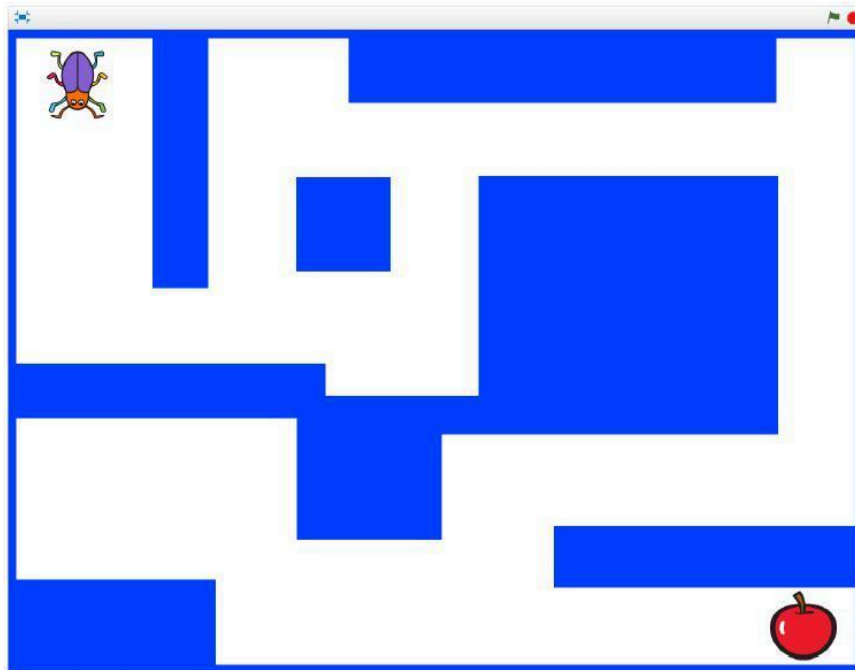


ЗАНЯТТЯ 6: ЛАБІРИНТ

ЗАВДАННЯ

Створити гру з лабіринтом і пошуком призу.



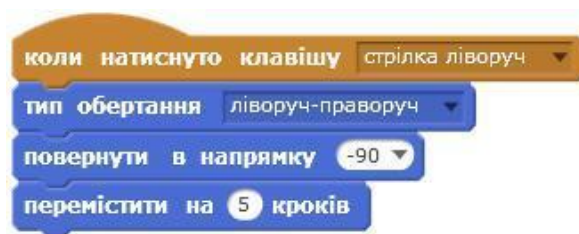
ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

Крок 1: Підготовка

- Створіть новий проект;
- Видаліть існуючий спрайт;
- Намалюйте нове тло з лабіринтом одного кольору (приклад лабіринту зображено вище);
- Додайте спрайти "Жук" (Beetle в бібліотеці спрайтів) та "Яблуко". Зменшіть їх розмір та розмістіть на початку та в кінці лабіринту відповідно.

Крок 2: Скрипт жука

- Додайте скрипт руху жука вліво, як на зображенні;
- Реалізуйте **подібним** чином рухи вправо, вгору і вниз. Виберіть відповідний тип обертання;



Адаптовано і доповнено Фондом BrainBasket та Академією Кодування

- Додайте скрипт, який забороняє жуку рухатись по перешкоді. Зверніть увагу – колір має відповідати кольору лабіринту;
- Додайте скрипт, схожий на попередній, в якому Жук доторкається до Яблука і говорить "Знайшов".

