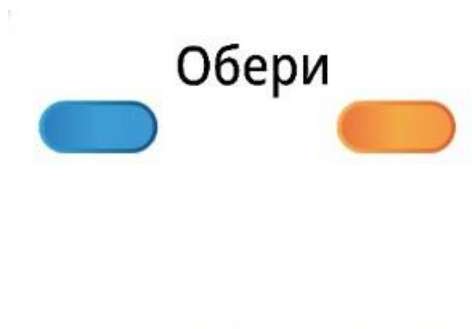


Чіт чи лишка

Завдання: Створити гру, в якій треба вгадати якого кольору світлодіоди залишаться горіти в кінці.



Що будемо вивчати

1. Структура з розгалуженням.

Поради

Для створення спрайтів “Обери”, “True”, “False” натисніть “Додати спрайт” -> “Малювати” -> оберіть “Т” -> посередині напишіть назву спрайту.

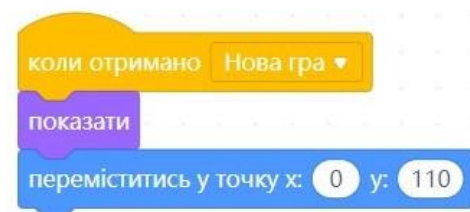
Крок 1. Підготовка

1. Створіть новий проект.
2. Видаліть існуючий спрайт (клік правою кнопкою миші, “ видалити”).
3. Додайте спрайти кнопок і текстових повідомлень “Обери”, “False” і “True”.
4. Створіть у вкладці “Фон” повідомлення “Нова гра”, яке передається програмою, при натисканні на зелений прапорець.



Крок 2. Початок основної програми

1. Створіть скрипти, які будуть показувати на початку гри спрайти кнопок і текстового повідомлення “Обери”. Вони будуть відрізнятись тільки координатами розташування на сцені.

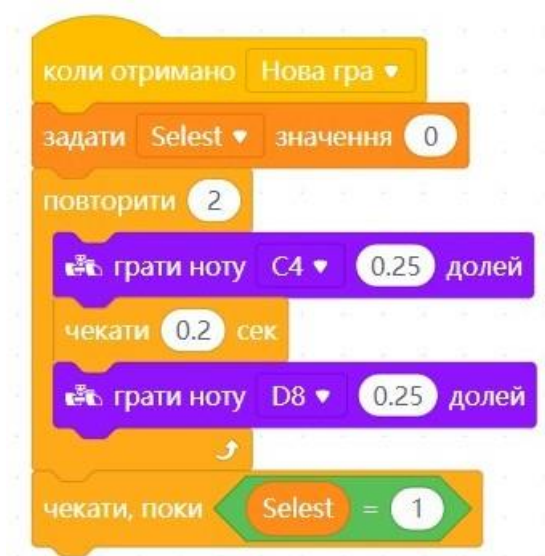


2. Створіть скрипти, які будуть ховати спрайти “False” і “True” на початку гри.



3. Створіть змінну “Select”, яка буде приймати значення 0 або 1, в залежності від того натиснуто кнопку чи ні.

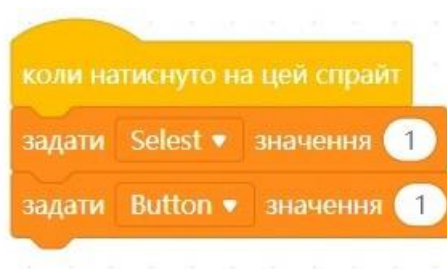
4. Створіть скрипт у вкладці “Пристрої”, який буде сигналізувати про можливість зробити гравцю вибір. Гра почнеться після того, як гравець зробить вибір.



Крок 3. Програмування кнопок

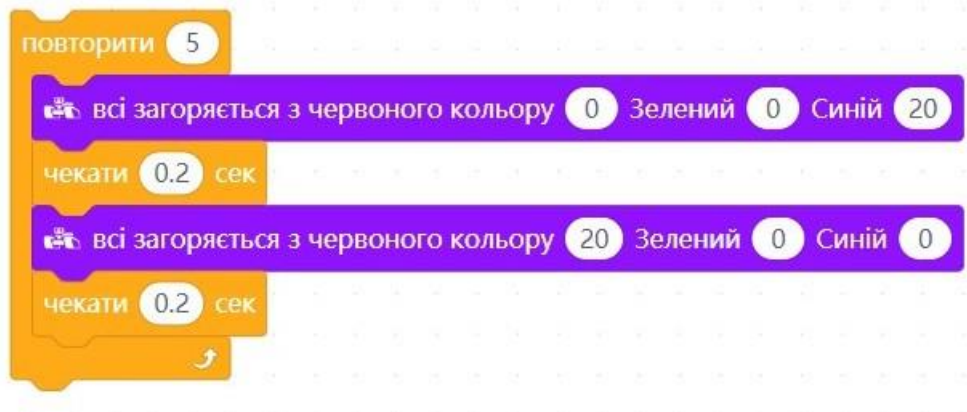
1. Створіть змінну “Button”, яка буде приймати значення 1 або 2, в залежності від того, яку кнопку натиснуто.

2. Створіть скрипти для кнопок, які будуть записувати в змінну “Button” вибір гравця. Вони будуть відрізнятися між собою тільки значенням змінної “Button”, в залежності від натиснутої кнопки.

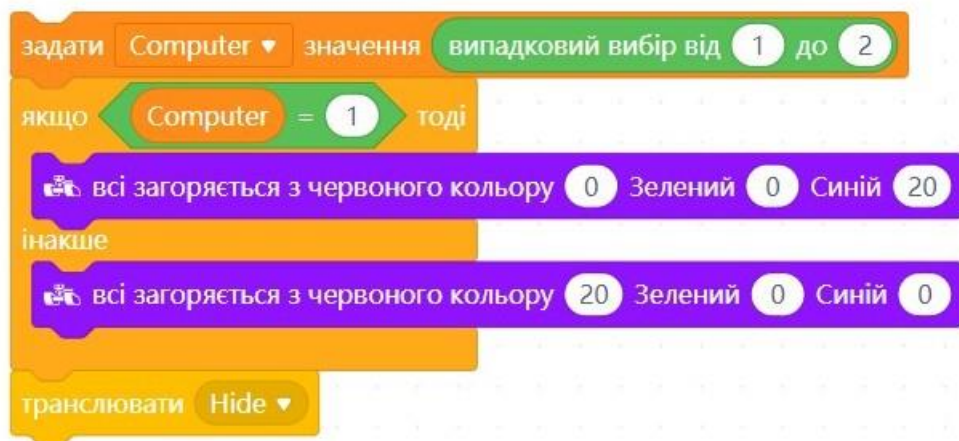


Крок 4. Генерування відповіді комп'ютером

1. Додайте до скрипта у вкладці “Пристрої”, скрипт який буде перемикає світлодіоди на платі mCore.



2. Створіть змінну “Computer”, в яку буде заноситись відповідь 1 або 2, вибрана комп'ютером.
3. Додайте до скрипта у вкладці “Пристрої”, скрипт який буде перемикає світлодіоди на платі в залежності від значення змінної “Computer”.

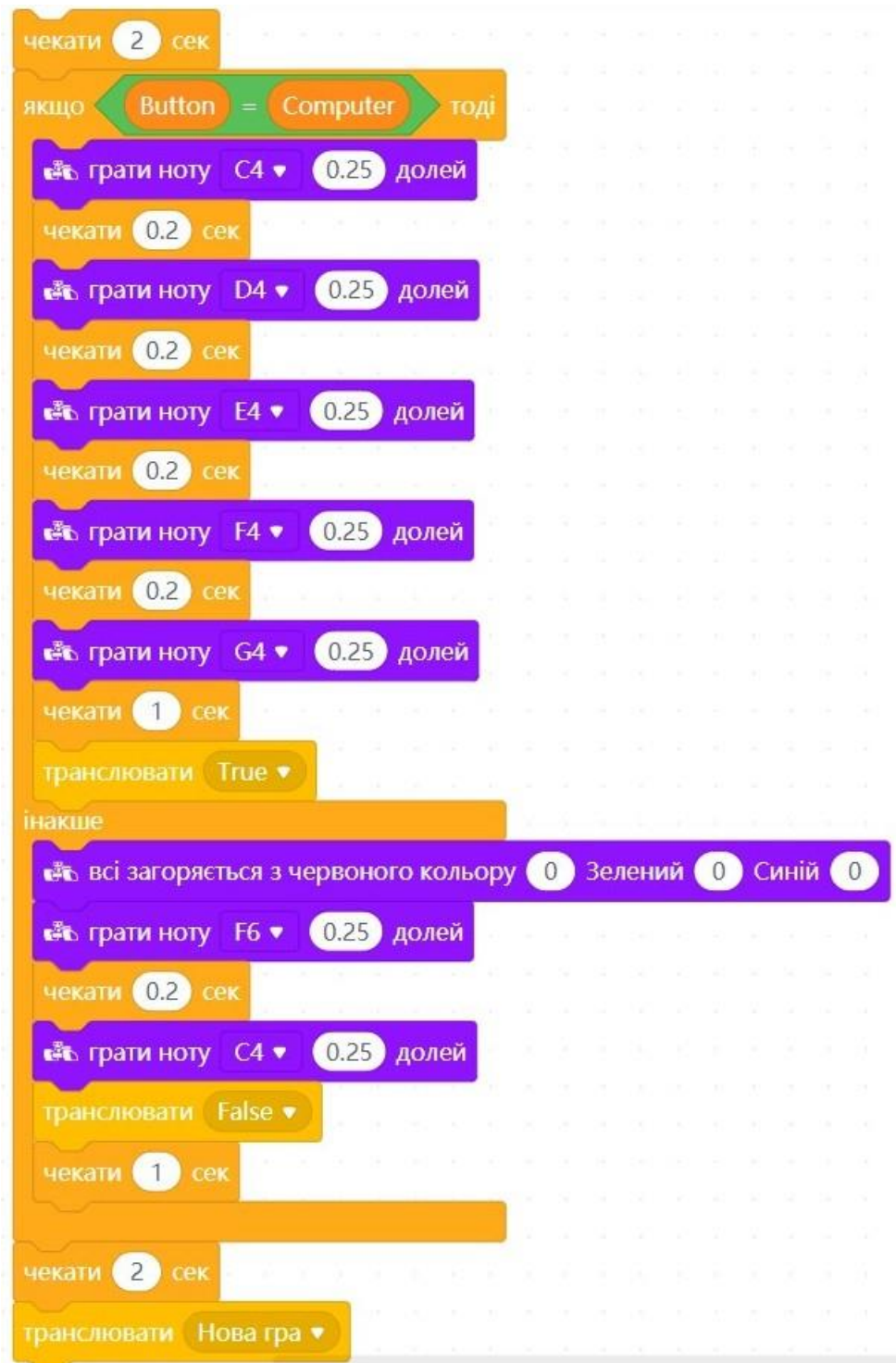


Крок 5. Перевірка правильності вибору гравця

1. Створіть скрипти, які будуть ховати спрайти кнопок.
2. Створіть скрипти, які будуть ховати спайт “Обери”.



3. Створіть та додайте до вкладки “Пристрої” скрипт, який буде перевіряти правильність вибору гравця і сигналізувати про це звуковим повідомленням і написом “True” або “False”.



4. Запрограмуйте появу відповідного спрайту з текстом повідомлення “True” або “False”, в залежності від відповіді.

