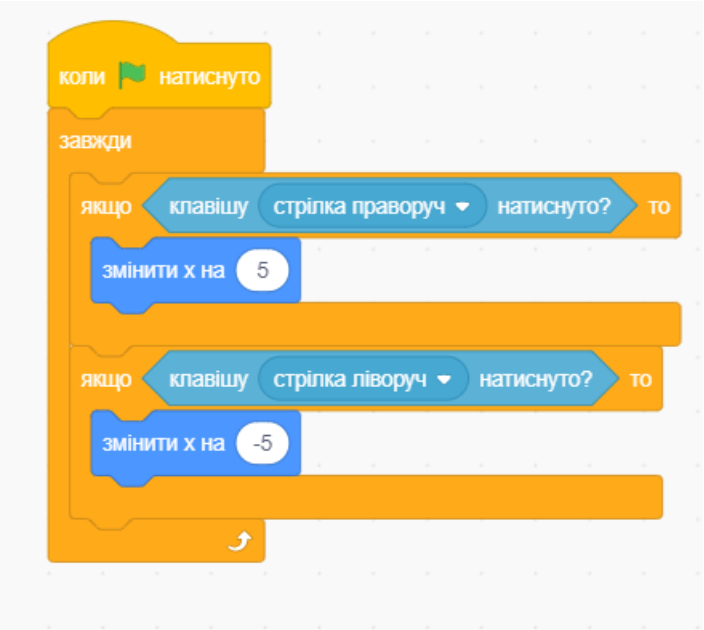
Проект Гра яблуко

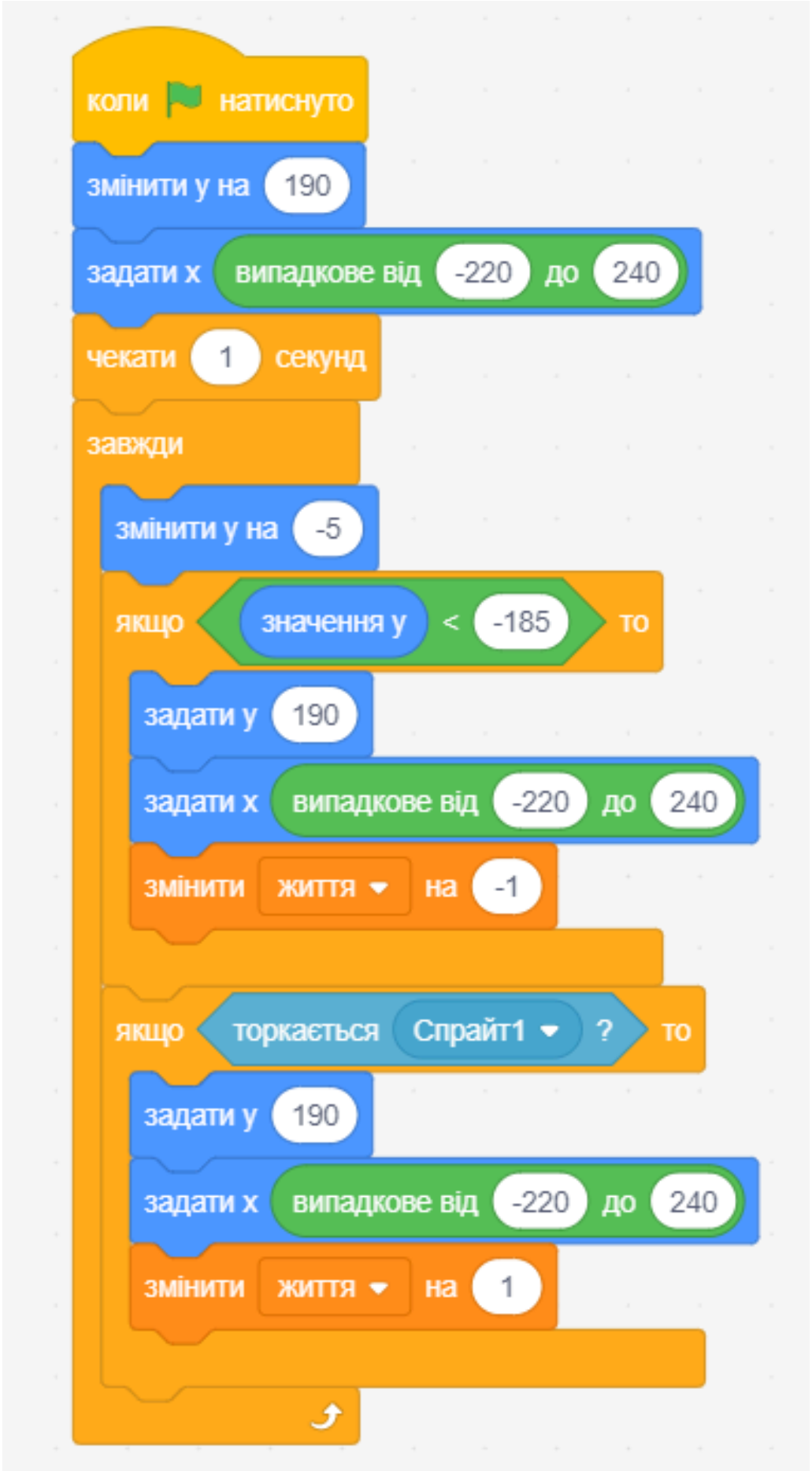
1.Створюємо програму для котика:



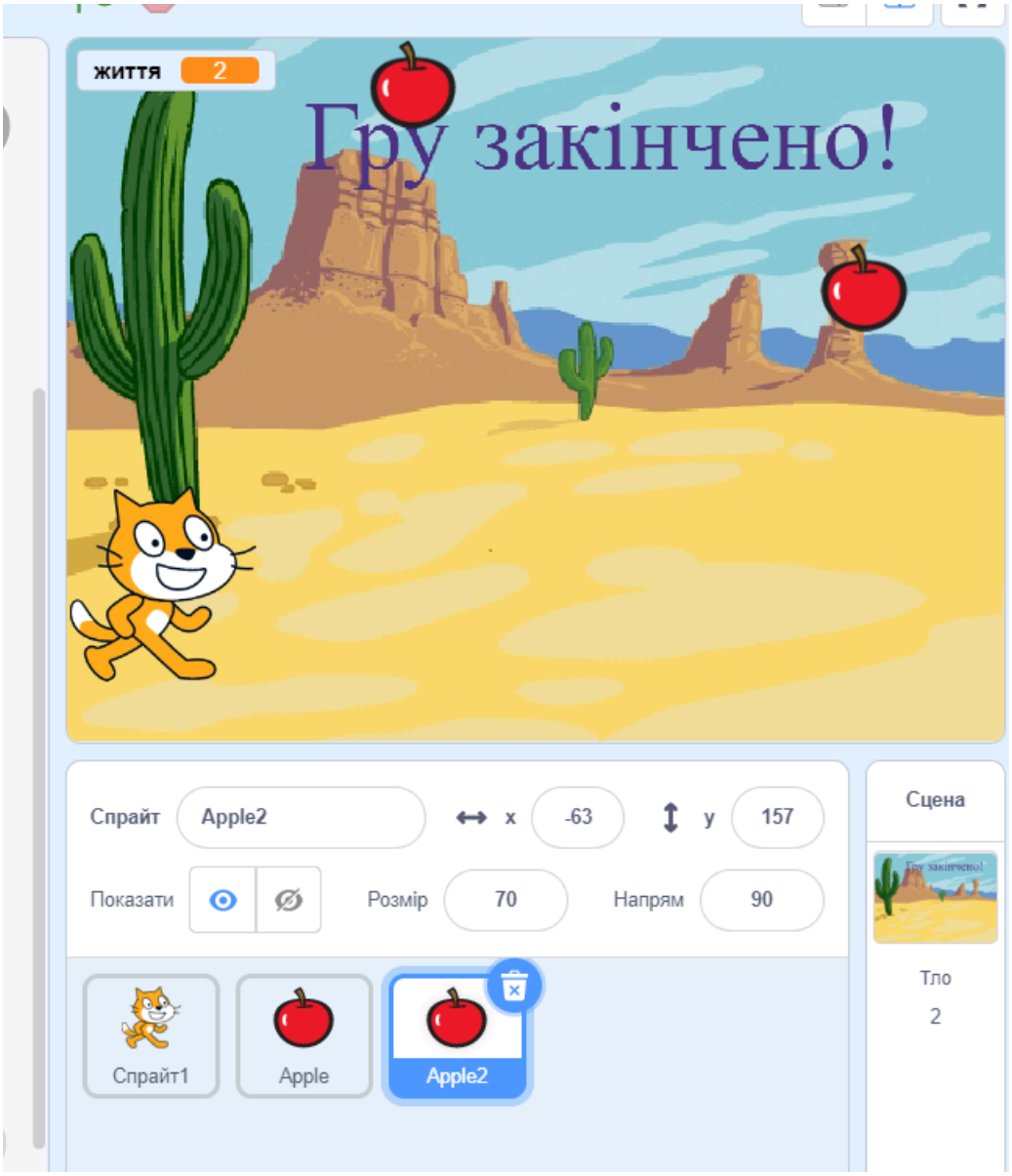
2. У блоці Змінні - Створити змінну Життя

3. Додати яблуко, розмір зменшити, створити програму для яблука:

4. Створюємо ще одне яблуко, зменшити розмір, пишемо для нього програму:



5. Вибрати фон.



6. Запустити проект на виконання натиснувши Зелений прапорець.