Projekt 3 – Papuga

- 1. Usuń kota. Dodaj tło.
- Dodaj papugę (lub dowolnego innego duszka) poruszaną strzałkami (jeżeli klawisz strzałka w górę naciśnięty to, ustaw kierunek na 0, przesuń o 10 kroków). Pamiętaj o ustawieniach początkowych.

kiedy kliknięto 🏴					Y	
ustaw styl obrotu na lewo-pr	awo 🖣					
ustaw rozmiar na 50 %						
ldź do x: 0 y: 0						
zawsze						
jeżeli klawisz strzałka v	v praw	ro 🔻	nacis	śnięty	17	to
ustaw kierunek na 90						
przesuń o 10 kroków						
jeżeli klawisz strzałka v	v lewo	•	naciśr	nięty 1	? to	•
ustaw kierunek na -90						
przesuń o 10 kroków						
						ł
jezen klawisz strzałka v	v gorę	2	acisi	nêry i	7 ¹⁰	
ustaw kierunek na 0						
przesuń o 10 kroków						
						1
jeżeli klawisz strzałka v	v dół •	r) na	aciśnię	ety ?	> to	
ustaw kierunek na 180						S.
przesuń o 10 kroków					Q	/.
					Q)
3					0	

3. Dodaj 2 szkielety (lub dowolne inne duszki) poruszające się od brzegu do brzegu w linii poziomej. Klikając prawym klawiszem myszki na ikonkę duszka można go zduplikować wraz z jego wszystkimi skryptami. Dostosuj skrypty nowego duszka (np. zmieniając ustawienia początkowe).

kiedy kliknięto 🍽 ustaw styl obrotu na Iswo-prawo 🔹		kiedy kliknięto 🍽 ustaw styl obrotu na lewo-prawo 👻
ustaw rozmiar na 30 % Idž do x: -210 y: -90 Kiedy kliknięto 🏴		ustaw rozmiar na 30 % Idž do x: 210 y: 90 Kiedy kliknięto
zawsze	Skel duplikuj	zawsze
przesuń o 3 kroków następny kostium	eksportuj	przesuń o 3 kroków następny kostium
jeżeli na brzegu, odbij się J	usuń	jeżeli na brzegu, odbij się g

 Dodaj licznik żyć. Spraw, aby po dotknięciu szkieletu papuga straciła jedno życie. Utwórz nową zmienną życia dla wszystkich duszków. Na początku gry ustaw ją na 5. W pętli zawsze dodaj skrypt, jeżeli dotyka szkielet1 lub szkielet2 zmień życia o – 1. Przetestuj działanie programu. Żeby zapobiec traceniu wielu żyć przy jednorazowym zetknięciem ze szkieletem, dodaj bloczek czekaj .5 sekund. To da czas papudze na ucieczkę.

kiedy kliknięto 🏴					2	
ustaw życia 🔻 na 🔤	5					
zawsze						
jeżeli dotyka Ska	eleton 🔹 ?	lub 🔇	dotyka	Skeleton	2 - ?	
zmień życia 🔻 o	-1					
czekaj .5 sekunc						
ۍ ا						

5. Dodaj smoka latającego w losowych kierunkach przez losowy czas po planszy (leć przez losuj liczbę od 1 do 3 sekund do losowa pozycja).



- 6. Spraw, aby papuga traciła życie również po dotknięciu smoka.
- 7. Dodaj znikające i pojawiające się w losowych miejscach jedzenie, po zjedzeniu którego (najechanie na nie) papuga otrzyma dodatkowe życie lub punkty.



- 8. Ustaw warunek końca gry. Zaprogramuj jak ten koniec ma wyglądać (zmiana tła, wydany dźwięk, nowy napis).
- 9. Dodaj projekt do studia Projekt 3 Papuga.