## 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:

установить способ вра	щения влево-в	право 👻	а. — а		
перейти в х: 0 у:	-90		· · ·	-	начальное пол
повторять всегда				<b>)</b>	
если клавиша с	трелка вправо 👻	нажата	, то		
повернуться в нап	равлении 90			5	движение впр
идти 10 шагов				1	
следующий костюм				1	
если клавиша с	трелка влево 👻	) нажата?	, то	) ·	
повернуться в нап	равлении -90				
идти 10 шагов				7	движение влег
следующий костюк					

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

	когда 🏴 нажат
	установить способ вращения влево-вправо 🗢
	повернуться в направлении 0 направление вверх
	показаться
	повторять всегда
	повторять пока не клавиша пробел • нажата? • • пока не нажали «пробел»
	перейти на Мопкеу - «приклеиться» к обезьяне
	و
	повторить 40 раз
	идти 10 шагов как только нажали «пробел, идти в самый верх
	если выдать случайное от 1 до 2 = 1, то появиться случайно
	перейти в х. 210 у: -130 справа
	иначе
	перейти в х: -210 у: -130
	ждать до (касается (Monkey -)?) - И ждать, пока обезьяна не полберет
	J

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

			🚝 Код 🕑 Костюмы 🌒 Зву	/ки
юва	ая переменная	×	Переменные	
			Создать переменную	
я новой пе	ременной:		Внешний вид моя переменная	
скорость			Зами	
скорость			задать моя переменная - зна	нение
			События	
) Для всех прайтов	Іолько для этого спрайта		Управление	a (1
ipaniob	onpanta		показать переменную моя перем	енная
	Отменить		Сенсоры	
			Операторы	ная
			Создать список	
			Переменные Другие блоки	
			Другие Создать блок	

- добавьте следующий скрипт для летучей мыши:

огда 🍽 нажат		
становить способ вращения влево-вправо 👻		
овторять всегда		
перейти в х: -250 у: выдать случайное от 5	0 до 140	движение начинается с. на случайной высоте
задать скорость - значение выдать случай	юе от 5 до 25	со случайной скоростью
повторять пока не касается Bananas - ?		
идти скорость шагов		двигаться влево-вправо, пока не заденет связка бананов
если касается края, оттопкнуться		
передать я сбит!!! 🔹		если это случилось, то передать всем
повернуться в направлении (180) с с с		сообщение «я сбит!!!»
повторить 40 раз	и падать і	вниз
идти 10 шагов		
a service a		
Новое сообщение		ввести текст сообщения «я сбит!!!»
Новое имя сообщения:		
я сбит!!!		

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:

когда	нажат							
задать	очки 🔻	значен	ие 🕕					
задать	Осталос	ь време		значе	ние	60		
перекли	очить фон	на Wa	ill 1 👻					
повторя	ть пока не		сталось	време	ени:	= (	0	•
	1 ce	кунд						
измен	ить Ост	апось вр	ремени:		a 🧲	1		
							و	
перекли	очить фон	на Wa	all 2 🔻	1				
стоп в	ice 🔻							

17. Осталось протестировать игру.