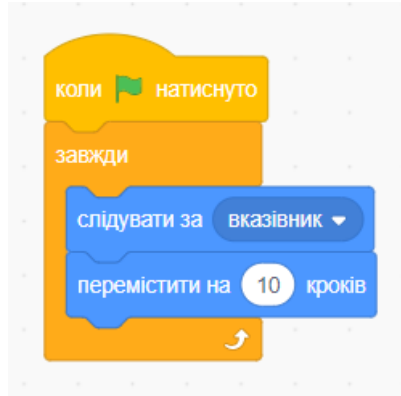


Втечи від дракона

Створимо гру «Втечи від дракона». Користувач керує спрайтом кота за допомогою вказівника миші. Дракон переслідує кота, і, коли йому вдасться торкнутися кота, випускає вогонь.

Навчимо спрайт кота рухатися, переслідуючи вказівник миші.

1. Додай на сцену тло «Зірки» (Stars).



2. Відкрий групу команд **Керування**.
3. Перетягни в Область скриптів блок **Завжди**.
4. Відкрий групу команд **Рух**.
5. Перетягни в Область скриптів блок **Слідувати за** і помісти його всередину блоку **Завжди**.
6. Перетягни в Область скриптів блок **Перемістити на 10 кроків** і помісти його всередину блоку **Завжди**. Скрипт кота наведено на рис.1.
7. Клікни будь-яку команду цієї програми. Кіт почне переслідувати вказівник миші.

Зробимо так, щоб дракон переслідував кота.



1. В Області спрайтів натисні кнопку **Обрати спрайт**, у бібліотеці обери категорію **Фантазії**, клікни по спрайту **Dragon**.
2. Обери інший образ для дракона. Для цього відкрий вкладку **Образи** і натисні кнопку **Обрати образ**. У бібліотеці обери категорію **Фантазії**, обери образ **Dragon1-a**, потім додай образ **Dragon1-b**.
3. В Області спрайтів клікни по спрайту дракона і додай до спрайту такий скрипт:



Рис.3

Тепер дракон переслідує kota.

4. Додай до спрайта дракона ще один скрипт (поряд з першим):

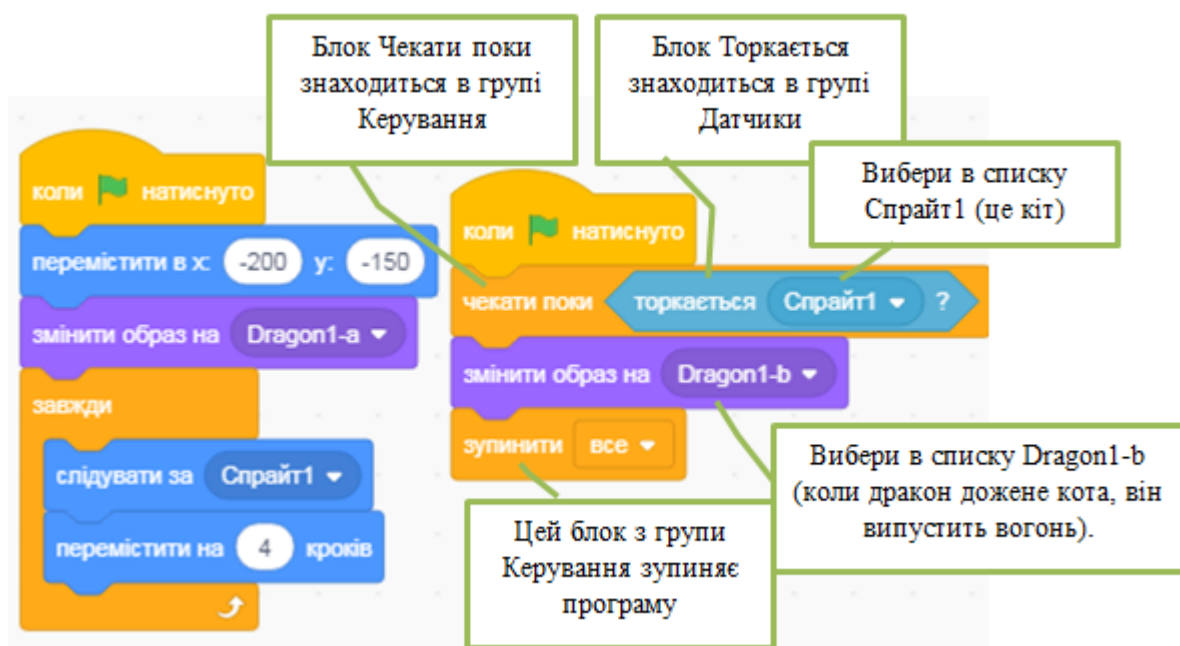


Рис.4

Запусти програму, клікнувши спочатку по будь-якій команді, потім по зеленому прапорцю. Випробуй програму!

