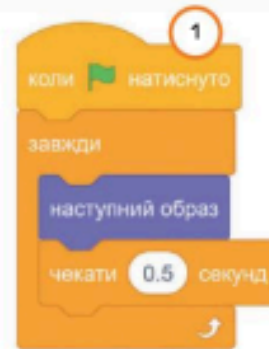
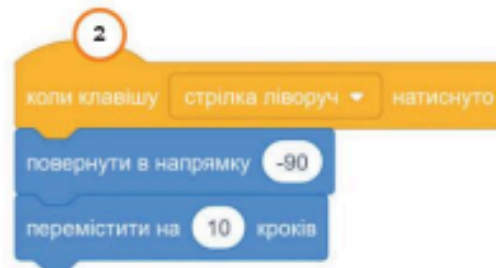


**Задача 1.** Додай об'єкт **Butterfly2**, вилучи Кота. Склади скрипт польоту Птаха Щастя.



Скрипт безперервного махання крилами. Образи **Об'єкта** змінюються кожної пів секунди.

**Задача 2.** Склади 4 скрипти керування **Об'єктом** Butterfly2 за допомогою стрілок (вліво, вправо, вгору, вниз), користуючись зразком.



**Задача 3.** Вклади кілька фонів сцени. Склади скрипт, у якому зображення сцени змінюється щоразу, як Птах торкається межі сцени.



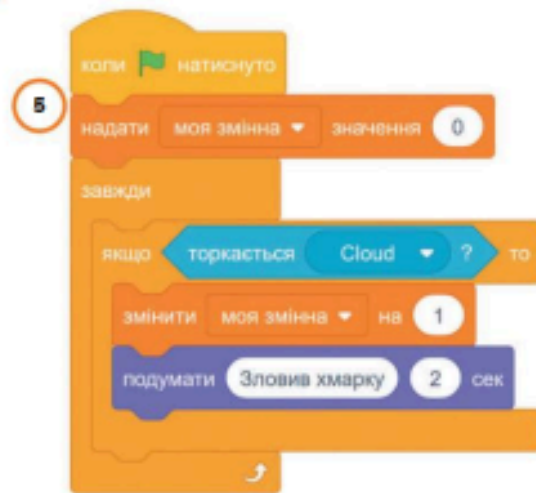
Використай розгалуження **Якщо**, щоб перевірити, чи **Об'єкт** досягнув межі сцени.



**Задача 4.** Додай об'єкт **Хмара (Cloud)**. Склади скрипт випадкового переміщення Хмари. Клацни мишею на об'єкті **Хмара (Cloud)** і запрограмуй його рух у **Випадкову позицію**.

**Задача 5.** Склади скрипт зустрічі Птаха з Хмарою та полічи кількість зустрічей.

Якщо **Птах** торкається **Хмари**, то **Моя змінна** збільшується на 1, а **Птах** висловлює своє захоплення.



Регулюйте швидкість, розміщення об'єктів відповідно до ваших потреб.