

# ЗАДАНИЕ «ЖУК»

## Задание 1

1. Создайте таймер, при срабатывании которого “жук” осуществляет движение в случайном направлении. Направлений движения четыре (север – уменьшается вертикальная координата, юг – увеличивается вертикальная координата, восток – увеличивается горизонтальная координата и запад – уменьшается горизонтальная координата). Направление выбирается генератором случайных чисел. После выбора направления осуществляется движение в выбранном направлении на величину 10px.
2. Учтите краевые условия. «Жук» не может выходить за пределы поля.

## Задание 2.

1. Добавьте возможность останавливать таймер (кнопка).
2. Добавьте возможность управления «жуком» с помощью стрелок клавиатуры.
- 3.