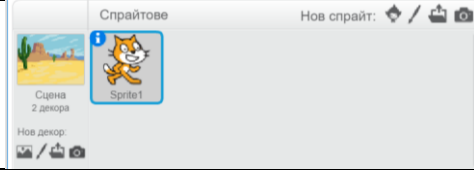

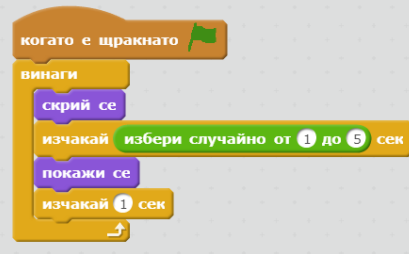
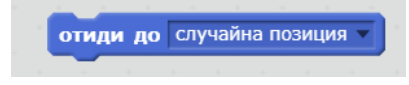
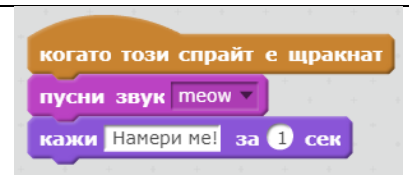
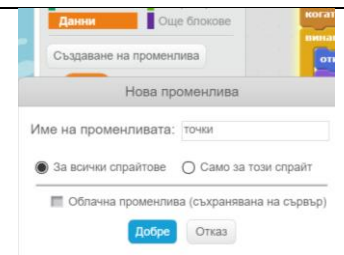
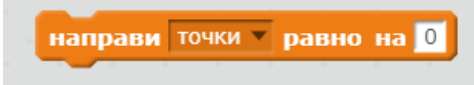
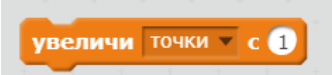
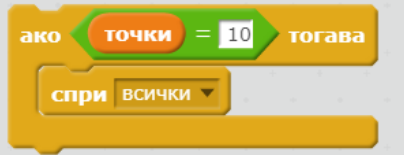
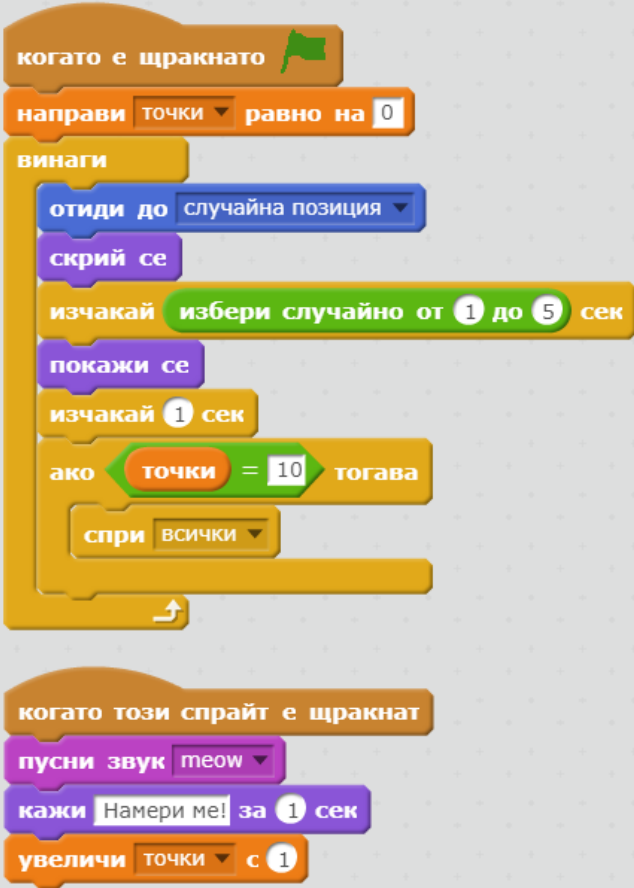


Условие: Създай игра на криеница, в която героят се появява и изчезва през произволно време. Целта е играчът да го натиснеш с мишката, той да издаде звук и да получи точка. Играта свършва, когато събереш 10 точки.

| | | | |
|----|---|---|---|
| 1 | Избери фон (сцена) | Или го нарисвай сам! |  |
| 2 | Избери герой (спрайт) | Или го нарисвай сам! | |
| 3. | Направи героят да се появява и да изчезва постоянно | Използвай команди от външност, контрол и събитие |  |
| 4. | Направи героят да остава скрит за произволно време | Добави команда от оператори |  |
| 5. | Направи героят да се появява на произволно място | Къде ще добавиш тази конада? |  |
| 6. | Накарай героя да издава звук, когато го натиснеш. И да изписва, че си го намерил. | |  |
| 7. | Добави точки | Създай променлива |  |
| 8. | При пускането на играта точки=0 | Къде ще добавиш тази конада? (Веднага след командата за „когато е щракнато знамето“ |  |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 9. | При всяко натискане на героя, точките се увеличават с 1 | Къде ще добавиш тази конада? (Веднага след командата за „когато този спрайт е щракнат“ |  |
| 10. | Направи условие, когато точките са равни на 10, играта да приключи | Къде ще добавиш тази конада? (В цикъла „винаги“ под командата за „когато е щракнато знамето“ |  |
| 11. | Това е целият код на играта! Можеш ли да го направиш още по-добър? ☺ | |  |