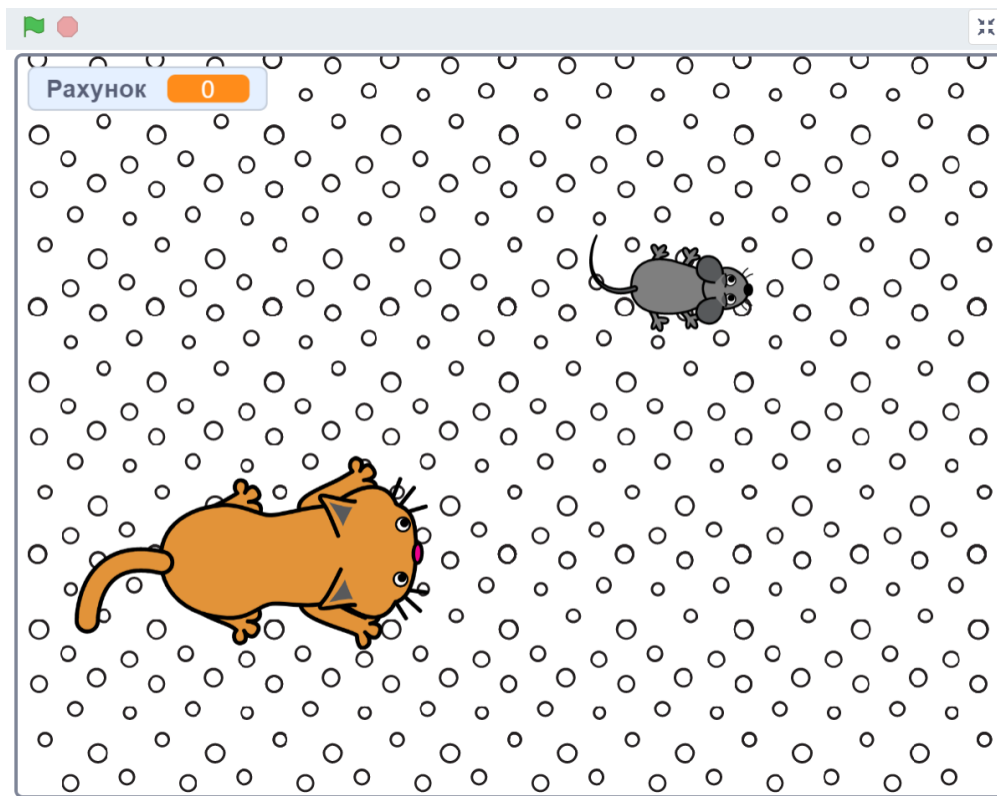


УРОК 2: КІТ ТА МИША

ЗАВДАННЯ

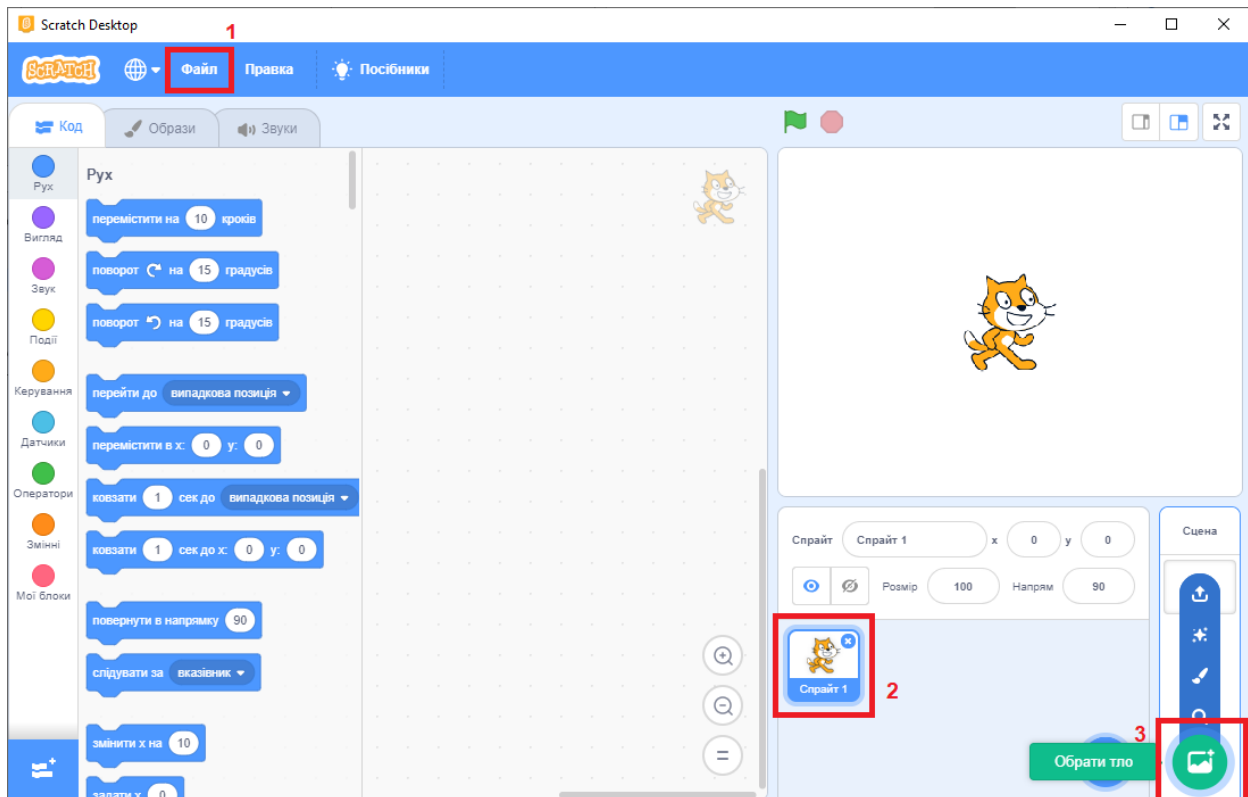
Створити гру, в якій кіт Фелікс переслідуватиме мишеня Герберта. Впродовж гри ви контролюєте Герберта за допомогою вказівника миші, намагаючись втекти від Фелікса.



ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

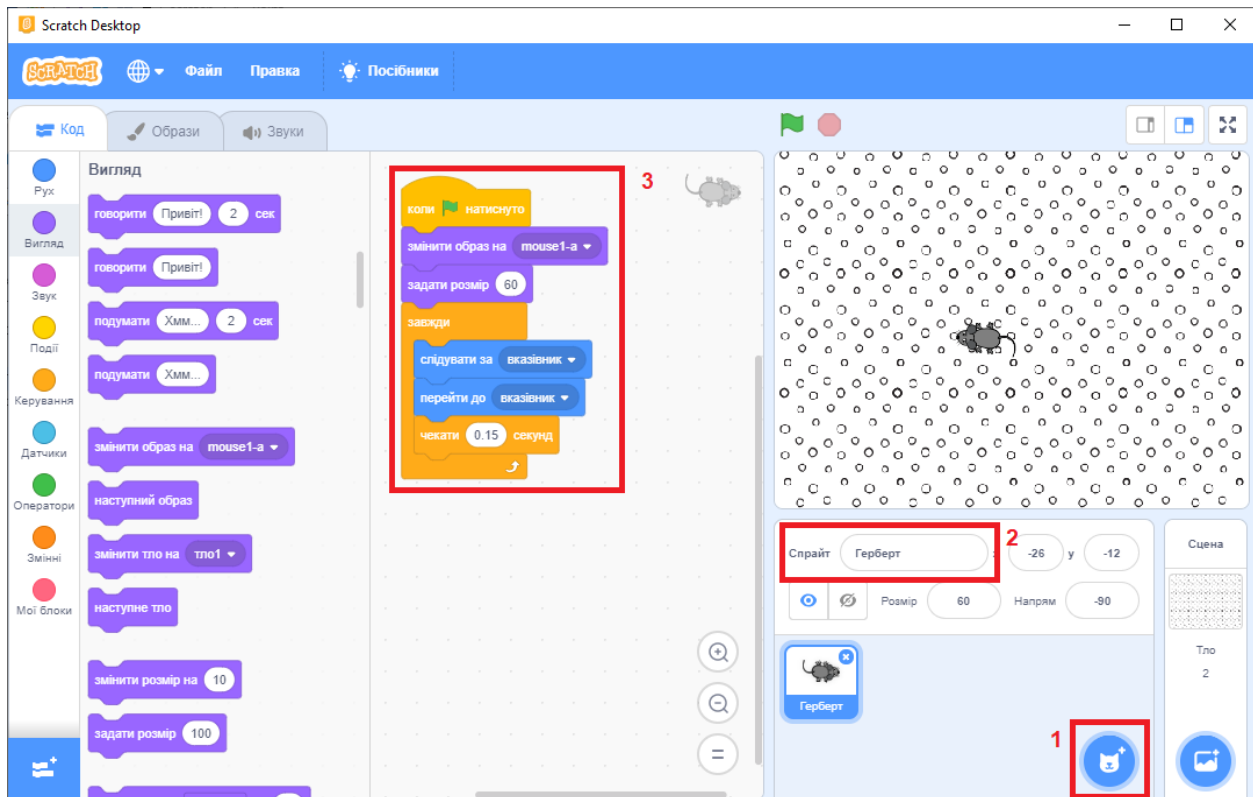
Крок 1: Підготовка

- Створіть новий проект (меню "Файл -> Новий");
- Видаліть існуючий спрайт (клік правою кнопкою миші, "вилучити");
- Додайте нове тло (відкрийте бібліотеку, зображення "Circles");
- Видаліть початкову сцену (клік правою кнопкою миші, "вилучити").



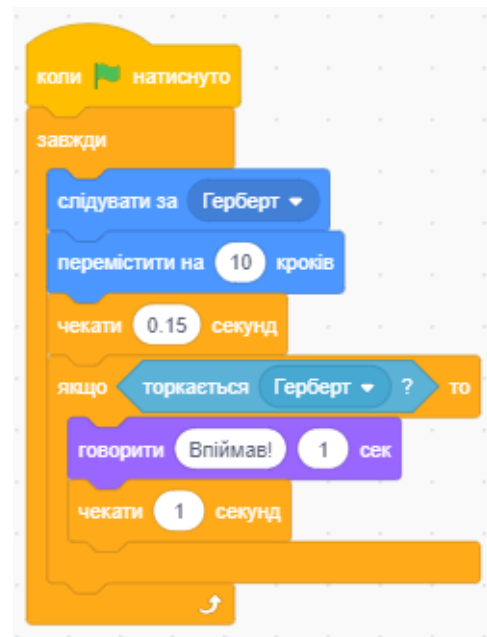
Крок 2: Герберт рухається за вказівником миші

- Додайте новий спрайт (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Mouse1");
- Перейменуйте спрайт на "Герберт" у полі з ім'ям спрайту;
- Зменшіть розмір мишеня до 60%;
- Створіть скрипт для Герберта, щоб він рухався разом з вказівником миші.



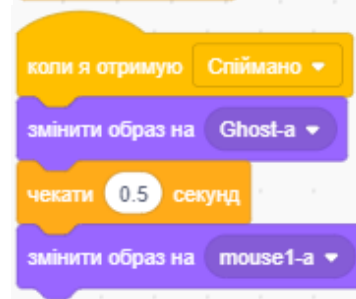
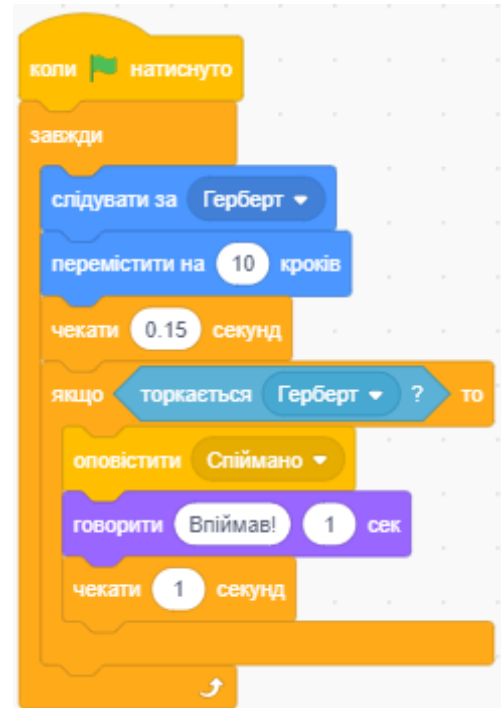
Крок 3. Фелікс переслідує Герберта

- Додайте новий спрайт (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Cat2");
- Перейменуйте спрайт на "Фелікс" (клік правою кнопкою миші, "info");
- Створіть скрипт для Фелікса, щоб він переслідував Герберта.



Крок 4. Герберт стає привидом

- Додайте в скрипт Фелікса подію "Оповістити: спіймано";
- Виберіть спрайт Герберта та додайте до нього новий спрайт привида (відкрийте бібліотеку, виберіть спрайт "Ghost2a");
- 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.

