

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
<p style="text-align: center;"><u>Скрипт для Спрайт 1</u></p> <p>При запуске проекта спрайт появляется в начальной точке. Размеры спрайта изменены, установлен начальный фон лабиринта</p>	
<p>организуется движение вверх с помощью команды «Когда клавиша стрелка вверх нажата, то»</p> <p>Аналогично составляются блоки для организации движения вниз, влево и вправо.</p>	
<p>Используя команду «Когда клавиша любая нажата, то» организуется проверка на касание цвета. Если касание цвета стенок лабиринта спрайт возвращается в начальную точку. Если лабиринт пройден, то переключается фон завершения игры.</p>	