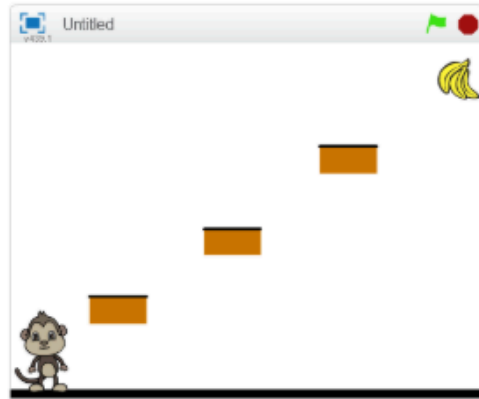


Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі

Зміст гри

- ▶ Мавпочка має дістатись до бананів, перестрибуючи по платформах
- ▶ Якщо мавпочка не на платформі – вона падає вниз
- ▶ На наступному рівні платформи рухаються



Принцип гри

- ▶ Мавпочка має постійно рухатися вниз, якщо вона не стоїть на поверхні землі чи платформи – чорного кольору
- ▶ Керування мавпочкою – клавішами стрілок
- ▶ Властивість координат має змінюватись:
 - ▶ Якщо не торкається чорного кольору, то координата Y зменшується
 - ▶ Якщо натиснені клавіші стрілок – координати X та Y відповідно змінюються

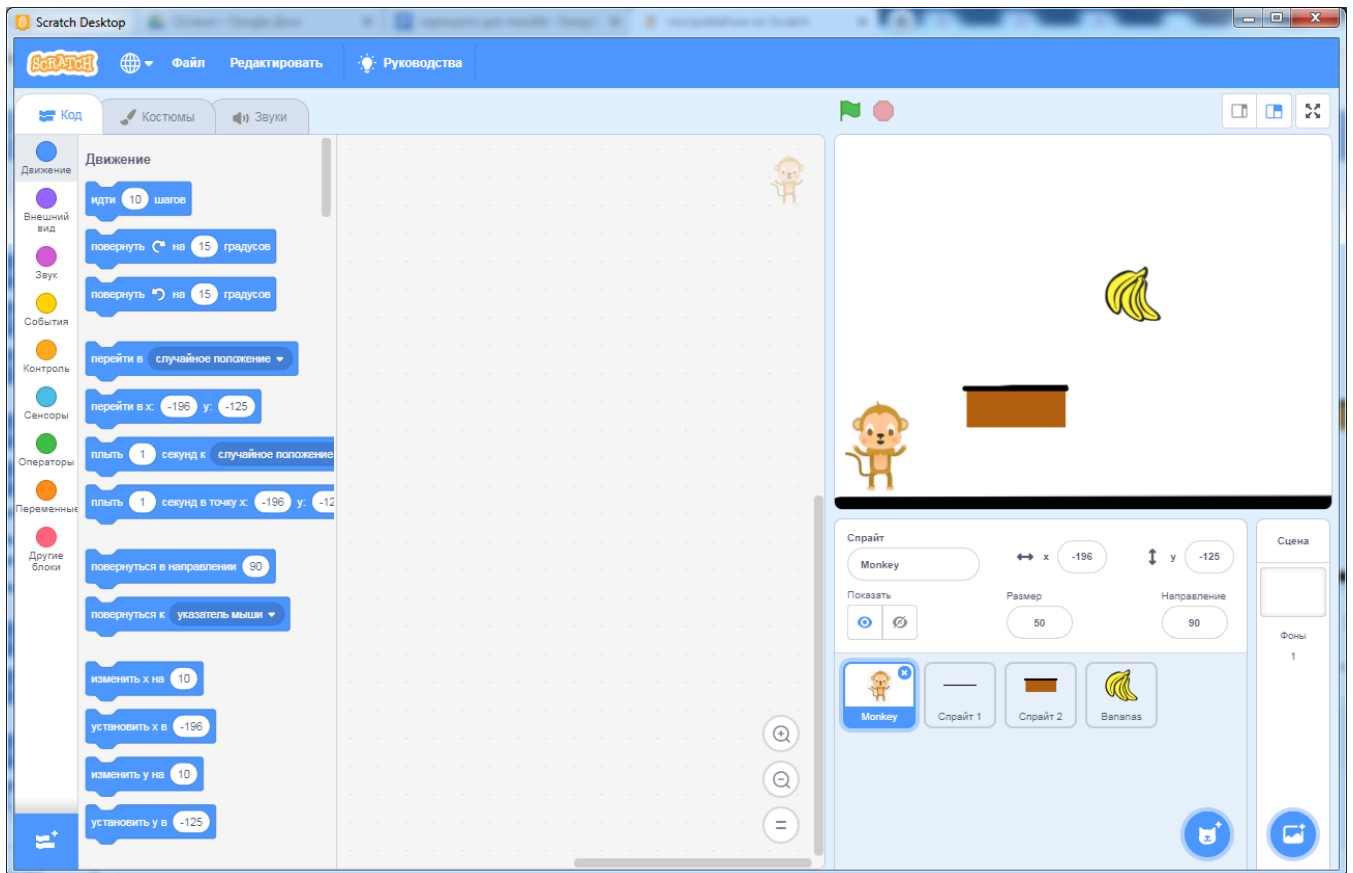


Реалізація проекту в середовищі Scratch 3

У проекті "Голодна мавпочка" ми розробимо гру, в якій мавпочка має пройти через перешкоди до бананів. Перешкоди - рухомі платформи, по яких стрибатиме мавпочка.

Етапи виконання проекту

1. Додайте до проекту спрайти: мавпочка та банани з колекції, рухому платформу і лінію внизу слід намалювати. Зверніть увагу, що верх платформи та лінія внизу мають бути однакового кольору



2. Програмуємо мавпочку. Весь час, коли вона не торкається чорного кольору (верх платформи), вона падає вниз, тобто у змінюється на -1

Якщо натиснути пробіл, мавпочка підстрибує, тобто у різко збільшується (наприклад, на 150)

Стрілки праворуч та ліворуч позначають зміну координати x на 10 та -10 відповідно

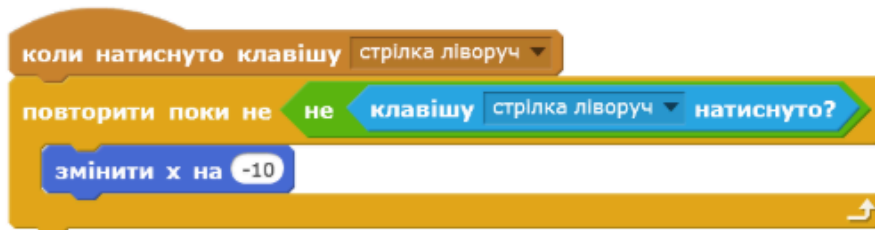
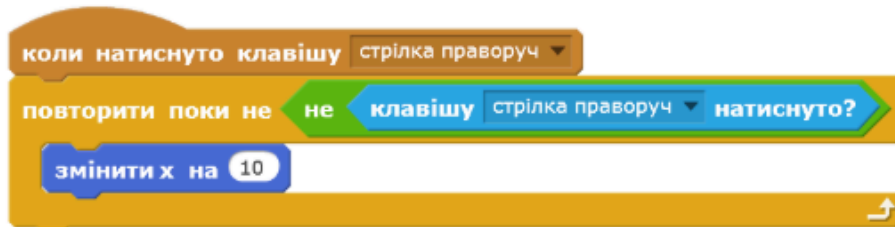
Рух мавпочки вниз

- ▶ Завжди, якщо не торкається поверхні чорного кольору



Керування рухом

- ▶ Стрілки праворуч та ліворуч



Стрибок

- ▶ Різка зміна координати у
- ▶ Зміна образу



```
коли натиснуто клавішу пропуск
змінити у на 150
змінити образ на monkey1-b
чекати 0.5 секунд
змінити образ на monkey1-a
```

Якщо до бананів торкається мавпочка, банани зникають. Можна самостійно додати змінну обліку кількості бананів, які отримала мавпочка

Торкання бананів

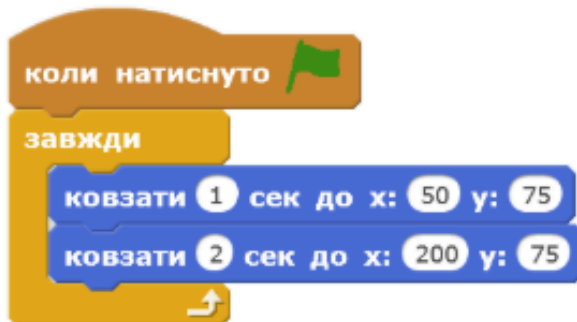
- ▶ Можна змінювати колір чи інші ефекти
- ▶ Можна додавати бали

```
коли натиснуто
завжди
якщо доторкається Бананас ? то
    говорити УРА! Ням-ням! 2 сек
```

Платформа рухається шляхом ковзання. Підбирайте швидкість та координати ковзання для цікавої гри

Рухомі платформи

- ▶ Можна змінювати час ковзання
- ▶ Діапазон ковзання



Самостійно додайте тло, облік бананів, ще кілька платформ, можна змінити швидкість руху, висоту стрибків, додати інші корисні та некорисні об'єкти на ігрове поле. Розважайтесь!