

### Управление клавишами. Игра «Лабиринт».

Учащимся предлагается составить игру, в которой необходимо пройти лабиринт, не коснувшись стенок. При касании стенок лабиринта спрайт возвращается в начальную точку. Если лабиринт пройден, то переключается фон завершения игры. Управление спрайтом с помощью стрелочек на клавиатуре.

Вариант лабиринтов:



Выбор спрайтов-персонажей:

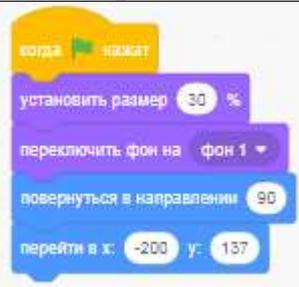
Спрайт 1

Выбор сцены

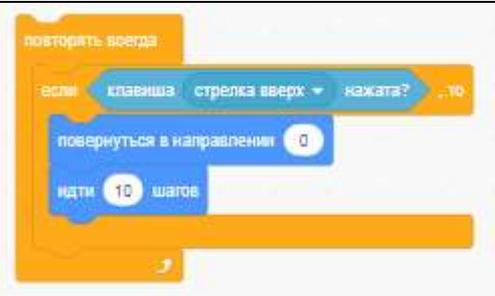
Самостоятельно рисуется Лабиринт  
Любой фон для завершения игры

#### Скрипт для Спрайт 1

При запуске проекта спрайт появляется в начальной точке. Размеры спрайта изменены, установлен начальный фон лабиринта



В цикле «Повторять всегда» организуется движение вверх с помощью команды «Если клавиша стрелка вверх нажата, то»  
Аналогично составляются блоки для организации движения вниз, влево и вправо.



Так же в цикле «Повторять всегда» организуется проверка на касание цвета. Если касание цвета стенок лабиринта спрайт возвращается в начальную точку. Если лабиринт пройден, то переключается фон завершения игры.

