

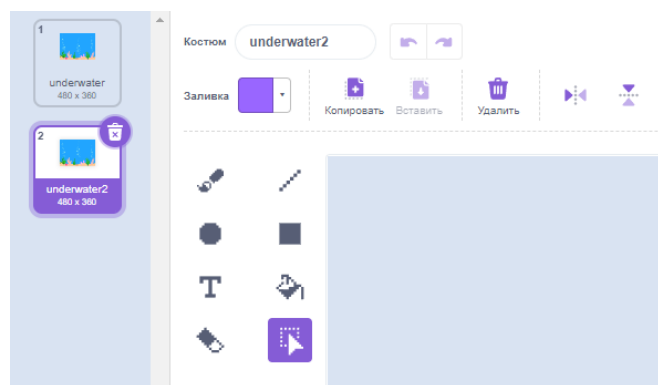
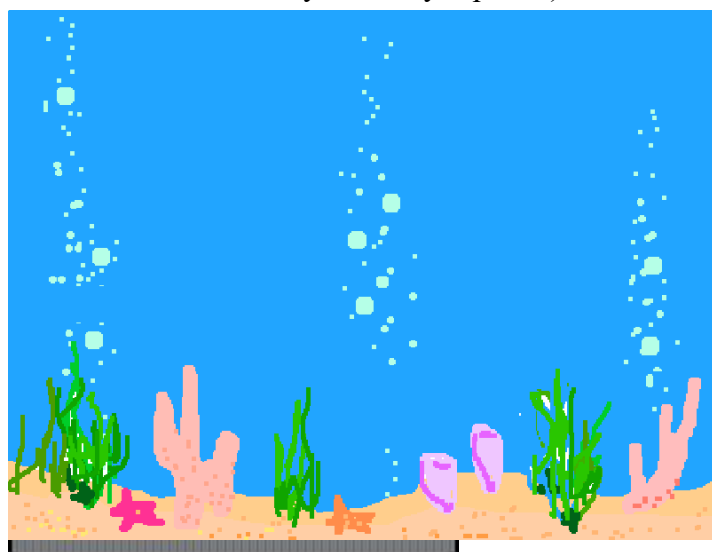
Игра «Ты — акула. Поймай рыбёшку»

Идея игры:

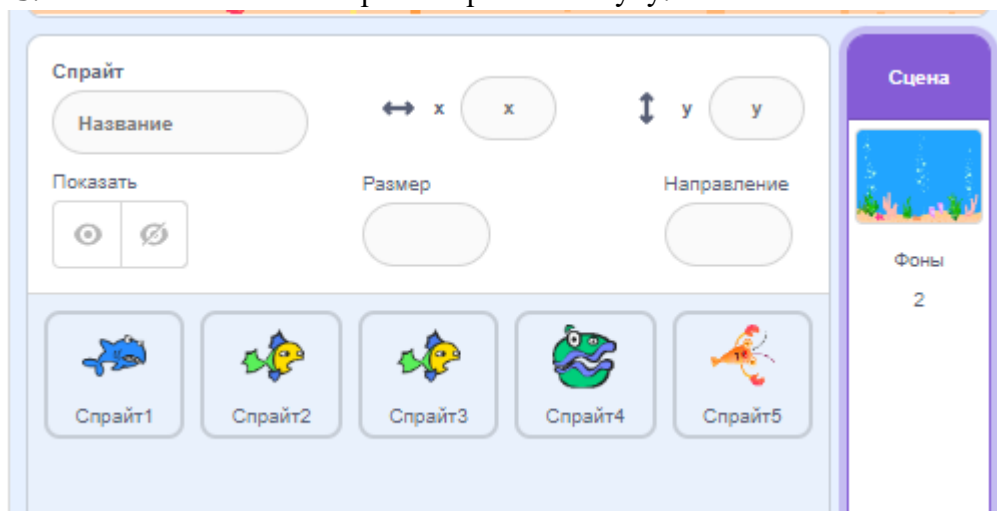
- Создать фон морских глубин с поднимающимися пузырьками.
- Добавить мелких рыбёшек и задать им хаотичное движение;
- Добавить акулу, задать управление клавиатурой её движением. Акула голодна, поэтому её нужно кормить рыбками. Если акула «переест», то у неё заболит живот, но через несколько секунд всё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

Алгоритм решения игры:

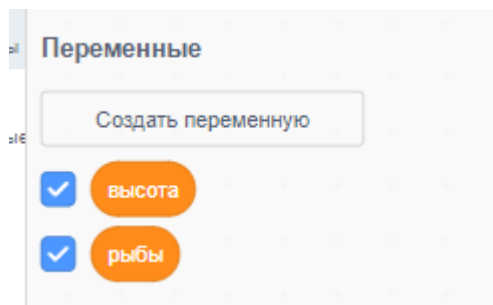
1. Вставить минимум 2 фоновые картинки и отредактировать (создать эффект поднимающихся воздушных пузырьков).



3. Вставить несколько простых рыбок и акулу.



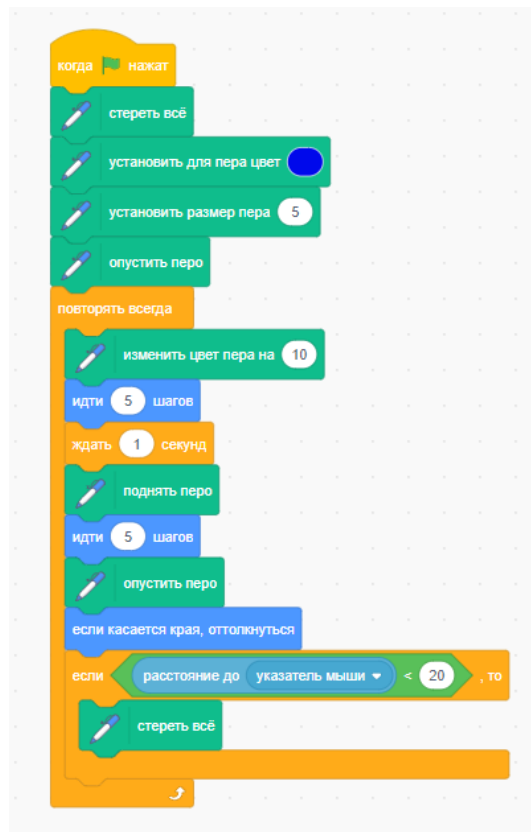
4. создать 2 переменные (рыбы и высота) во вкладке «Переменные».



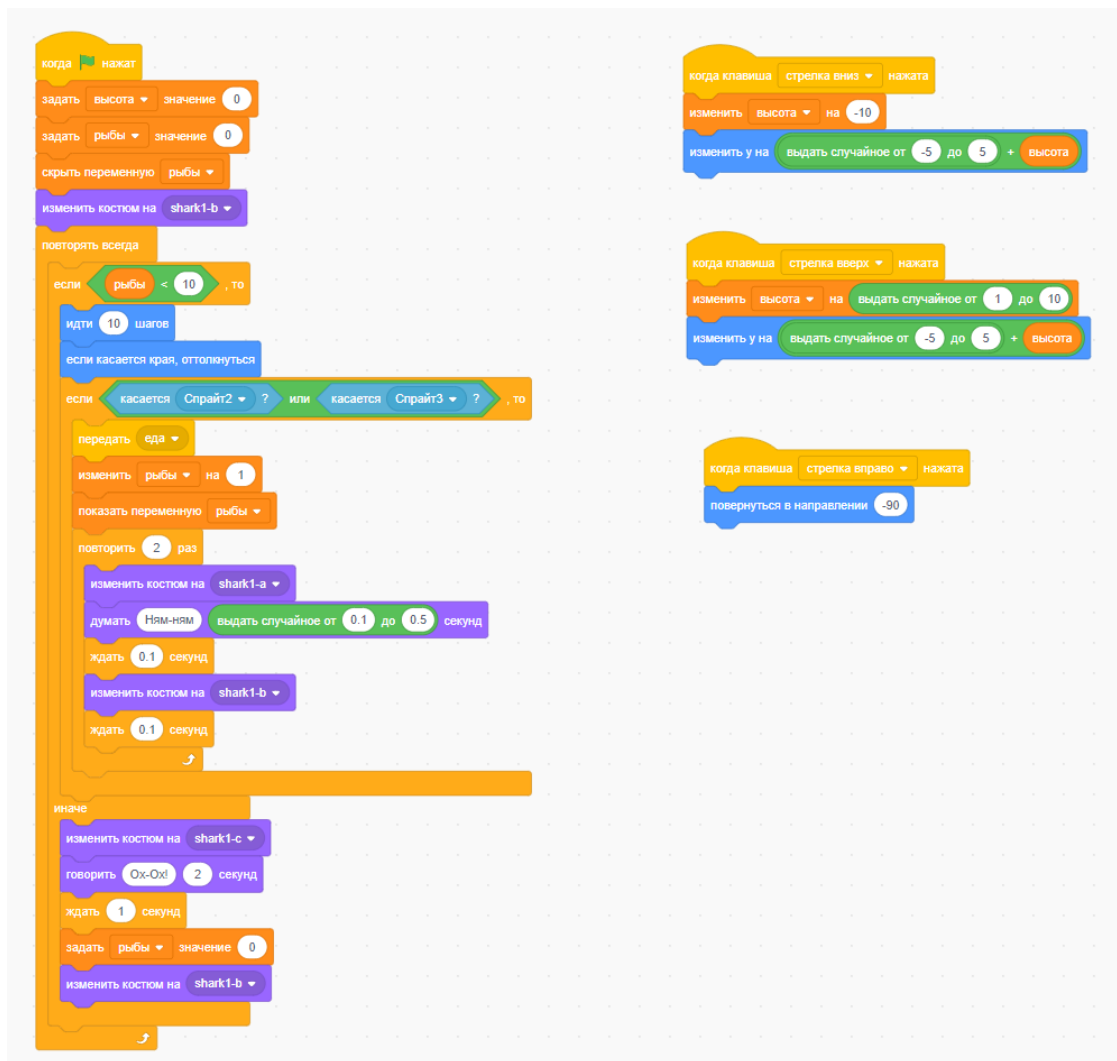
5. для маленьких рыбешек ввести код, как на картинке (случайное движение). В нашем коде «Спрайт1» — это акула!! Если хотите, то её можно переименовать.



6. для рачка ввести код



7. для акулы добавить несколько костюмов и ввести код



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.