

# УрокCHALLENGE

(ака Контрольна робота)

## ЗАВДАННЯ:

Напишіть у [онлайн-середовищі Scratch](#) програму Ghost Catcher (Злови привида). Привид з'являється у випадковому місці через випадковий проміжок часу, і гравець має встигнути натиснути по ньому мишею, тобто зловити його. Кількість попадань відмічається у полі score.

## ЯК ЗРОБИТИ:

Як має працювати готова програма, показано на [анімації](#).

## ВАЖЛИВІ МОМЕНТИ:

- Привид з'являється у випадковому місці на 0.75 секунд;
- Привид пропадає зі сцени на випадкову кількість часу від 0.5 до 2.5 секунд;
- Гра продовжується, поки не буде натиснуто кнопку Стоп;
- Рахунок гри (кількість попадань) оновлюється на 0 при натисканні кнопки Зелений прапорець.