**Create:**

hp = 10;

sp = 4;

bobus = 0;

dmg\_time = 0;

**Передвижение (step):**

if keyboard\_check(vk\_up) = 1 {y-=sp;}

else {y=y;};

if keyboard\_check(vk\_down) = 1 {y+=sp;}

else {y=y;};

if keyboard\_check(vk\_left) = 1 {x-=sp;}

else {x=x;};

if keyboard\_check(vk\_right) = 1 {x+=sp;}

else {x=x;};

**End step:**

if hp <=0

{

show\_message('You are dead! You Score is : '+ string(bobus))

room\_restart();

};

if instance\_number(obj\_bonus) = 0

{

show\_message('You are WIN! You Score is : '+ string(bobus))

room\_restart();

}

**Взаимодействие со стенкой:**

x = xprevious;

y = yprevious;

**Взаимодействие с бонусами:**

bobus+=1;

with (other) {instance\_destroy();};

**Взаимодействие с могилкой:**

hp = 0;

**Взаимодействие с врагом (enemy):**

if dmg\_time<= 0

{

hp-=1;

dmg\_time = 15;

}

dmg\_time-=1;

**Расположение и отображение жизней и заработанных бонусов:**

draw\_self();

draw\_text(110,310,string(bobus));

draw\_set\_color(c\_red);

draw\_text(680,310,string(hp));

draw\_set\_color(c\_blue);