

# Урок 7. Нахабний краб

**Завдання:** Створити гру – краб стріляє кульками по рибках.

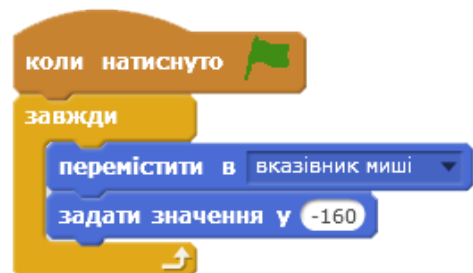


## Крок 1: Підготовка

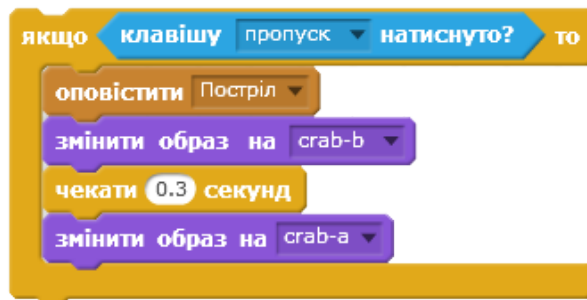
1. Створіть новий проект;
2. Видаліть існуючий спрайт;
3. Додайте нове тло (наприклад, зображення "Underwater2");
4. Видаліть початкове тло.

## Крок 2: Скрипт краба

1. Додайте новий спрайт краба (категорія "Тварини", "Crab") та зменшіть його розміри в 5-7 раз;
2. Створіть скрипт для краба, щоб він рухався разом з вказівником миші, але лише по горизонталі;
3. Додайте додатковий блок для анімації пострілу краба та повідомлення про постріл в основний скрипт, який буде

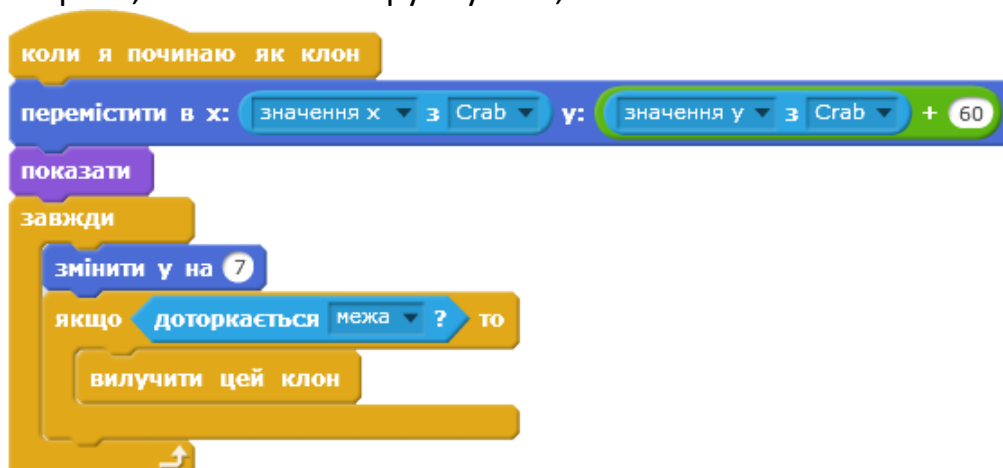
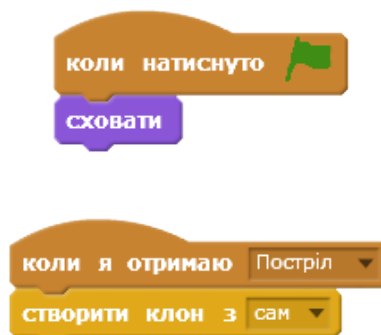


спрацьовувати, якщо натиснути клавішу Пропуск.



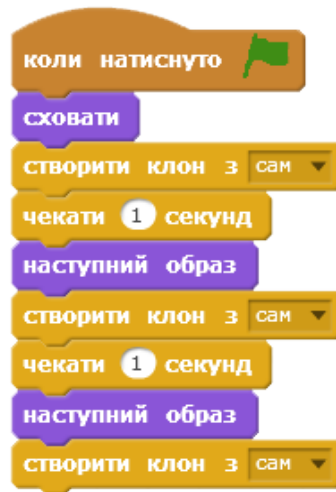
### Крок 3: Рух кульки

1. Додайте новий спрайт кульки (категорія "Речі", "Ball") та зменшіть його розміри в 7-9 раз;
2. Сховайте кульку;
3. Створіть скрипт, який спрацює при отриманні повідомлення про постріл та робити клони з себе;
4. Додайте скрипт, який визначає рух кульки, коли вона починає як клон.



### Крок 4: Рухи рибок

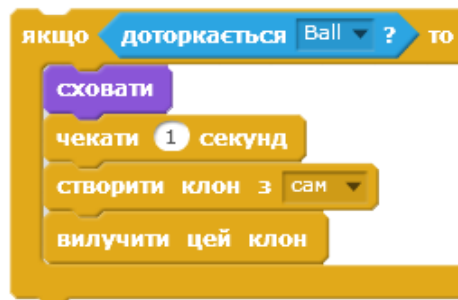
1. Додайте новий спрайт риби (категорія "Тварини", "Fish1") та зменшіть його розміри в 7-9 раз;
2. Додайте образи "Fish2" та "Fish3";
3. Створіть скрипт клонування риб;



4. Створіть скрипт руху риб, коли вони починають як клон;



5. Додайте умову влучання кульки в рибу.



## Крок 5: Додаткові завдання

1. Додати лічильник влучань по риbam;
2. Встановити таймер гри в 30 секунд;
3. Додати умову, щоб риба зникла після 3 влучань.