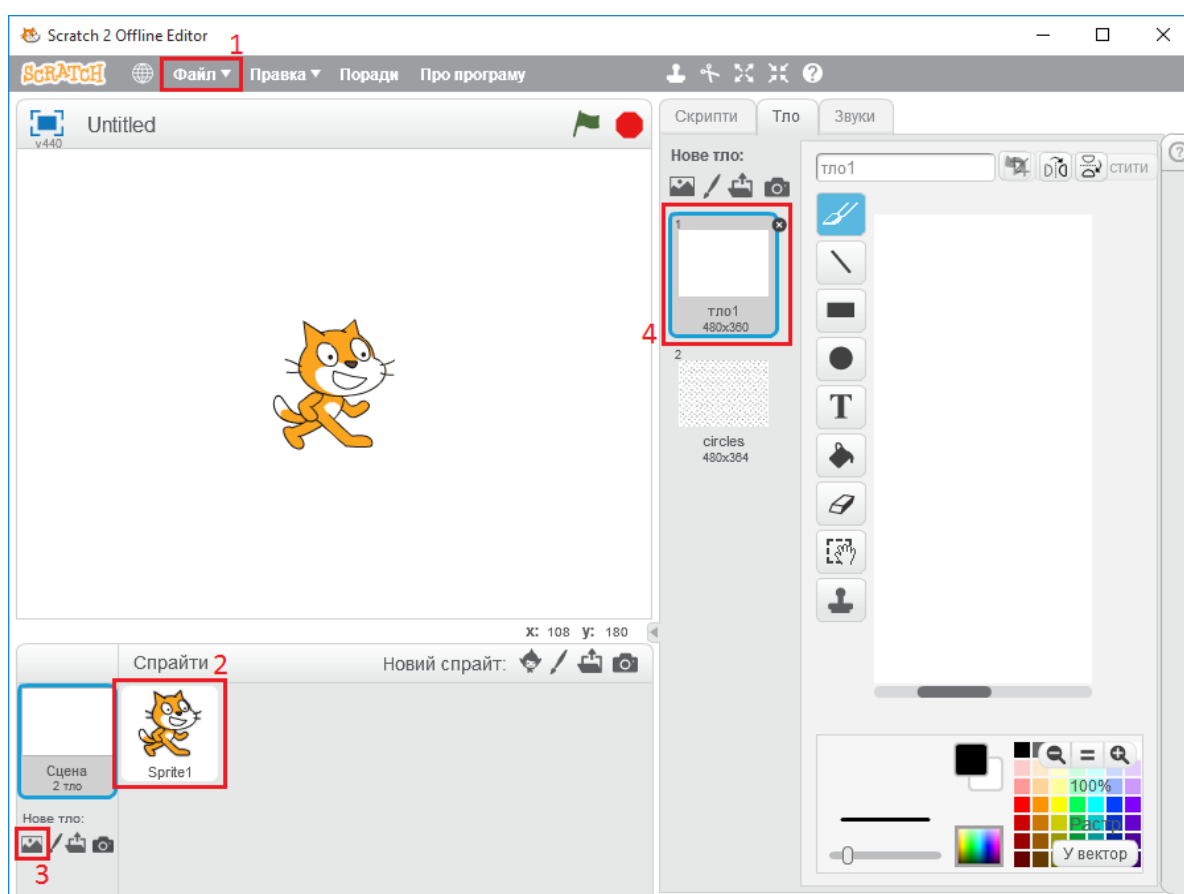


Урок 2. Кіт та миша

Завдання: Створити гру, в якій кіт (Фелікс) переслідуватиме мишеня (Герберта). Впродовж гри ви контролюєте Герберта за допомогою мишки, намагаючись втекти від Фелікса.

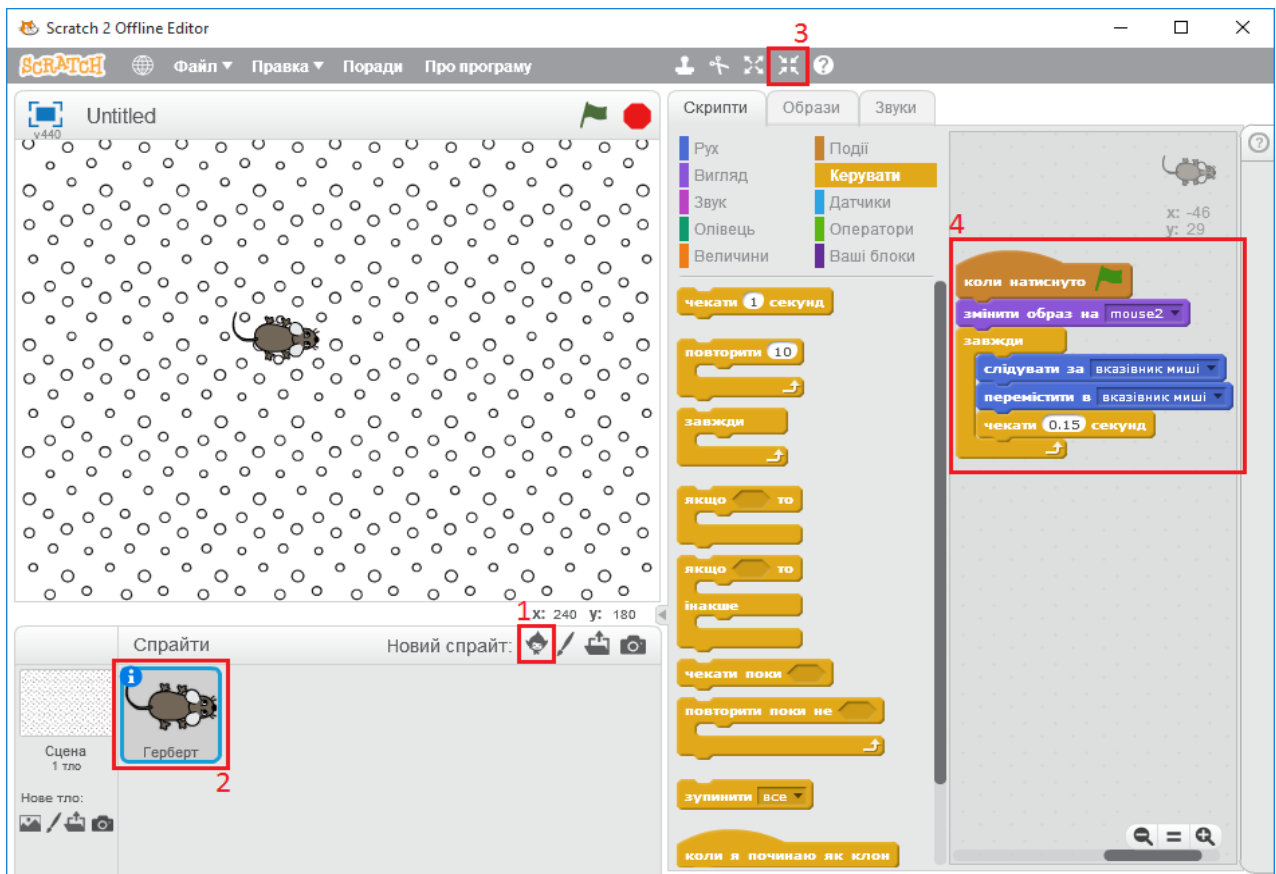
Крок 1: Підготовка

1. Створіть новий проект (меню "Файл -> Новий");
2. Видаліть існуючий спрайт (клік правою кнопкою миші, "вилучити");
3. Додайте нове тло (відкрийте бібліотеку, категорія "Інші", зображення "circles");
4. Видаліть початкову сцену (клік правою кнопкою миші, "вилучити").



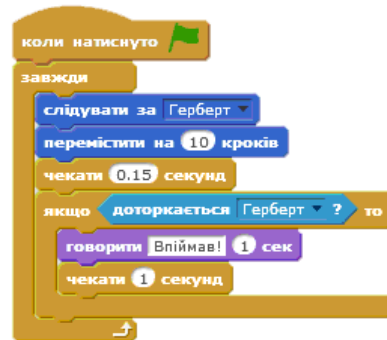
Крок 2: Герберт рухається за вказівником мишки

1. Додайте новий спрайт (відкрийте бібліотеку, категорія "Тварини", спрайт "Mouse 1");
2. перейменуйте спрайт на "Герберт" (клік правою кнопкою миші, "info");
3. Зменшіть розмір мишеня (інструмент зменшення, клікніть спрайт 5-7 раз);
4. Створіть скрипт для Герберта, щоб він рухався разом з вказівником миші.



Крок 3. Фелікс переслідує Герберта

1. Додайте новий спрайт (відкрийте бібліотеку, категорія "Тварини", спрайт "Cat 2");
2. Переіменуйте спрайт на "Фелікс" (клік правою кнопкою миші, "info");
3. Створіть скрипт для Фелікса, щоб він переслідував Герберта.

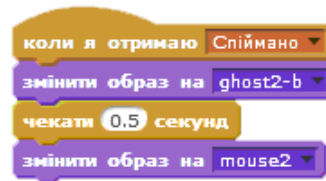


Крок 4. Герберт стає привидом

1. Додайте в скрипт Фелікса подію "Оповістити: спіймано";
2. Виберіть спрайт Герберта та додайте до нього новий спрайт привида (відкрийте бібліотеку, категорія "Фантазії", спрайт "Ghost 2b");
3. Зменшіть розмір привида (інструмент зменшення, клікніть спрайт 5-7 разів);



- Створіть скрипт для Герберта, який змінюється на привида, коли його спіймав Фелікс.



Крок 5. Рахуємо бали

- Створіть нову змінну для всіх спрайтів (Величини, Створити змінну);
- Виберіть спрайт тла та додайте до нього скрипти нарахування очок.

