**🟢 Занятие 2.3.2 (1 час)**

**Тема:** «Мини-игра: Собери все предметы!»

**1. Приветствие и повторение (5–7 минут)**

* Коротко вспоминаем, что делали вчера:  
  – Проверяли касание между спрайтами.
* Вопрос:  
  – Как сделать, чтобы герой собирал не один предмет, а несколько?  
  – Как узнать, сколько он уже собрал?

**2. Новые блоки: счётчик и удаление спрайта (10 минут)**

* Показать переменные:  
  **«Создать переменную → счёт»**
* Объяснить:  
  «Переменная — это коробочка, в которой можно хранить число. Мы будем считать, сколько предметов собрано.»
* Показать блок:  
  – «Изменить счёт на 1»  
  – «Скрыть спрайт»
* Демонстрация:  
  Кот собирает яблоко → счёт увеличивается → яблоко исчезает.

**3. Обсуждение идеи мини-игры (5 минут)**

* Придумываем сюжет:  
  – Кот собирает яблоки на поляне.  
  – Каждый раз, когда касается яблока → +1 очко, яблоко исчезает.  
  – Когда все яблоки собраны → надпись «Победа!».

**4. Практическая работа (30 минут)**

**Шаг 1. Подготовка (5 минут)**  
— Добавить фон и героя.  
— Добавить несколько одинаковых предметов (например, 3–5 яблок).  
**Шаг 2. Программирование (15–20 минут)**  
— Для каждого яблока:

* «Если касается Кота → изменить счёт на 1 → скрыть».  
  — Для героя: движение по стрелкам.  
  **Шаг 3. Добавляем финал (5 минут)**  
  — Когда счёт = количество предметов → «сказать Победа!» или «перейти на другой фон».  
  **Шаг 4. Проверка (5 минут)**  
  — Тестируем игру и помогаем тем, у кого не срабатывает касание или счётчик.

**5. Итог урока (5 минут)**

* Что такое переменная?
* Как можно использовать счётчик в других играх?
* Итог:  
  «Теперь вы умеете создавать простые игры, где нужно собирать предметы и вести счёт. Это основа для будущих аркад и квестов!»