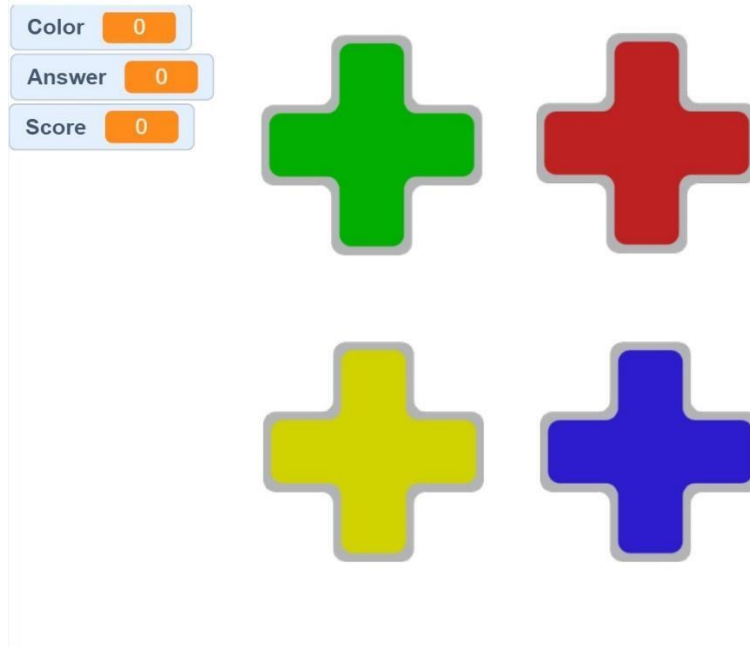


Відео гра

Завдання: Створити відео гру, в якій необхідно вибирати маркер правильного кольору на екрані комп'ютера у відповідності до кольору світлодіода на платі mCore.

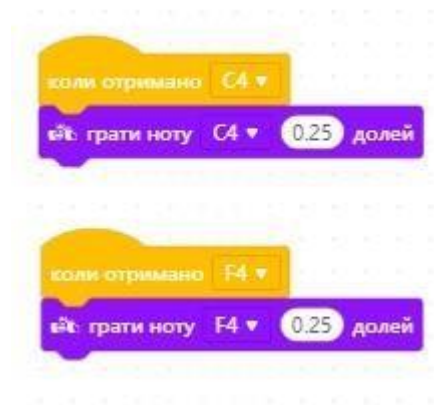
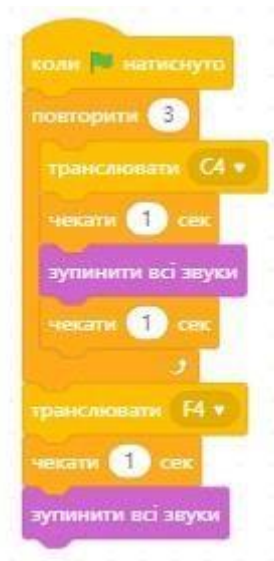


Крок 1. Підготовка

1. Створіть новий проект.
2. Видаліть існуючий спрайт (клік правою кнопкою миші, "Видалити").
3. Додайте чотири нові спрайти у вигляді різнокольорових маркерів – зеленого, червоного, жовтого та синього кольорів.

Крок 2. Програмування кольору світлодіода на платі mCore

1. Додайте сигнал початку гри.



2. Створіть змінні "Score", "Answer" і "Time" та додайте до основного скрипта. Змінна "Score" відповідає за рахунок, "Answer" визначає чи зроблено гравцем вибір кольору, "Time" – таймер гри. Визначте початкові значення змінних в основному скрипті на сцені.



3. Створіть змінну "Color", яка відповідає за колір світлодіода, визначеного програмою, а також після змінних треба додати транслювати "Start" - це знадобиться в майбутньому

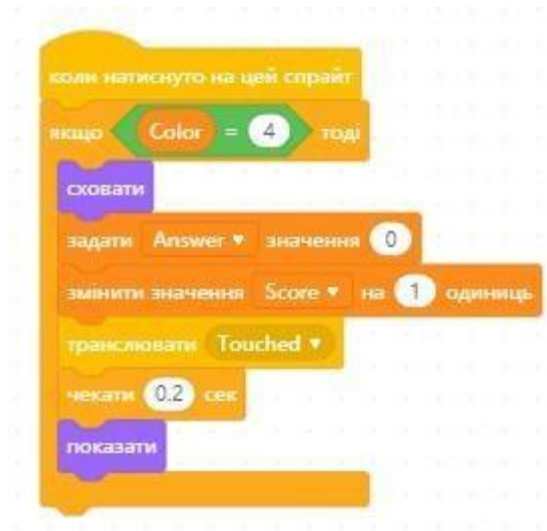
4. Додайте до основного скрипта на сцені команди випадкового визначення кольору світлодіода на платі mCore.



Крок 3. Вибір кольору маркера на екрані комп'ютера

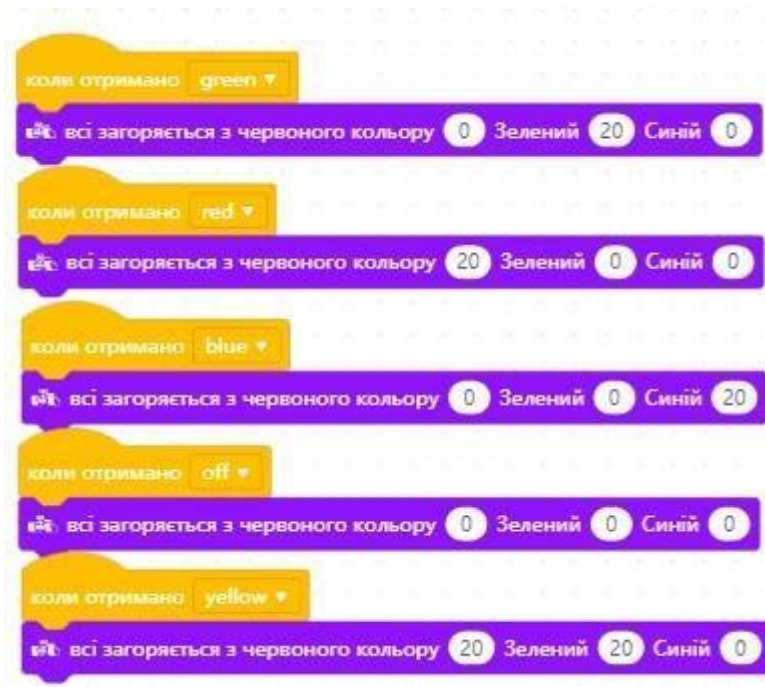
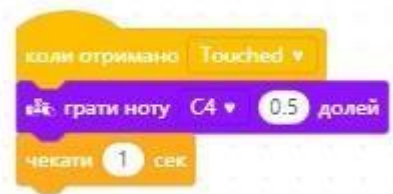
1. Створіть скрипти для маркерів, які будуть реагувати на дотик, якщо колір світлодіода співпадає.

Якщо натиснути на правильний маркер, то він зникає на 0,2 секунди. Зверніть увагу, що значення кольору для кожного маркера має бути власне і співпадати з значенням відповідного кольору світлодіода!



2. Створіть у пристроях скрипт сигналу правильного вибору маркера.

Створіть в пристроях скрипт, який буде реагувати на значення кольору й транслювати його на платі



Крок 4. Кінець гри

1. Створіть на сцені скрипт, який визначає початок гри після сигналу Start та після закінчення 60 секунд зупиняє гру.

