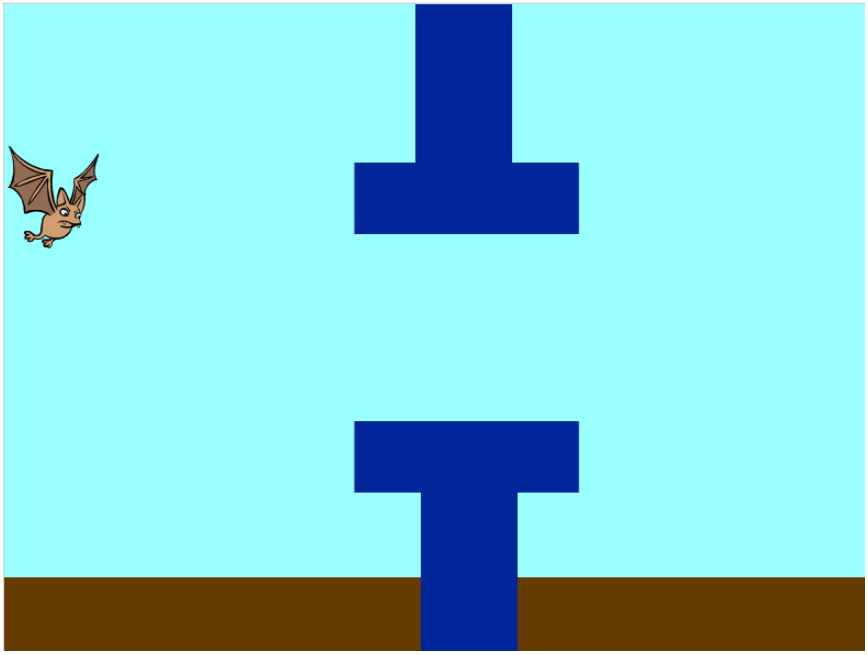
ЗАНЯТТЯ 9: КАЖАН

ЗАВДАННЯ

Створити гру – кажан в польоті оминає перешкоди, за кожну перешкоду гравець отримує 1 бал.



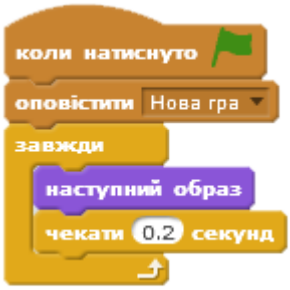
ПОКРОКОВА ІНСТРУКЦІЯ

Крок 1: Підготовка

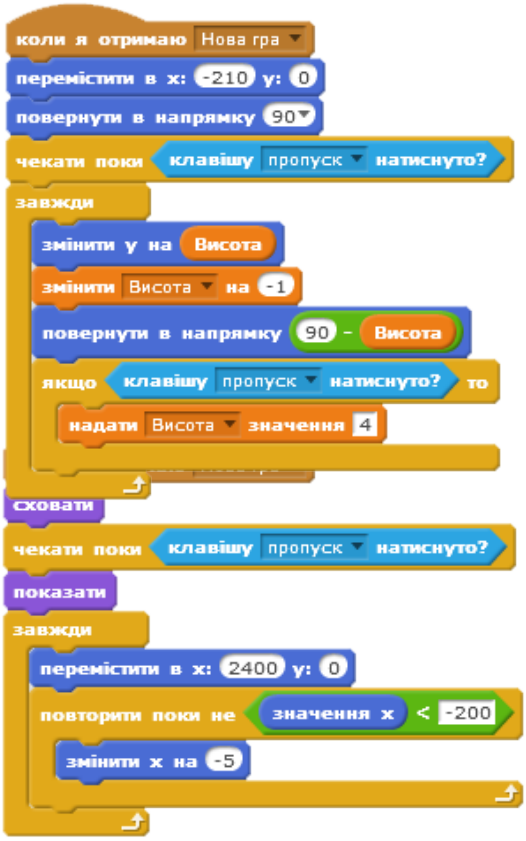
- Створіть новий проект;
- Видаліть існуючий спрайт;
- Намалюйте фон гри – земля та небо (без перешкоди).

Крок 2: Скрипт кажана

- Додайте новий спрайт кажана (категорія "Тварини", "Bat1");
- Створіть скрипт анімації руху кажана, при якому робимо повідомлення про нову гру;
- Додайте змінну "Висота", яка визначатиме дію гравітації та висоту польоту кажана;



- Створіть скрипт польоту та гравітації кажана.

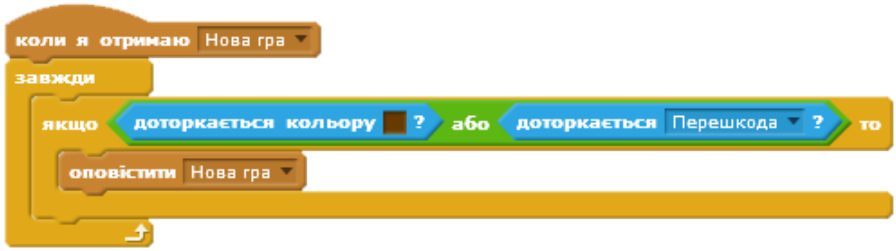


Крок 3: Скрипт перешкоди

- Створіть новий спрайт "Перешкода", на якому намалюйте перешкоду, як показано на першому малюнку;
- Створіть скрипт руху перешкоди, який буде активуватися після натискання клавіші Пропуск.

Крок 4: Умови програшу

- Створіть скрипт для спрайта кажана, який визначає умови програшу, коли кажан доторкається до землі або перешкоди.



Крок 5: Додаткові завдання

- 1. Додайте лічильник очок. Кожна перешкода додає один бал;
- 2. Створіть змінну "Рекорд", яка буде записувати найкращий результат гри.