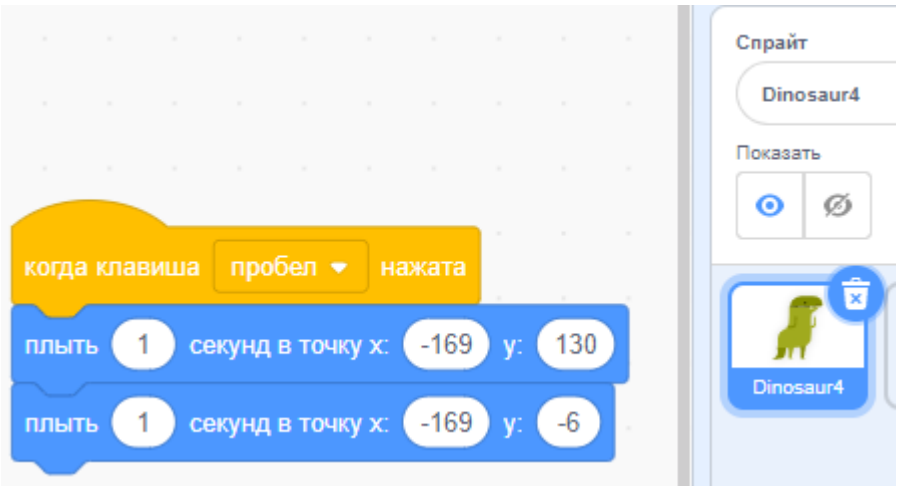
Продолжение работы с проектом заданий от 24.03 и 26.03

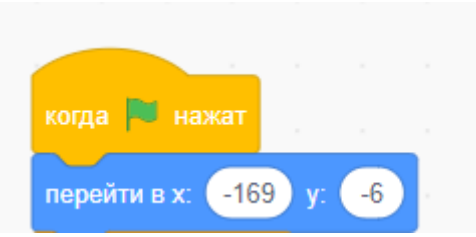
Практическое задание.

Теперь наша задача выполнить создать блоки для спрайта, которым будет управлять игрок. В моем случае это динозавр. Начнем с задания управления. Управление, как и все взаимодействия игрока с игрой будет осуществляться через прыжок, который будет срабатывать через нажатие на клавишу пробел. В этот раз мы откажемся от того метода, которым мы обычно программируем прыжок и попробуем сделать его через команду “плыть”.



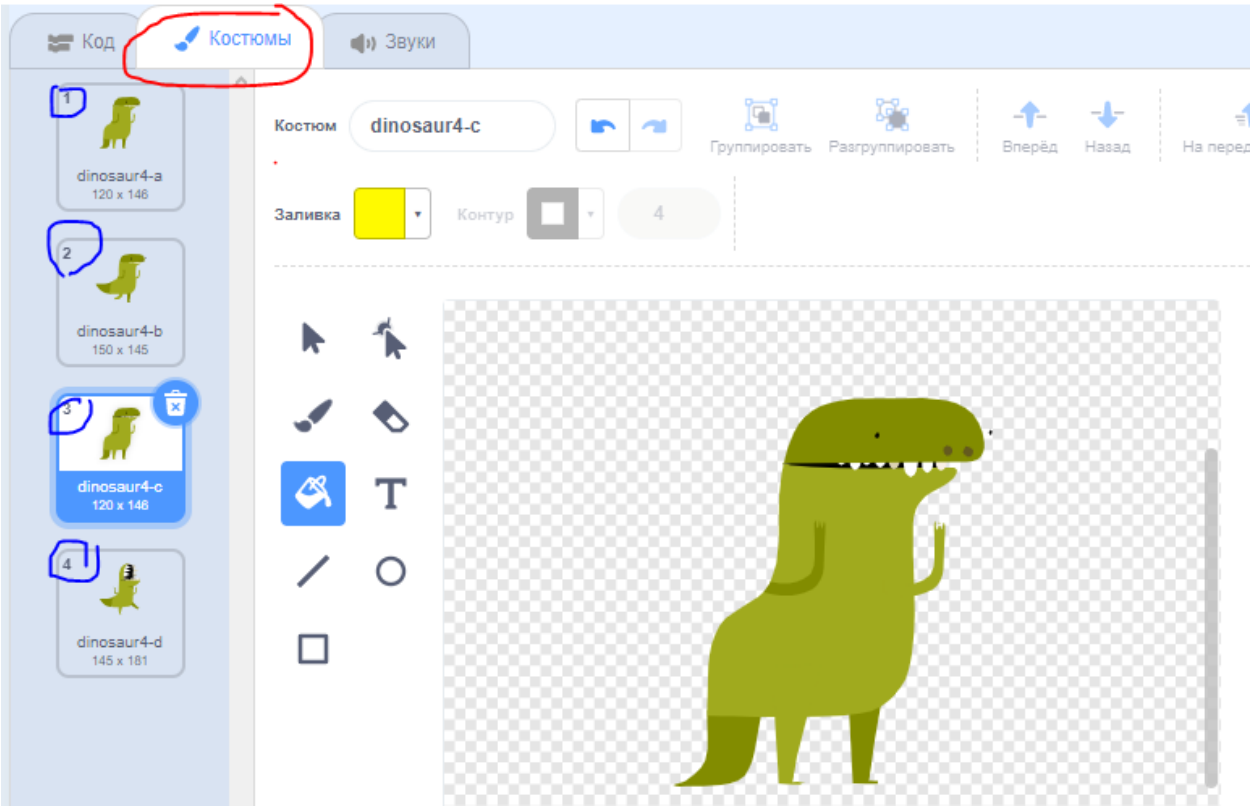
В данном случае координаты точки, в которую плывет динозавр, и в которую он затем возвращается, вы подбираете самостоятельно. Стоит отметить, что координаты второй команды “плыть” должны совпадать с начальной точкой нашего спрайта, которую вы тоже определяете самостоятельно на ваше усмотрение.

Добавим начальную точку, в которой при нажатии на флажок (запуске игры) будет оказываться наш спрайт:

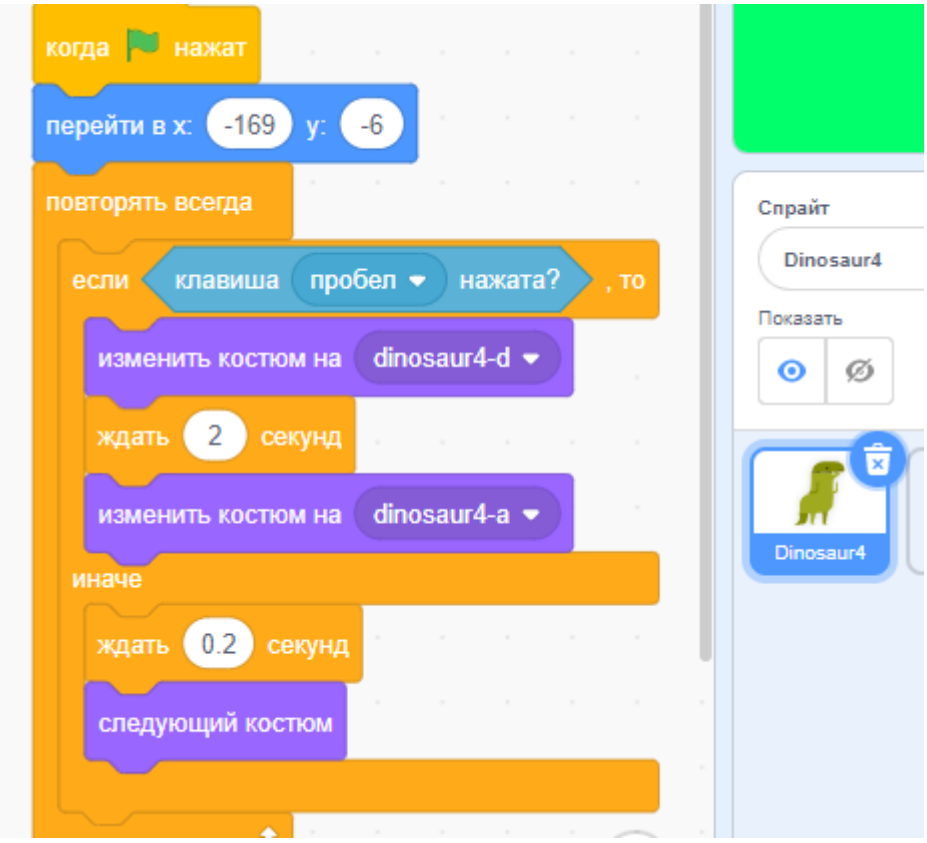
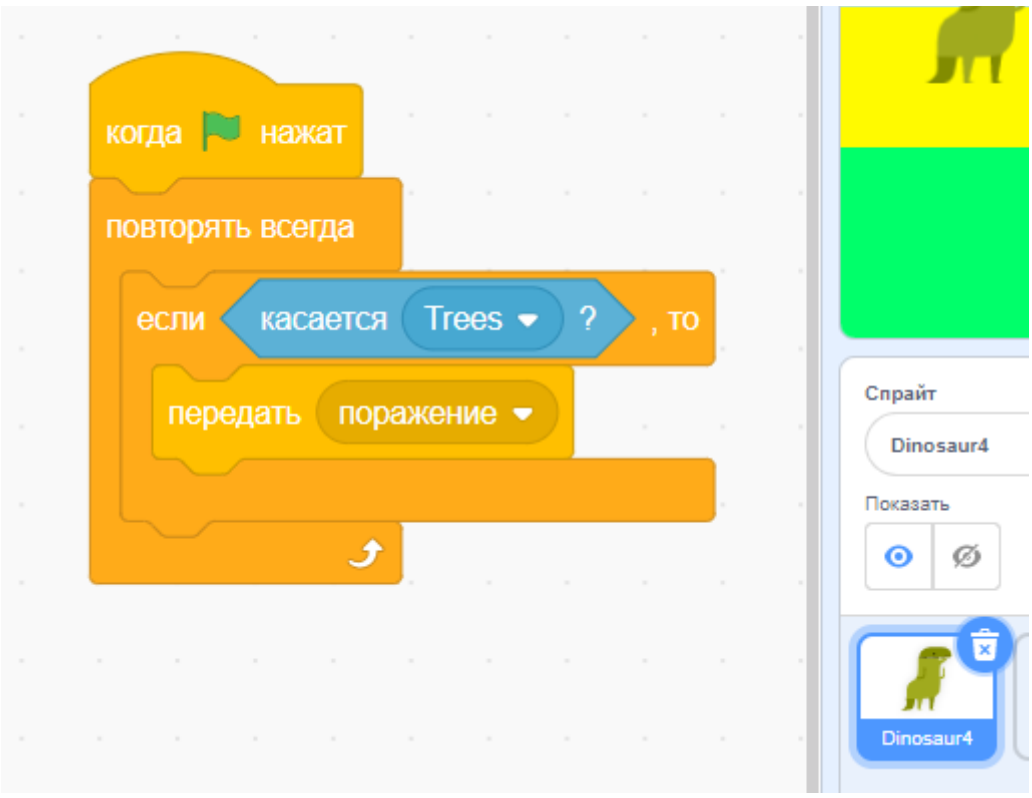


Теперь добавим смену костюмов. Всего их у моего спрайта 4. Для того, что посмотреть все костюмы вашего спрайта, нажмите на кнопку

“Костюмы”, расположенную справа вверху. Стоит отметить, что не у всех спрайтов имеется больше одного костюма.



С помощью смены костюмов создается анимация движения спрайта. Для своего спрайта я буду использовать 4-й костюм для прыжков, а все остальные для создания анимации движения.



Теперь нам осталось лишь запрограммировать условие поражения игрока. Наш игрок проигрывает в том случае, если динозавр касается дерева: