

Лабораторна робота 3

Програми з розгалуженням. Використання датчиків

Ознайомитися зі створенням програм з розгалуженням. Навчитися створювати анімації з використанням датчиків. Виконати завдання свого варіанту (номер варіанту збігається з номером в списку групи).

Варіант 1

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити гру, в якій їжачок рухається по сцені (керування з клавіатури) та збирає розкидані по сцені яблука. При торканні кульки «з'їдає» яблучко (говорить «Хрум!»), після чого яблучко зникає). Гра зупиняється за лічильником часу (час оберіть самостійно).

Варіант 2

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити гру, в якій довільним чином по сцені переміщуються 3 миші (невеликого розміру). На сцені є кіт, рухом якого керують з клавіатури. Кіт має зловити мишей – доторкнутися миші, нявкнути, після чого миша має зникнути. Гра зупиняється з клавіатури.

Варіант 3

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити гру, в якій спрайт рухається по сцені довільним чином. На сцені розташовані повітряні кульки різних кольорів (обрати кульки невеликого розміру). При торканні кульки спрайт змінює свій колір на колір кульки, при цьому видає якийсь звук. Гра зупиняється з клавіатури.

Варіант 4

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити гру, в якій по сцені справа наліво на різній висоті летять повітряні кульки на деякій відстані одна від іншої. Спрайт має підстрибнути (керування рухом здійснюється з клавіатури),

доторкнутися кульки, після чого вона зникає, а спрайт говорить: "Yes!!!". Створити лічильник кульок, що зникли. Гра зупиняється з клавіатури.

Варіант 5

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити гру, в якій спрайт рухається по сцені довільним чином. На сцені розташовані повітряні кульки синього кольору (обрати кульки невеликого розміру). Коли спрайт знаходиться від кульки на відстані менше 20, кулька змінює колір на червоний, а спрайт дивується та розвертається в протилежний бік. Гра зупиняється з клавіатури.

Варіант 6

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити лабіринт, по якому спрайт має дійти до скарба. Керування спрайтом здійснюється з клавіатури. Реалізуйте випадок торкання стінок лабіринта. Гра зупиняється за лічильником часу (час оберіть самостійно).

Варіант 7

1. Створити простенький (на 5 питань) чат-бот. Тематика питань довільна. Обов'язкові умови: використання операторів розгалуження; використання в питаннях отриманих відповідей.
2. Створити гру, в якій спрайт має лопнути 7 повітряних кульок (обрати кульки невеликого розміру), які розташовані на сцені. Керування спрайтом здійснюється з клавіатури. Гра зупиняється за лічильником часу (час оберіть самостійно).