Considerando a necessidade de desenvolver um videojogo baseado na simulação de um aquário, construa de acordo com os tópicos

1.Crie 6 Botões e coloque-as no fundo do Stage do jogo, a funcionarem como GUI

1.1-Food: $2

1.2-Fish: $4

1.3-Fish: $8

1.4-Fish: $15

1.5-Fish: $25

1.6-Fish: $50

2.Sempre que pressionarem um botão (2 a 6) deve instanciar o respectivo peixe (movie clip) dentro de uma área de jogo central a que se deve chamar de aquário. A instanciação deve ser efectuada dentro dos seus limites geográficos de fundo aleatório em x e y.

3.Sempre que um peixe é instanciado deve ter um comportamento de movimento único.

4.Incluir um contador de tempo de vida dentro de cada movieclip de peixe, repetindo pela cor de alfa dele próprio.

5.Sempre que o peixe é instanciado a vida inicia a 100% e depois quando chega a zero deve remover o movieclip de cena.

6.Inserir no comportamento de cada peixe a possibilidade de largar em moedas o valor equivalente a metade do seu custo, sempre que é alimentado. Cada peixe larga uma só moeda mas cada moeda indica o valor, caindo até ao fim do aquário.

7.Sempre que pressionamos com o rato sobre um peixe, considera-se que lhe esta a dar de comer, por isso deve diminuir ao valor da verba que existe em “dinheiro” e modificar o valor da vido do peixe para 100%.

8.Cada moeda instanciada deve ser auto destruída em 5 segundos.

9.Precionando com o rato na moeda, deve adicionar o seu valor a dinheiro e deve imediatamente remover a moeda do jogo.

10.Se o jogador ficar sem peixes e sem dinheiro, deve terminar o jogo informar que o jogo terminou e em seguida regressar ao menu inicial.