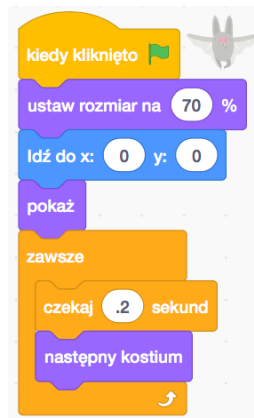


## Projekt 2 – Nietoperz

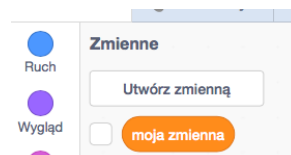
1. Usuń kota.
2. Wybierz tło.
3. Dodaj dowolnego, wybranego przez siebie duszka. Dodaj skrypt opisujący ustawienia początkowe (położenie, rozmiar). Ponieważ duszek będzie pojawiał się i znikał, na początku dodaj bloczek **pokaż**.



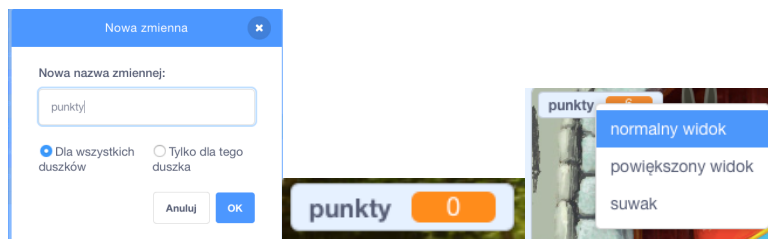
4. Spraw, aby duszek co sekundę znikał i pojawiał się w innym, losowym miejscu (w pętli **zawsze: ukryj, czekaj .2, idź do x: (losuj liczbę od -220 do 220) y: losuj liczbę od -180 do 180, pokaż, czekaj 1**).



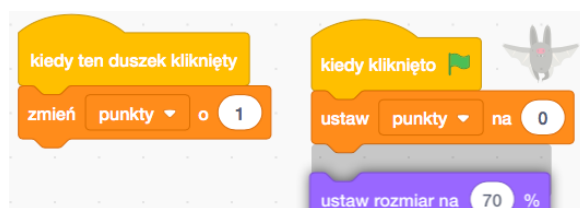
5. Dodaj do gry licznik punktów. Gracz otrzymuje punkt za każde kliknięcie duszka (utwórz zmienną **punkty**, **ustaw punkty na**, **zmień punkty o**, **kiedy ten duszek kliknięty**).
  - W bloku instrukcji Zmienne kliknij przycisk **Utwórz zmienną**.



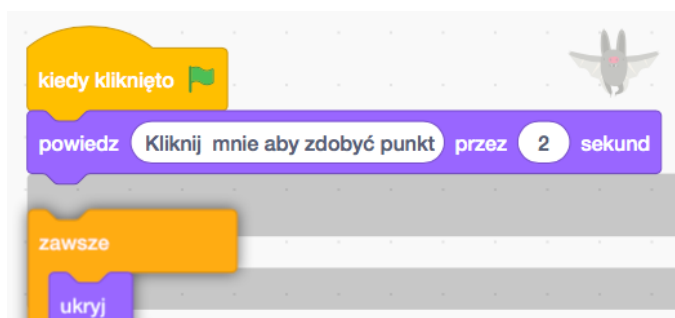
- Wpisz nazwę nowej zmiennej. Pamiętaj, żeby wybrać opcję **Dla wszystkich duszków**. Kliknij **ok**. W lewym górnym rogu sceny pojawi się nazwa tej zmiennej wraz z jej wartością. Aby zmienić sposób jej wyświetlania, najedź na nią myszką, kliknij prawy przycisk myszy i wybierz opcję.



- Dodaj skrypt, **kiedy ten duszek kliknięty zmień punkty o 1**. Na początku skryptu wykonywanego po wciśnięciu zielonej flagi dodaj bloczek **ustaw punkty na 0**. Pamiętaj, aby NIE pomylić bloczka **zmień punkty o 1** z **ustaw punkty na 1**.



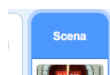
6. Na początku gry wyświetl instrukcję dla gracza (**powiedz ... przez 2 s**).



7. Dodaj złego duszka, za kliknięcie którego gracz otrzyma punkty ujemne.

8. Ustaw warunek końca gry (**jeżeli..., to...**).

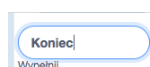
- Dodaj nowe tło, które wyświetli się, gdy gra się zakończy. Kliknij przycisk scena z prawej strony ekranu.



- Kliknij przycisk **Tła** z lewej strony ekranu.



- Zmień nazwę tła na **koniec** (okienko w lewej, górnej części ekranu).



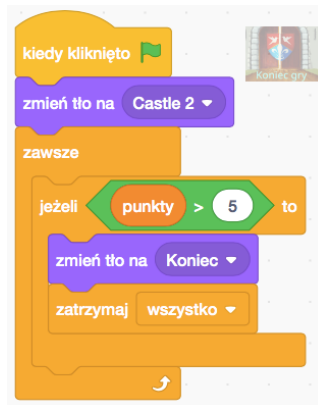
- Z lewej strony rysunku sceny wybierz przycisk **Tekst**.



- Dodaj napis **Koniec gry**.

**Koniec gry**

- Wybierz zakładkę **Skrypt** w lewym górnym rogu ekranu. Dodaj skrypt, który po kliknięciu zielonej flagi zmieni tło na to wybrane na początku. Następnie w pętli zawsze dodaj warunek, **jeżeli punkty > 5 zmień tło na Koniec, zatrzymaj wszystko**.



9. Dodaj projekt do studia *Projekt 2 – Nietoperz*.