



Практична робота №5

Створення та виконання лінійних алгоритмів та програм

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Проект «Акваріум»

Завдання. Склади проект руху восьминога, рибок і краба в акваріумі (див. відео).

Восьминіг

1. Об'єкт рухається, відбиваючись від меж екрану (не забувайте про способи обертання спрайту)
2. Переміщуючись, об'єкт змінює образи, а також – колір.

Рибки

Хто ж знає, що у риби на умі?!

1. Крім відбивання від меж екрану, кожні 5 секунд об'єкт змінює напрям руху від -90 до 90
2. Рибки (3 шт.) рухаються з різною швидкістю.

Краб

1. Краб бігає по дну.