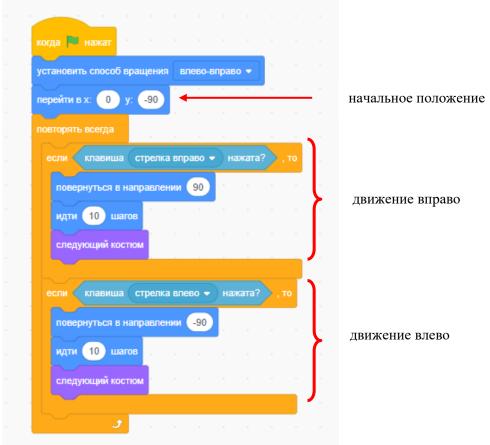
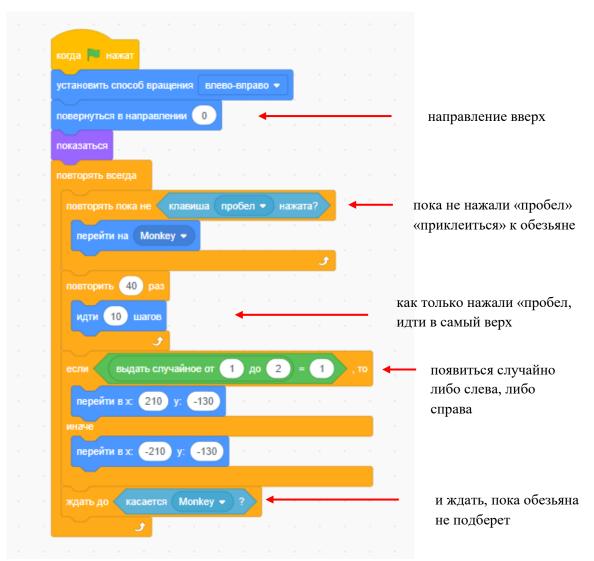
## Игра «Обезьяна-стрелок»

## Этапы создания игры:

- 1. Удалите спрайт кота.
- 2. Добавьте новый фон из библиотеки, например, кирпичную стену (Wall 1).
  - 3. Добавьте новый спрайт из библиотеки (выберем обезьяну Monkey).
  - 4. Добавьте этому спрайту следующий скрипт:

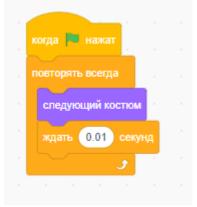


- 5. Проверьте правильность работы.
- 6. Добавьте новый спрайт (выберем бананы).
- 7. Добавьте этому спрайту следующий скрипт:



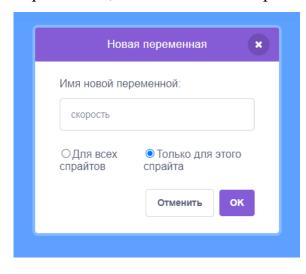
Теперь обезьяна может стрелять вверх связкой бананов!

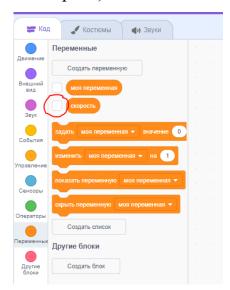
- 8. Проверьте правильность работы.
- 9. Теперь добавьте спрайта, в которого должна попадать обезьяна (например, летучая мышь Bat).
- 10. Сделайте так, чтобы летучая мышь махала крыльями: добавьте скрипт



12. Теперь сделайте так, чтобы летучая мышь двигалась по верхнему краю окна влево и вправо со случайной скоростью. Для этого

- добавьте спрайту Ват переменную с именем «скорость» (отметьте «только для этого спрайта» и после создания снимите галочку с имени переменной, чтобы она не отображалась на экране).





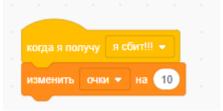
- добавьте следующий скрипт для летучей мыши:



- 13. Теперь сделайте так, чтобы можно было считать очки за сбитых мышей. Для этого
- для сцены создайте переменную с именем «Очки» и добавьте для сцены скрипт



- для спрайта «Бананы» добавьте скрипт



## 14. Проверьте правильность работы.

- 15. Подумайте как исправить ошибку полного исчезновения бананов.
- 16. Бесконечные игры это не очень интересно. Добавим ограничение по времени. Для этого для сцены
- добавьте ещё один фон (можно продублировать основной) и напишите на нём «GAME OVER»
- создайте переменную с именем «Осталось времени:» и измените уже добавленный скрипт следующим образом:



17. Осталось протестировать игру.