



Дальше пишем программу Коту.

Тут все просто и понятно. Если нажата стрелка направо, то изменяем X на 1, то есть Кот двигается направо.

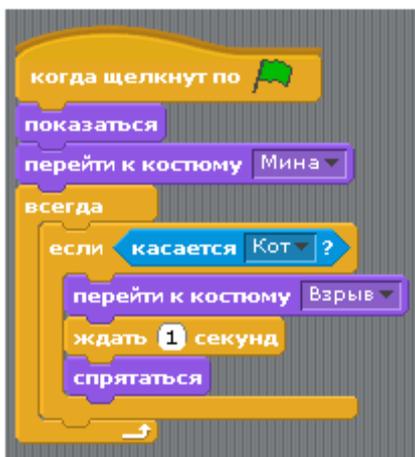


Стрелка влево – меняем X на минус 1, Кот двигается влево.

Стрелка вверх – меняем Y на 1, Кот двигается вверх.

Стрелка вниз – меняем Y на минус 1, Кот двигается вниз.  
Если Кот касается мины, то ждет 1 секунду и исчезает, как бы взорвался.

Дальше пишем программу для мины.

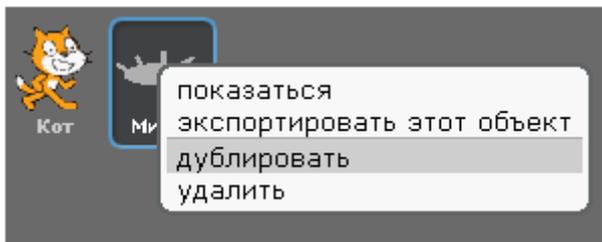


Если мины касается Кот, то мина меняет свой костюм и становится очень похожей на взрыв. Ждет 1 секунду и исчезает вместе с Котом.

Программа Мины и Кота очень похожи, они обе реагируют на касание.

## 2 часть. Три мины.

Усложним Коту жизнь, сделаем три мины!



Для этого нажимаем ПРАВОЙ кнопкой на Мину1 и выбираем команду «Дублировать». Появится еще одна мина прямо над первой.

Её имя будет Спрайт1.

Надо переименовать её в Мина2.



Два раза кликаем в имя Спрайт1 и пишем там – Мина2.



Потом снова нажимаем ПРАВОЙ кнопкой на Мину1 и выбираем команду «Дублировать». Появится третья мина. Её имя снова будет Спрайт1. Также переименовываем её в Мину3.

Раскладываем Мины на поле так, чтоб Кот мог проехать между ними.

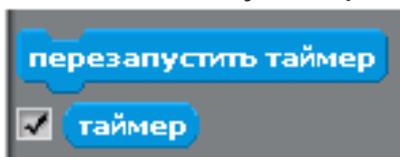
В программу к Коту добавим «встречи» с новыми минами.

Теперь можно поиграть, кто быстрее проведет Кота до левого нижнего угла экрана.

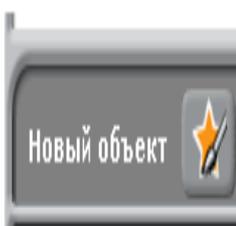
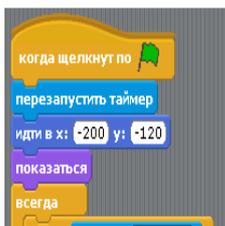
### 3 часть. Игра на время.

Настало время еще немного доработать игру, чтоб было интереснее играть. Добавим Таймер. Это такой секундомер, который показывает, за какое время Вы прошли игру.

В голубых блоках  ставим галочку у команды таймер. И добавляем команду «Перезапустить таймер» в программу к



Коту. Теперь на экране всегда бегут секунды.

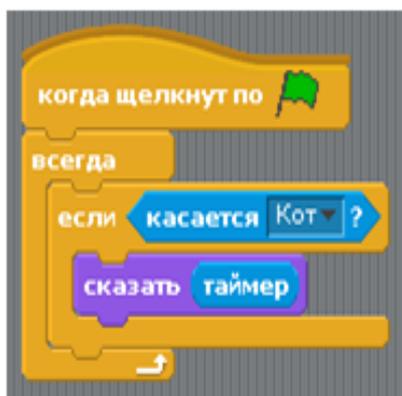


Добавляем новый Спрайт –



Финиш.

Я забыл его переименовать, пускай его имя останется Спрайт1.



Пишем программу для Финиша.

Всегда, когда его касается Кот показать на экране значение таймера.

Если Кот коснется Финиша и тут же отойдет назад, то значение таймера запомнится. Это и будет результатом игры.

В программу к Коту добавим то, что выделено прямоугольником на рисунке.



Если Кот касается Спрайт1 (Финиш), то говорит «Ура, прошел!».

Для того, чтобы значение таймера остановилось, надо Котом коснуться Финиша и тут же отойти немного назад.

**Вопрос.** Кот ходит не очень быстро. Как ускорить перемещение Кота?