

Збір яблук

Завдання: допомогти мишеняті зібрати всі яблука за допомогою ультразвукового датчика.



Що будемо вивчати

1. Принципи роботи ультразвукового датчика.

Крок 1. Підготовка

1. Створіть новий проект (File-> New).
2. Видаліть існуючий спрайт (клік правою кнопкою миші, "delete").
3. Додайте нове тло (відкрийте бібліотеку, оберіть зображення дерева).
4. Видаліть початкове тло.

Крок 2. Програмування падіння яблука з дерева

1. Додайте спрайт яблука з бібліотеки спрайтів.
2. Задайте початкове положення яблук на дереві.
3. Додайте команду руху яблука вниз, поки воно не досягне нижньої межі.

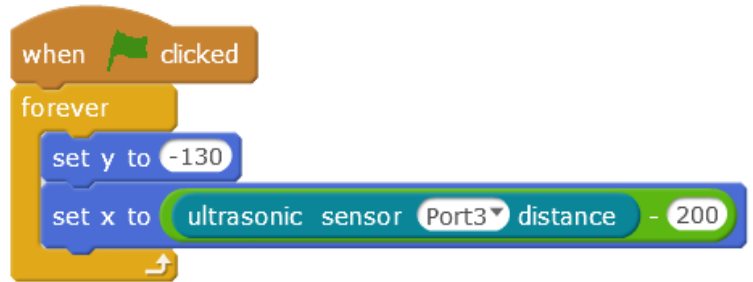
```
when clicked
  forever
    go to x: pick random -200 to 200 y: 180
    show
    repeat until touching bottom edge ?
      change y by -5
    hide
```

4. Після цього сховайте яблуко.

Крок 3. Керування мишеням

1. Додайте спрайт мишеня з бібліотеки спрайтів.

2. Створіть скрипт, який буде використовувати відстань, що вимірюється ультразвуковим датчиком, для руху мишеням



Крок 4. Мишеня зібрало всі яблука

1. Створіть скрипт, який визначає дотик мишеня до яблука і сповіщає про це звуком зумера

2. Додайте умову закінчення гри, після збирання 5 яблук.

