

## **Домашнее задание**

Домашнее задание №1. Сделать так, чтобы у каждого экземпляра класса `Runman` была разная скорость движения. Сейчас они все двигаются со скоростью 1. Как ты заметил это достаточно медленно и из-за этого отсутствует динамика в игре. Сделай так, чтобы скорость была распределена случайным образом от 2 до 5.

Домашнее задание №2. Добавить звук выстрела sounds/enemy\_shot.wav у снайпера.

Домашнее задание №3. Пропиши координаты для снайперов так, чтобы они располагались так как нужно. Выбери для них соответствующие возвышенности. Необязательно эти возвышенности должны быть платформы - это могут быть и оконные откосы или какие-то тумбы и полки. Выбирай на свой вкус. Главное, чтобы это смотрелось реалистично.

Домашнее задание №4. Необходимо сделать так, чтобы после появления фона с разрушенной стеной, через 3 секунды появился победный фон, который находится в папке с материалами к уроку и называется **endgame.png**.

Домашнее задание №5. Добавить фоновую музыку. Файл в папке sounds называется **main\_theme.mp3**.

Домашнее задание №6. Сделать так, чтобы после поражения Билл не мог стрелять или двигаться. Необходимо запретить выполняться события нажатия клавиш.

Домашнее задание №7. Ты можешь заметить, что уничтожив снайпера на одной из сцен и позже вернувшись в нее появляются пули, которые могут тебя убить. Чтобы решить эту проблему, необходимо прописать в методе **update** Снайпера о том, что все его содержимое выполняется только тогда, когда количество жизней не равно нулю.