



Практичне завдання

Проект «Голодний краб»

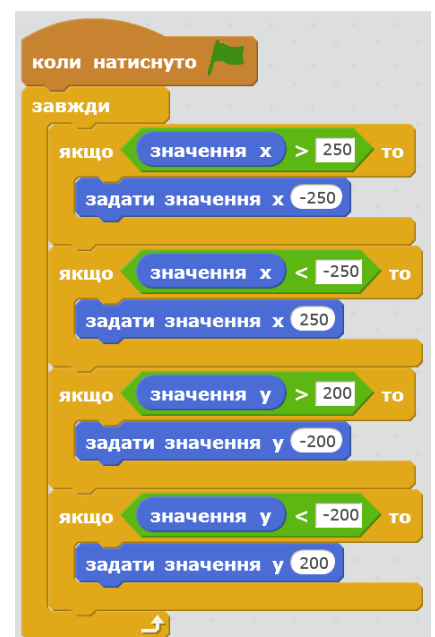
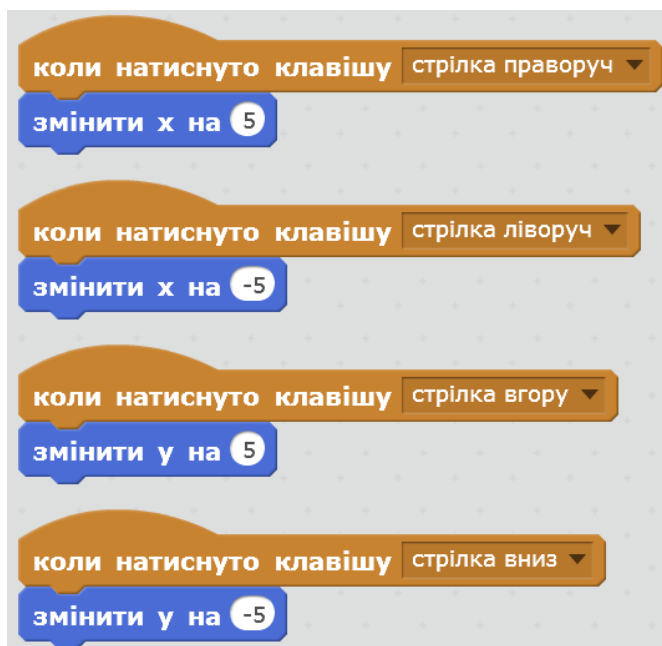
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Завдання. За допомогою клавіш переміщуйте краба, щоб він з'їв рибку. Спробуйте нагодувати краба якомога поживніше за 30 секунд!

[Зіграти в демонстраційну версію.](#)



1. Створіть краба і нехай він переміщується за натисненням клавіш зі стрілками. Коли краб досягає краю екрану, нехай з'являється з протилежного боку. Додайте тло, щоб було цікавіше!

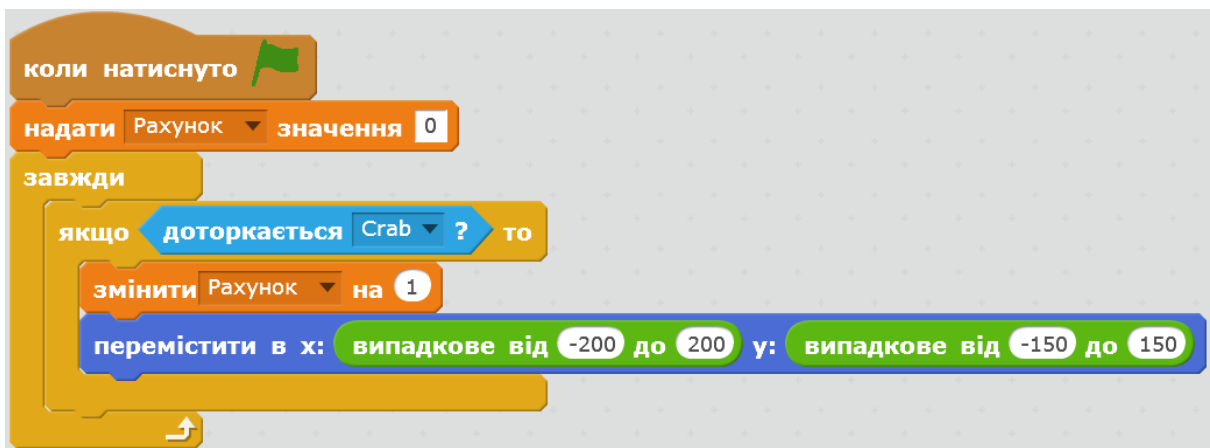
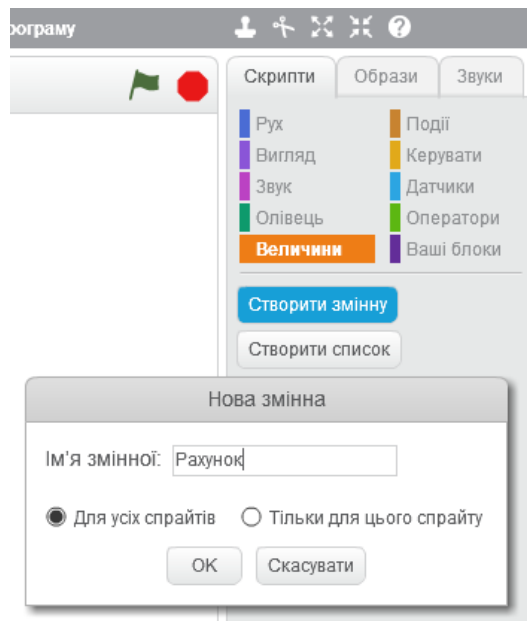


2. Додайте до своєї гри рибку, нехай вона з'являється у випадковому місці екрану, щоразу як краб її з'їсть. Зіграти в демонстраційну версію цього етапу гри.

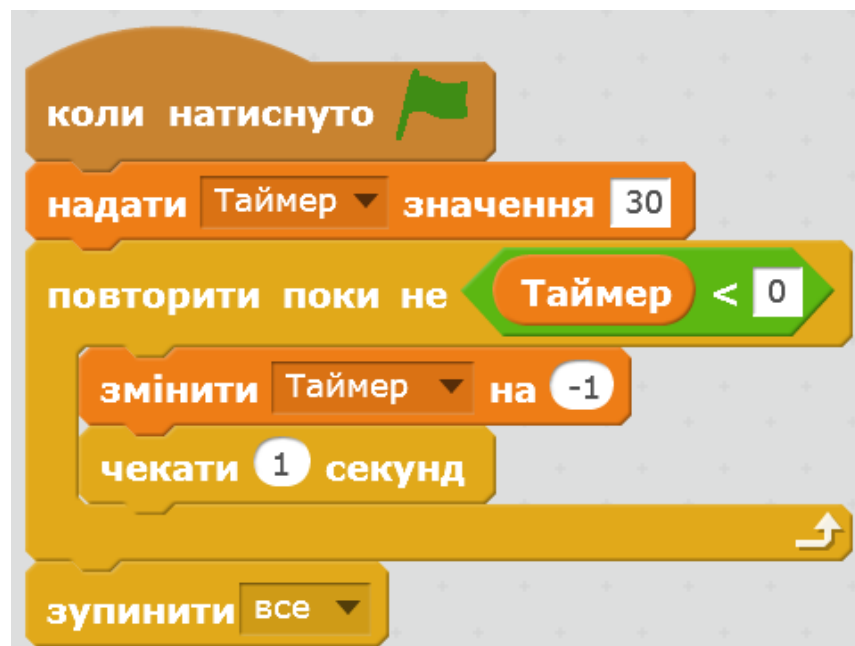
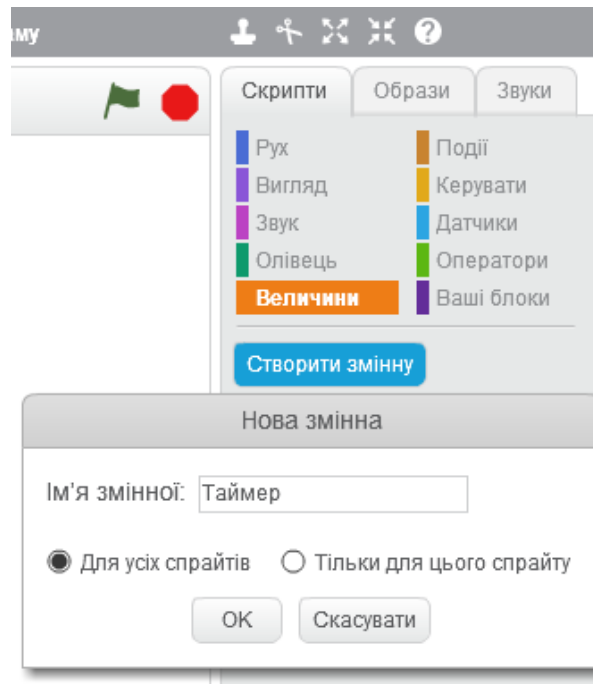




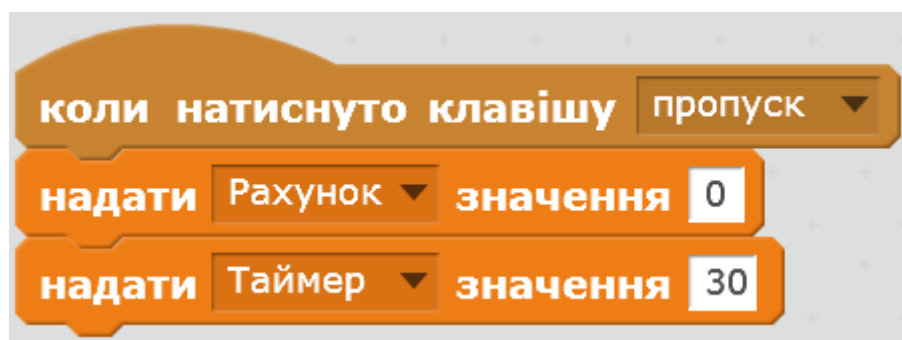
3. Додайте змінну, яка збільшується щоразу, як краб їсть рибку. Виведіть рахунок на екран. Зіграти в демонстраційну версію цього етапу гри.



4. Додайте таймер, який починає відлік із 30 секунд і зменшується щосекунди. Виводьте значення таймера на екран. Коли таймер сягне нуля, завершіть гру.



5. При натисненні пробіла перезапустіть гру: таймер, рахунок та ігровий сценарій.



6. Збережи файл під іменем **Голодний краб** у власній структурі папок:



D:\7-А(Б) клас\Власне прізвище\Урок 31\

7. Закрийте всі відкриті вікна.
8. Повідомте вчителя про завершення роботи.