

Лабораторная работа №8

Визуальное программирование

Цель: познакомиться с особенностями визуального программирования. Научиться строить программы в визуальном стиле, с использованием языка Scratch. Составить отчет.

Практическая часть

Задание 1.

Создайте игру на произвольную тему. В игре должно быть не менее 3 активных спрайтов с прописанной логикой.

Спрайт 1 – активный персонаж, управляемый пользователем.

Спрайт 2 – персонаж, выполняющий действия вне зависимости от поведения пользователя.

Спрайт 3 – персонаж (объект), меняющий поведение в зависимости от действий пользователя.

В игре должна быть система уровней (минимум 2), реализованная через смену фонов.