Карта занятия_2

Кот гоняется за мячом

Учащимся предлагается создать компьютерную игру «Кот следит за бабочкой». Положение Бабочки определяется случайным образом. Выполнение проекта завершается нажатием на кнопку «Остановить».

Инструкция к игре

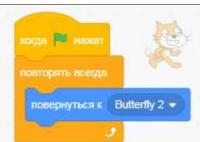
Наблюдай, как Кот следит за бабочкой.

Выбор спрайтов-персонажей: Спрайт 1 butterfly2-a

Выбор сцены Forest

Скрипт для Спрайт 1

В бесконечном цикле Кот поворачивается в сторону бабочки.



Скрипт для butterfly2-а

В бесконечном цикле спрайт Бабочка плавно переходит в случайную точку экрана.

