Игра «Ты — акула. Поймай рыбёшку»

Идея игры:

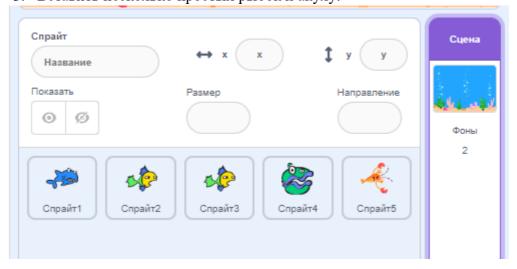
- Создать фон морских глубин с поднимающимися пузырьками.
- Добавить мелких рыбёшек и задать им хаотичное движение;
- Добавить акулу, задать управление клавиатурой её движением. Акула голодна, поэтому её нужно кормить рыбками. Если акула «переест», то у неё заболит живот, но через несколько секунд всё пройдет (использование переменной для подсчёта количества съеденных рыб).

Алгоритм решения игры:

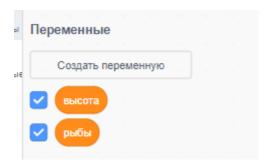
1. Вставить минимум 2 фоновые картинки и отредактировать (создать эффект поднимающихся воздушных пузырьков).



3. Вставить несколько простых рыбок и акулу.



4. создать 2 переменные (рыбы и высота) во вкладке «Переменные».



5. для маленьких рыбешек ввести код, как на картинке (случайное движение). В нашем коде «Спрайт1» — это акула!! Если хотите, то её можно переименовать.

```
убрать графические эффекты

установить х в выдать случайное от 200 до 200

установить у в выдать случайное от 100 до -80

показаться

повторять всегда

если касается края, оттолкнуться

изменить х на выдать случайное от -10 до 10

изменить у на выдать случайное от -5 до 5

если касается Спрайт1 ▼ ? , то

изменить эффект союг ▼ на 50

ждать 0.2 секунд

спрятаться

ждать 1 секунд

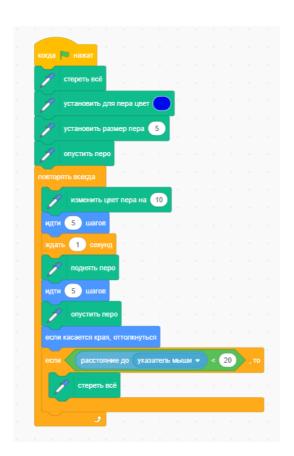
убрать графические эффекты

установить х в выдать случайное от -200 до 200

установить х в выдать случайное от 100 до -80

показаться
```

6. для рачка ввести код



7. для акулы добавить несколько костюмов и ввести код

```
SAGET BOOTH * SIGNAME (TOPPER BOOK * INSERT)

SAGET BOOTH * SIGNAME (TOPPER BOOK * INSERT)

SAGET BOOTH * IN STORMAN (STORMAN)

SAGET BOOK * IN SAGET SAGET
```

8. запустите, проверьте работу. Попробуйте изменить числа в случайностях. Для продвинутых пользователей: сделать игру многоуровневую. Например, акула должна есть на каждом уровне разное количество рыбок. Или добавить переменную размер и уменьшать размер рыбок или акулы при переходе к следующему уровню.