



Практичне завдання

Проект «Ловимо зірки»

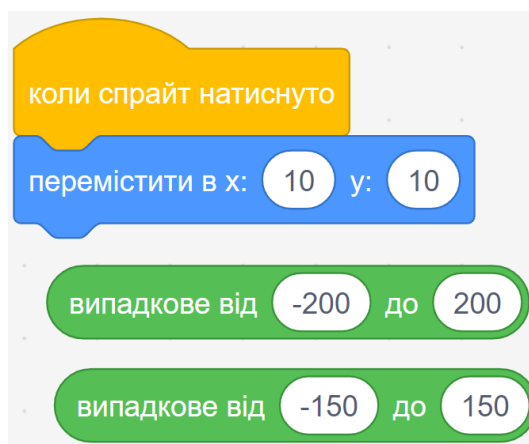
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Завдання. У цьому проекті ми розробимо гру, в якій персонаж зникає та з'являється у випадковому місці, щоразу, коли на нього клацають. Спробуйте клацати на персонажі якомога швидше, поки не завершиться час.

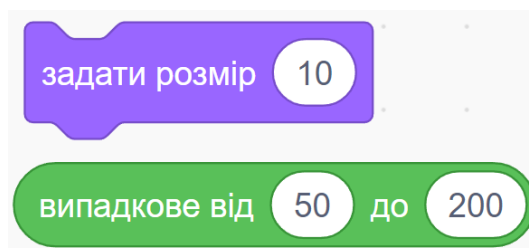
[Зіграти в демонстраційну версію.](#)



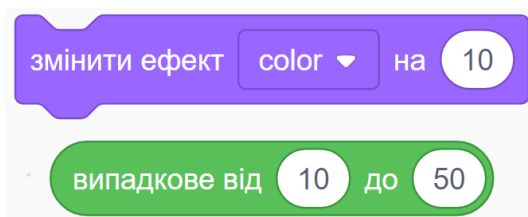
1. Створіть персонаж, додавши фігуру.
2. Встановіть тло у вигляді зображення чи кольору.
3. Коли клацнули на фігурі, нехай вона з'явиться у випадковому місці.



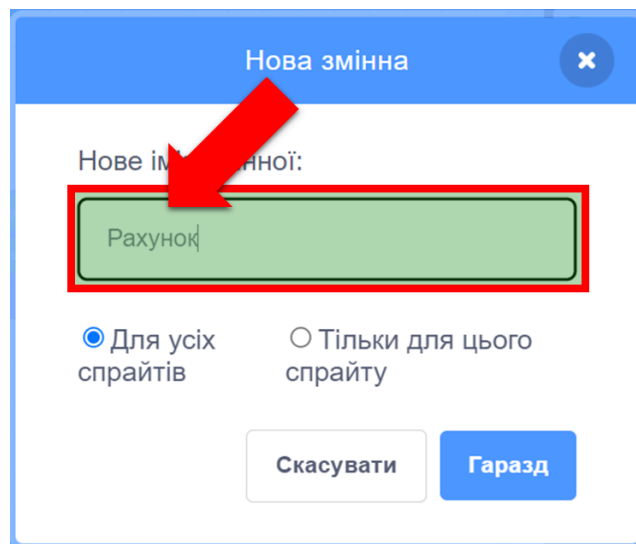
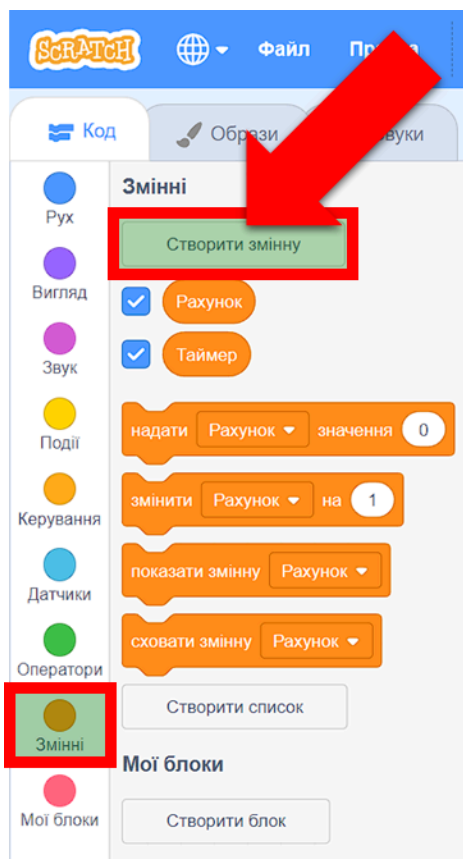
4. Коли персонаж з'являється, нехай його розмір змінюється на випадкову величину.



5. Коли персонаж з'являється, нехай його колір змінюється на випадкову величину.



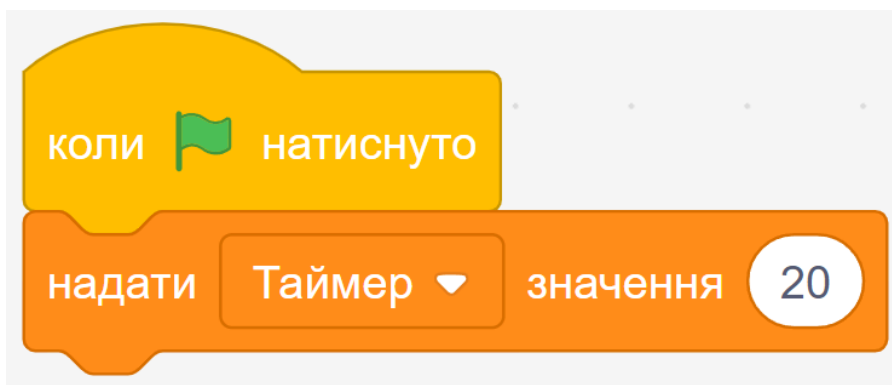
6. Створіть змінну для рахунку, і нехай вона виводиться на екран.



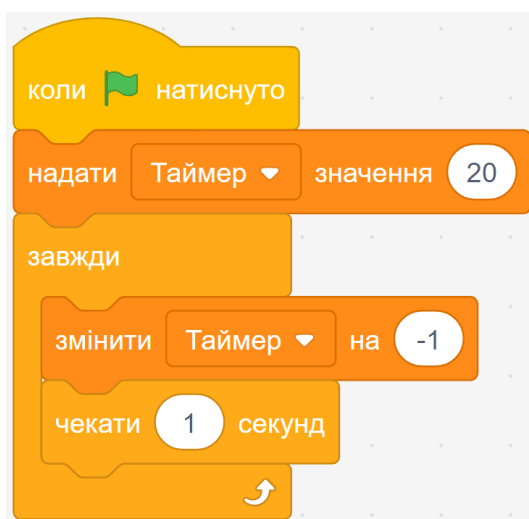
7. Нехай рахунок збільшується щоразу, як клацнули на спрайт.



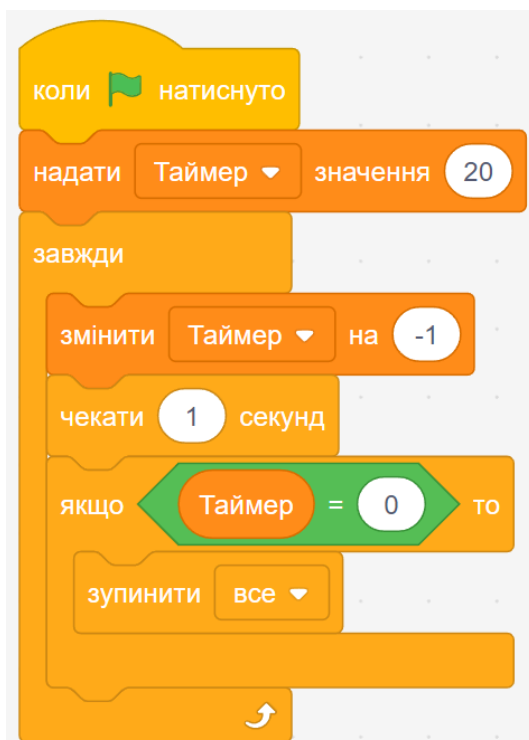
8. Створіть змінну-таймер, яка має значення 20 і виводиться на екран.



9. Нехай таймер зменшує значення на 1 щосекунди.

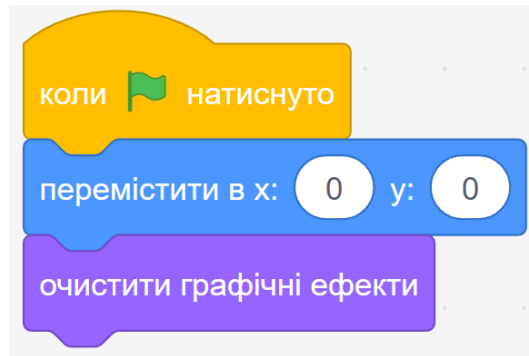


10. Коли таймер рівний 0, зупиніть гру.





11. Створіть повідомлення "Гра завершено". Зробіть веселу кінцівку!
12. Для коректного початку гри потрібно скидати зміни кольору та розміру спрайту і переміщувати його в центр екрану.



13. Збережи файл під іменем **Ловимо зірки** у власній структурі папок.