

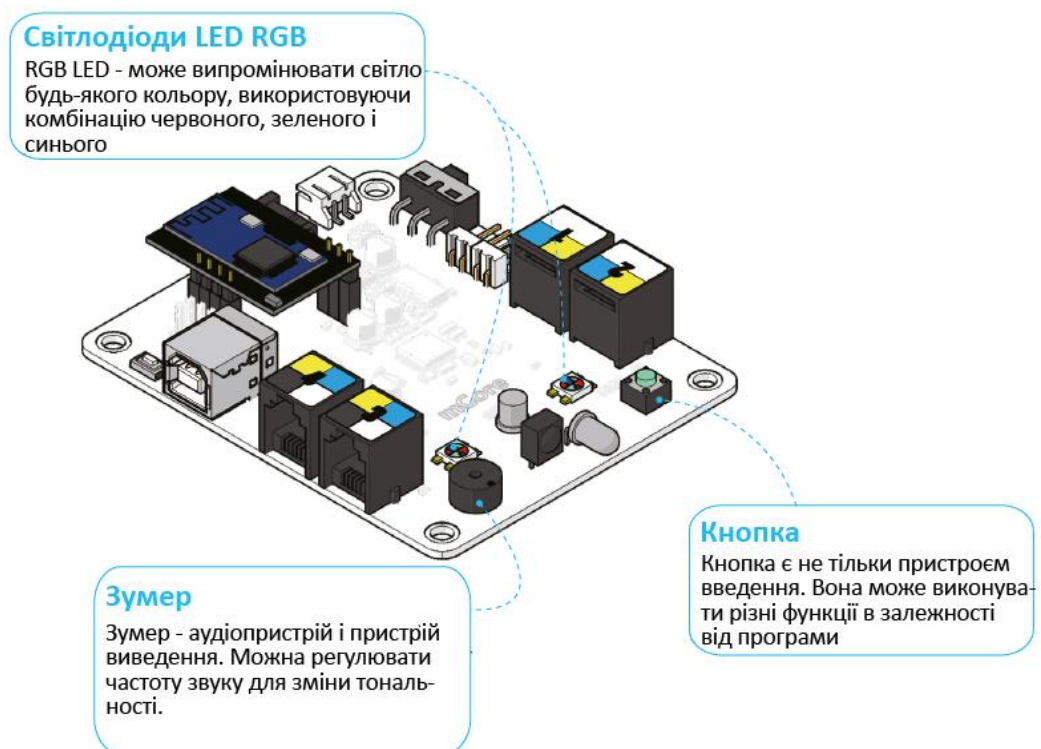
Мишеня любить яблука

Завдання: запрограмувати світлодіоди і зумер плати mCore на виведення сигналу, коли мишеня з'їсть яблуко.

Що будемо вивчати

1. Пристрої вводу і виведення інформації.
2. Що таке світлодіод і принцип його дії.
3. Що таке зумер і принцип його дії.

Що треба знати



Ідея програми

При натисканні клавіші «Пропуск» яблуко з'являється у випадковій точці сцени. Мишеня завжди рухається за яблуком по сцені. Якщо мишеня доторкнеться до яблука, то плата дасть світловий і звуковий сигнали.

Крок 1. Підготовка

1. Створіть новий проект (File-> New).
2. Видаліть існуючий спрайт (клік правою кнопкою миші, "delete").

3. Додайте спрайт яблука з бібліотеки спрайтів.

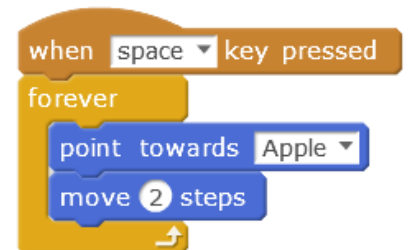
4. Створіть скрипт для яблука, який буде переміщати його у випадкову точку сцени при натисканні клавіші пропуск.



Крок 2. Мишеня рухається за яблуком

1. Додайте спрайт мишеня з бібліотеки спрайтів.

2. Створіть скрипт мишеня, щоб він рухався за яблуком.




Крок 3. Мишеня радіє, що знайшло яблуко

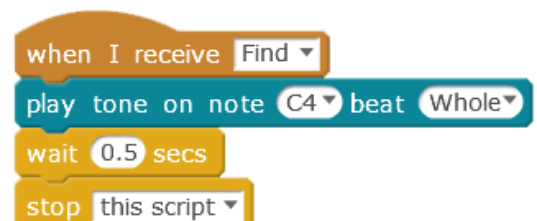
1. Додайте в скрипт мишеня умовний оператор, який буде змінювати колір світлодіодів, коли мишеня доторкається до яблука.



Крок 4. Зумер дає сповіщення, якщо яблуко було знайдено

1. Додайте в скрипт мишеня повідомлення "Find" , коли він доторкається до яблука.

2. Створіть скрипт для яблука, який дає на зумер сигнал, якщо мишеня знайшло яблуко.



Додаткове завдання

1. Запрограмуйте кнопку на платі mCore для зміни кольору світлодіодів.