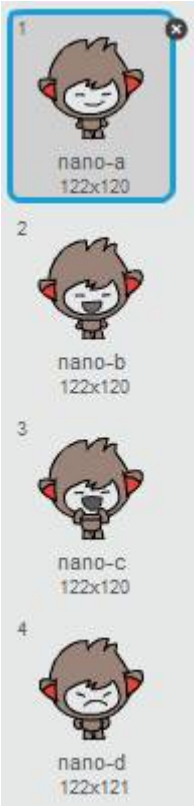
ГЛАВА 9. ИГРА ЛАБИРИНТ.

В этой главе мы сделаем игру в которой Гига должна будет пройти по лабиринту и найти Нано, который заблудился в пещере. Сначала мы сделаем простой вариант игры, а потом усложним его, добавив анимацию.

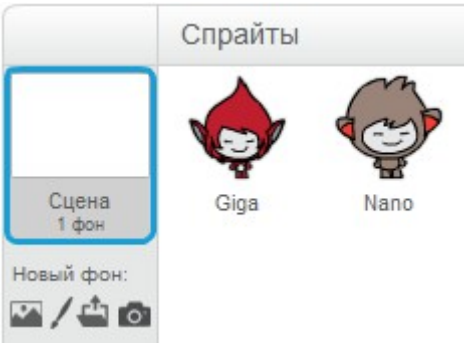
Создайте новый проект. Удалите Кота, и добавьте из библиотеки Гигу и Нано.
Посмотрите, какие костюмы есть у Гиги. Выберите её и нажмите на вкладку Костюмы.

У Гиги четыре костюма, три весёлых и один грустный.

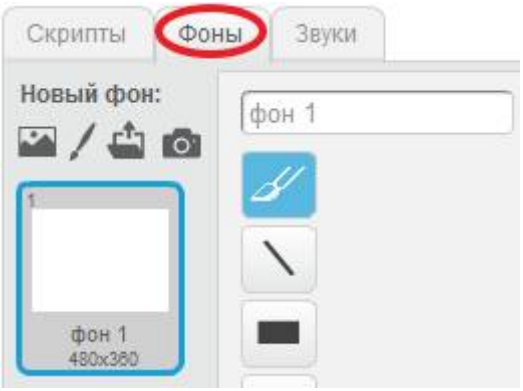
У Нано тоже четыре костюма, три весёлых и один грустный.



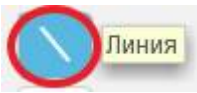
Запомните названия первых весёлых костюмов и названия грустных, они нам пригодятся. Затем нарисуйте лабиринт. Выберите сцену.



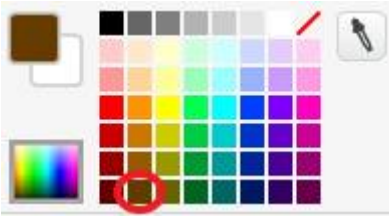
Перейдите на вкладку Фоны.



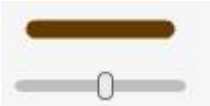
Выберите инструмент Линия.



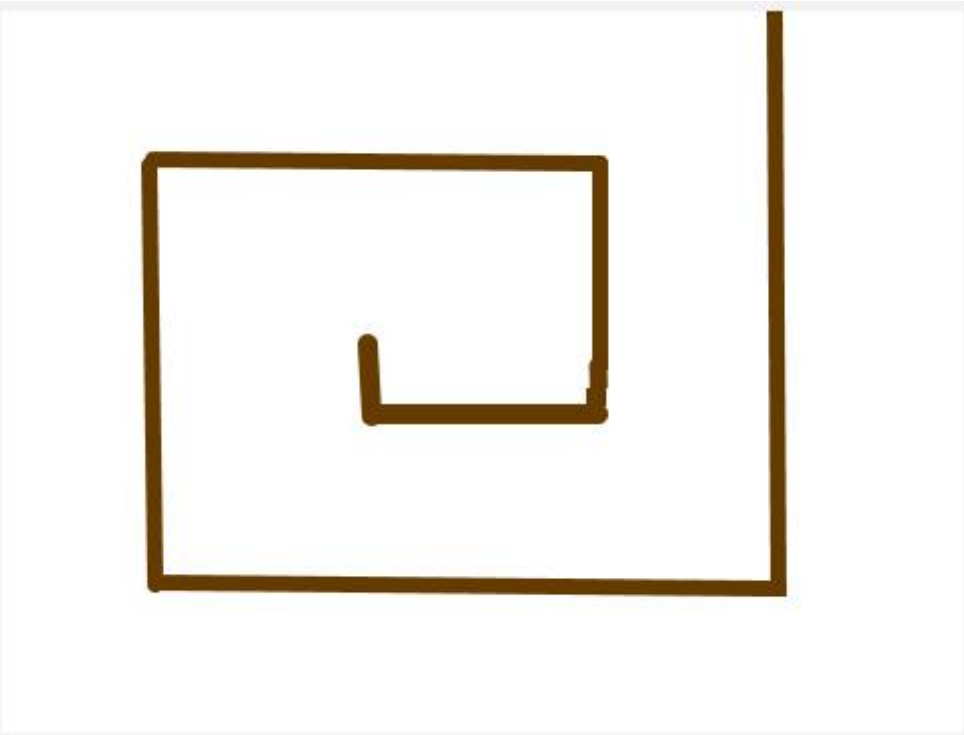
Выберите коричневый цвет.



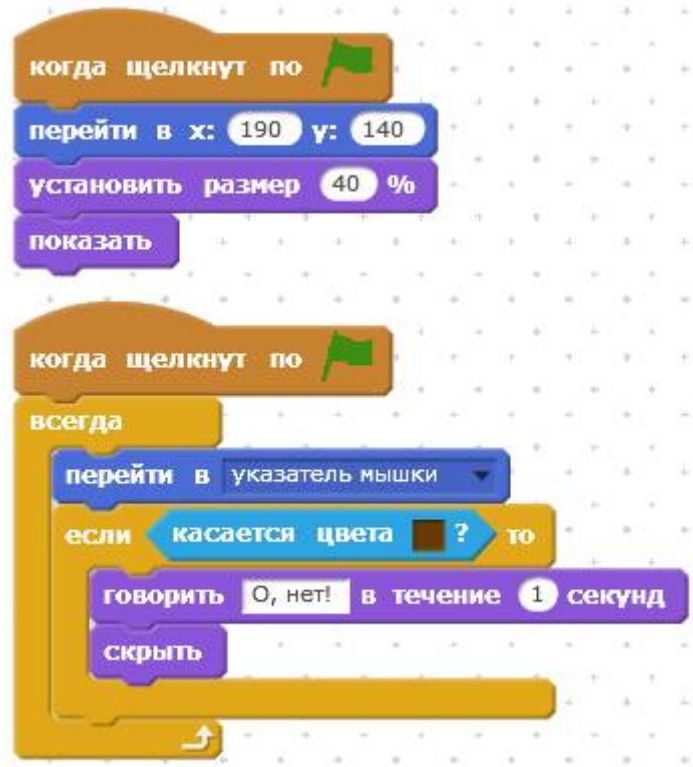
Увеличьте толщину линии.



Нарисуйте лабиринт.



Сделайте для Гиги такую программу. Здесь использованы знакомые вам блоки «перейти в указатель мышки», «показать», «скрыть», а также новый голубой сенсорный блок «касается цвета». Он используется совместно с блоком «если» и срабатывает в момент касания Гигой стенки лабиринта.

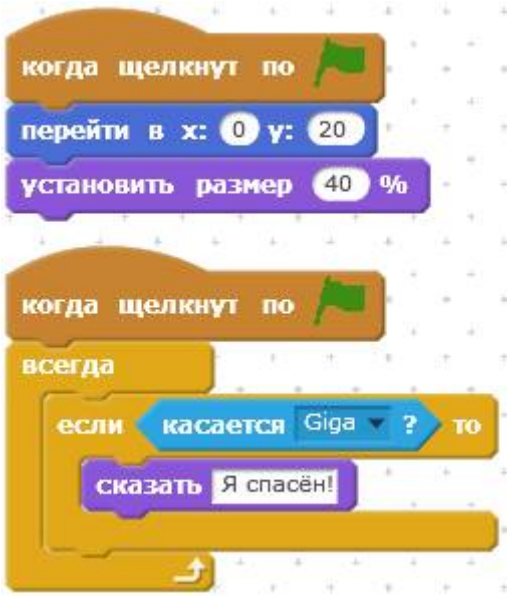


Для того чтобы поместить в голубой блок коричневый цвет используется очень простой способ. Кликните мышкой в квадратное окошко с цветом.

Курсор измениться, и станет похож на руку. Кликните им на стену лабиринта.

Выбранный цвет автоматически попадёт в голубой блок.

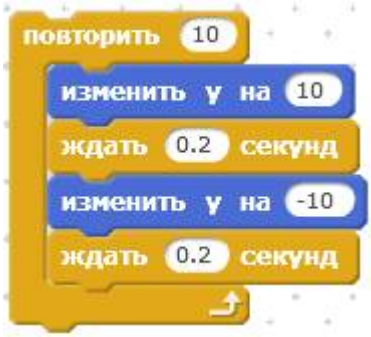
Теперь сделайте программу для Нано.



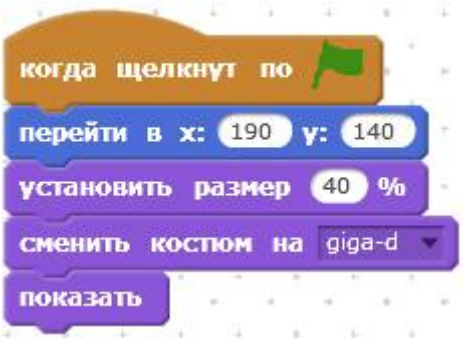
Запустите программу зелёным флажком, аккуратно двигайте Гигу по лабиринту. Старайтесь не касаться стен, а то проиграете. Когда вы дойдёте до Нано, то он обрадуется и скажет: «Я спасён!».

Теперь давайте добавим в нашу игру эмоций. Пусть в начале игры у Гиги и у Нано будут грустные выражения лиц, а в момент долгожданной встречи их озарит улыбка. А ещё пусть они запрыгают от радости.

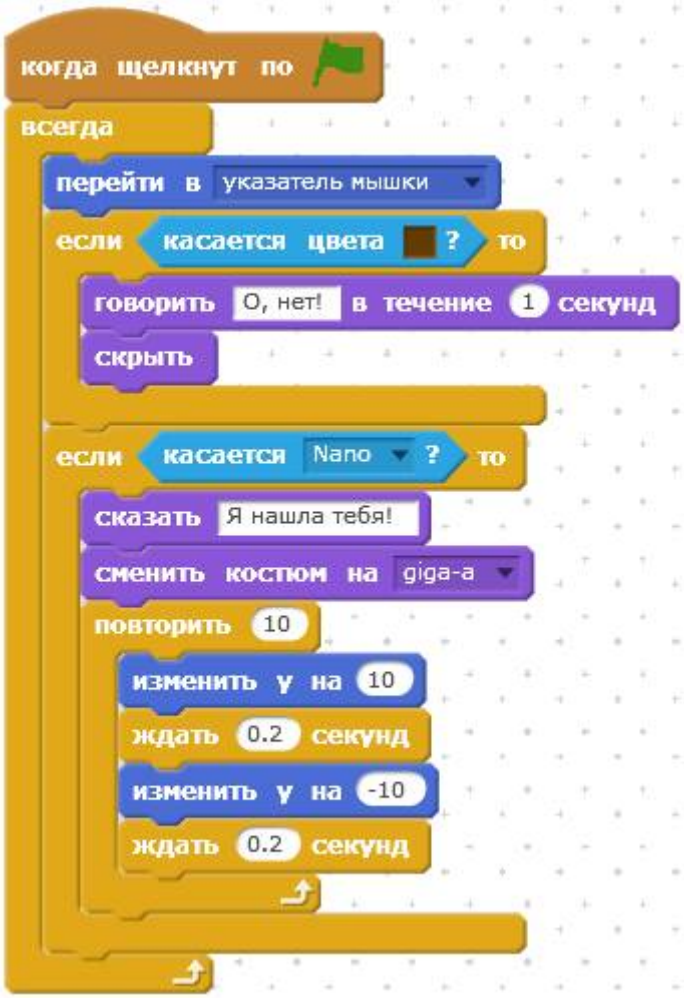
Для того, чтобы сделать Нано и Гигу грустными, надо добавить блок «сменить костюм на». В начале программы, когда нажат зелёный флажок, они должны сменить костюмы на грустные, а когда встретятся — на весёлые. Радостные прыжки персонажей можно сделать с помощью следующих блоков.



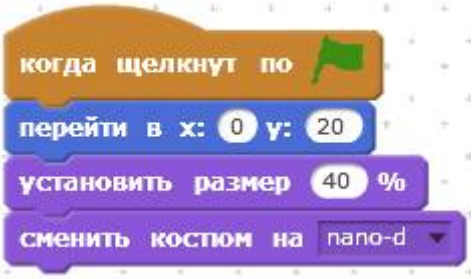
Этот кусочек скрипта работает следующим образом, при изменении Y на 10 персонаж подпрыгнет, подождёт одну пятую часть секунды и опустится вниз, изменив Y на -10. Опять подождёт 0.2 секунды, и снова подпрыгнет. Всего будет совершено 10 прыжков. В итоге первый скрипт программы Гиги станет такой.



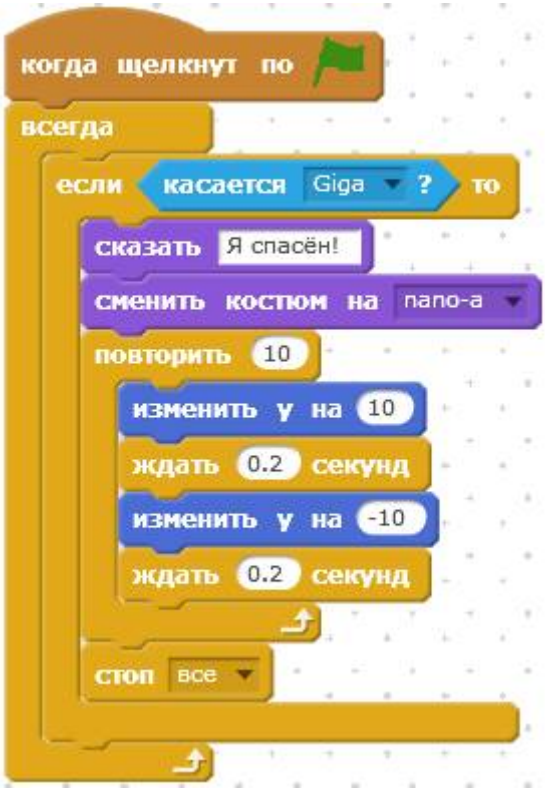
А второй скрипт вот такой.



Первый скрипт Нано будет от такой.



А второй вот такой.



Проект готов. Нажмите на зелёный флажок и попробуйте пройти Гигой до центра лабиринта.

Вопрос. Что надо было сделать Нано, чтобы не заблудиться в пещере?

Задание. Усложните игру. Сделайте так, чтобы Гиге нельзя было касаться не только стен лабиринта, но и границ экрана.