



CONSTRUCT3

Construct 3

Урок 4
Создаем игру Driver



Задание на урок

2



Открываем Construct 3

3



Создаем новый проект

4

НОВЫЙ ПРОЕКТ

COD*LOGIA

Создаем новый проект

Новый проект [X]

Имя

Выберите предустановку

Размер области просмотра X 16:9

Ориентации

Оптимизация для пиксельного искусства

[Помощь](#)

Настроим размер макета игры

Свойства

Макет

Имя	Макет 1
Список событий	Таблица событий
Размер	480 x 800
Неограниченн... прокрутка	<input checked="" type="checkbox"/>
Эффекты	

Проект

Поиск

- driver
 - Макеты
 - Макет 1
 - Список событий
 - Таблица событий 1
 - Типы объектов
 - Семьи
 - Звуки
 - Музыка

Настроим размер области игры

Стиль загрузчика	Construct 3 экран
Загружать звуки в память	<input checked="" type="checkbox"/>
Дисплей	
Размер области просмотра	480 x 800
Соотношение сторон	3:5
Вид отображения	Автоматический

Проект

Поиск

- driver
- Макеты
 - Макет 1
- Список событий
 - Таблица событий 1
- Типы объектов
- Семьи
- Звуки
- Музыка

Переименовываем слой

Слой - Макет 1

Уровень 0 0

- ↑ Добавить слой сверху
- ↓ Добавить слой снизу
- ✎ переименовывать**
- 🔍 Найти все ссылки...
- ❓ Помощь по слоям



Слой - Макет 1

BG 0

Добавляем слой

13


Слой - Макет 1

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BG	0
-------------------------------------	--------------------------	----	---

↑ Добавить слой сверху

↓ Добавить слой снизу

🔍 Помощь для этой панели

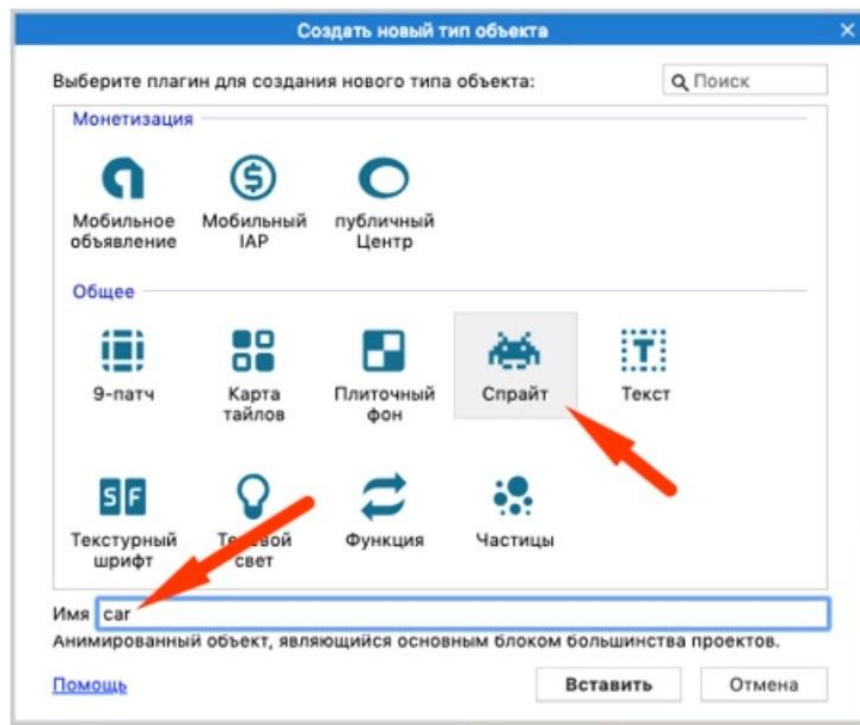


Слой - Макет 1

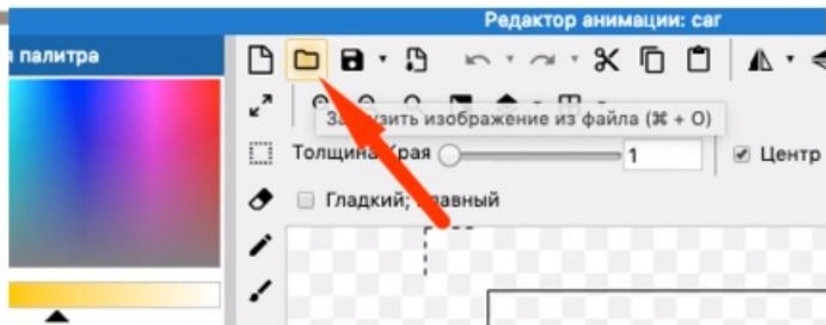
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Game	1
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BG	0

Создаем спрайт

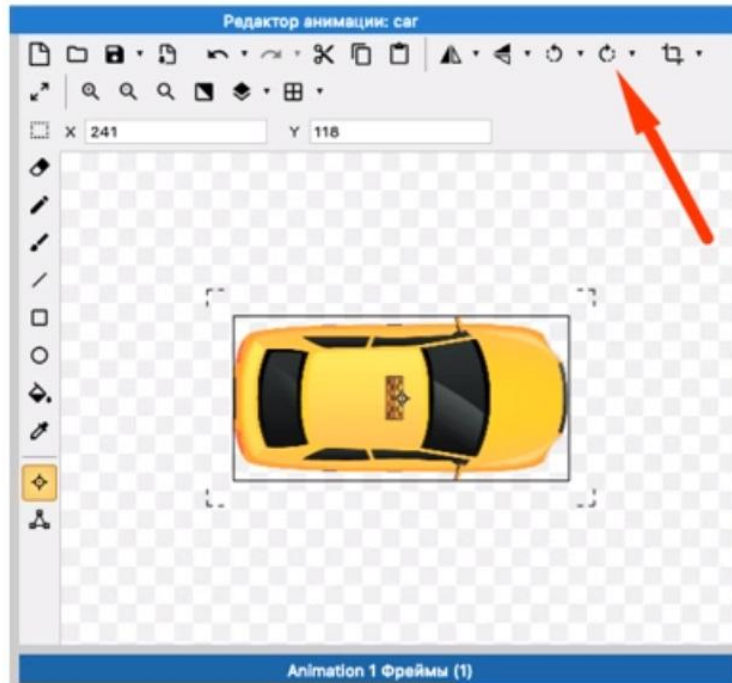
8



Создаем спрайт



Поворачиваем спрайт



Настраиваем спрайт

Начальная страница

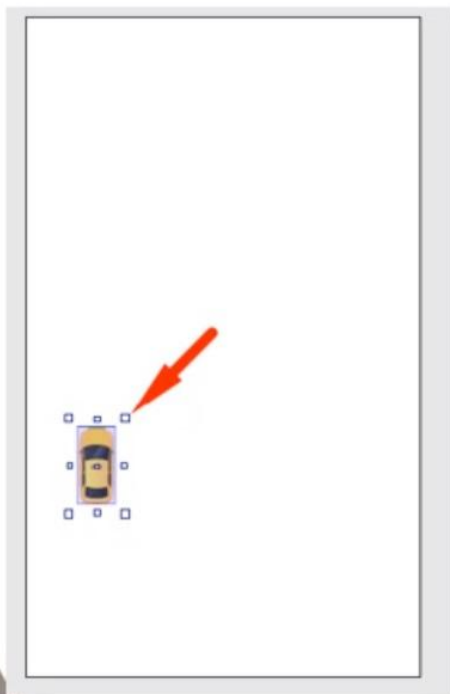
Бесплатная версия Гость

- редактировать
- + Вставить новый объект
 - Добавить
- Z Заказ
 - Выравнивать
 - Замок
- Вид
 - Изменить список событий
- Вырезать Копировать
- Клонируй тип объекта
- Удалить
- Найти все ссылки...
- Помощь

- Отправить вверх слоя
- Отправить вниз слоя
- Переместить на слой
 - Game**
 - BG
- Открыть Z...

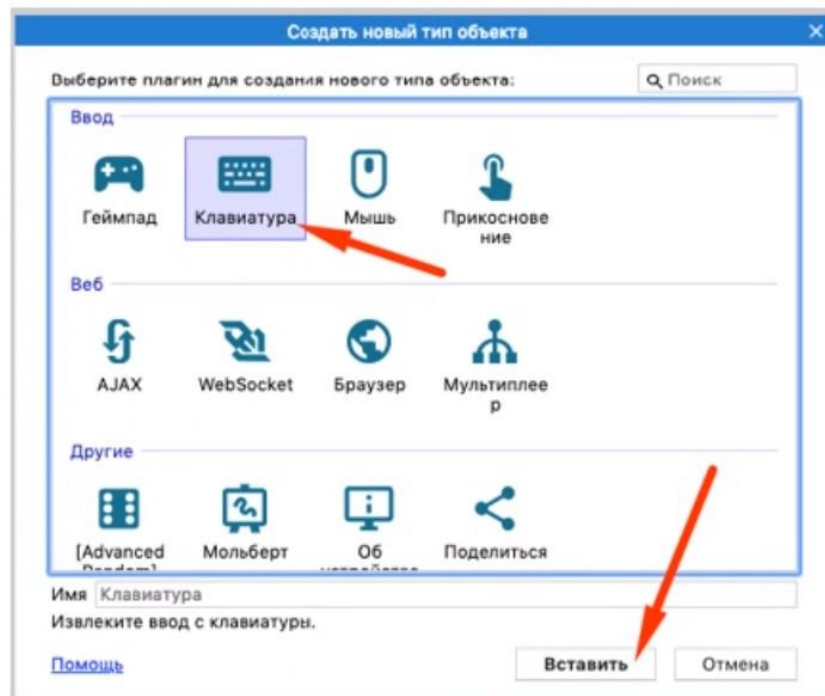
Слой

Настраиваем спрайт



Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	car
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 400
Размер	▶ 91.907 x 46.025
Угол	270°
Непрозрачн...	100%
Color	<input type="text"/> 255, 255, 25
Слой	Game

Добавляем клавиатуру



Движение спрайт дороги

Слой - Макет 1

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Game	1
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BG	0

Создать новый тип объекта

Выберите плагин для создания нового типа объекта:

ние речи речи

Монетизация

- Мобильное объявление
- Мобильный IAP
- Публичный Центр

Общее

- 9-патч
- Карта тайлов
- Плиточный фон
- Спрайт**
- Текст

Тактильный Свой Функция Частицы

Имя

Анимированный объект, являющийся основным блоком большинства проектов.

[Помощь](#)

Спрайт дороги

Редктор анимации: road

Цветаевая палитра

Анимация

Animation 1

Толщина Края: 1

Центр

Заполнить

Край

Гладкий; плавный

Анимационные свойства

Имя	Animation 1
Скорость	5
Повтор	<input type="checkbox"/>
Количество повторов	1
Повторить	0
Эффект пинг-понг	<input type="checkbox"/>
Больше информации	Помощь

Animation 1 Фреймы (1)

Красный: 8
Зеленый: 7
Синий: 0
Альфа: 255

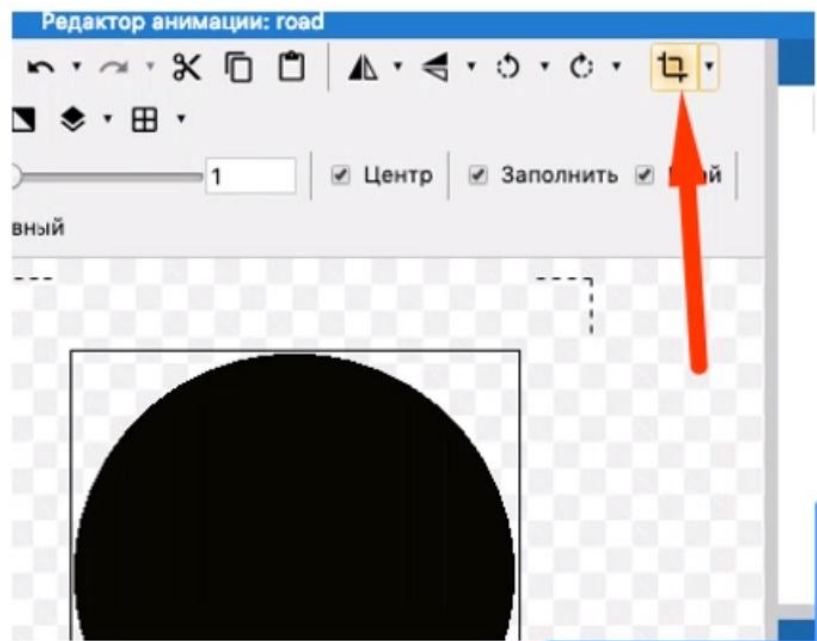
RGB - HSL - HEX

100% Указатель: 227, 199

Размер: 250 x 250 Формат Экспорта: PNG

Начало: 117, 119 - РадиусX: 114; Радиус: 114

Спрайт дороги



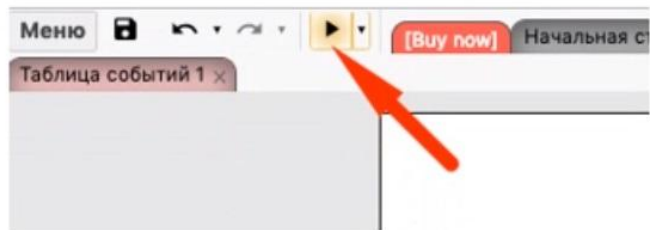
Настройки спрайта дороги

Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	road
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 800
Размер	▶ 114.904 x 116.358
Угол	0°
Непрозрачн...	100%
Color	<input type="text" value="255, 255, 25"/>
Слой	Game
[Z elevation]	0
Z-Индекс	1 из 3
UID	3



Тестируем проект

20



Создаем спрайт генератора дороги

Слой - Макет 1

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Game	1
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BG	0

Создать новый тип объекта

Выберите плагин для создания нового типа объекта:

Мобильное объявление Мобильный IAP публичный Центр

Общие

9-патч Карта тайлов Плиточный фон **Спрайт** Текст

Текстурный шрифт Теневой свет Функция Частицы

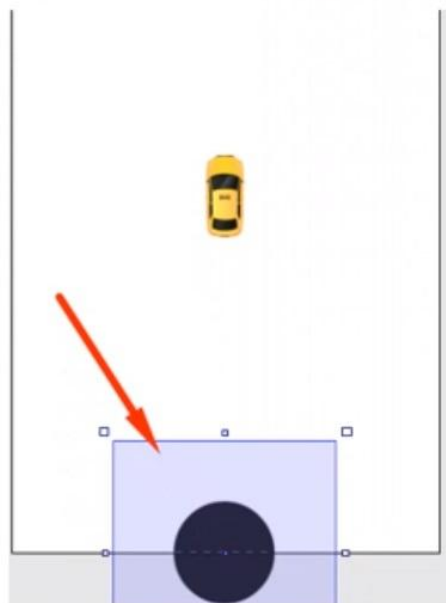
Специфичность платформы

Имя

Анимированный объект, являющийся основным блоком большинства проектов.

[Помощь](#)

Настройки спрайта



Свойства	
Свойства типа объекта	
Имя	roadTileSpawner
Глобальная	<input type="checkbox"/>
Плагин	Спрайт
Общий	
Позиция	▶ 240, 800
Размер	▶ 250 x 250
Угол	270°
Непрозрачн...	100%
Color	<input type="text"/> 255, 255, 25
Слой	Game
[Z elevation]	0

Добавляем поведение спрайта

Проект ✕

Поиск

- таблица событий 1
- Типы объектов
 - car
 - road
 - roadTileSpawner**
 - Клавиатура
- Семьи
- Звуки
- Музыка
- Видео

Переменные экземпляра

Добавить / редактировать	Переменные экземпляра
--------------------------	---------------------------------------

Поведения

Добавить / редактировать	Поведения
--------------------------	---------------------------













Эффекты

Режим наложения	Нормальный ▾
-----------------	---------------------------

Добавляем поведения

Добавить поведение

Выберите поведение для добавления:

 8 Направлений	 [Orbit]	 Движение по клеткам	 Машина	 Найти путь
 Платформа	 Поворот	 Пуля	 Свой	 Синусоида
 Турель	 Физика			

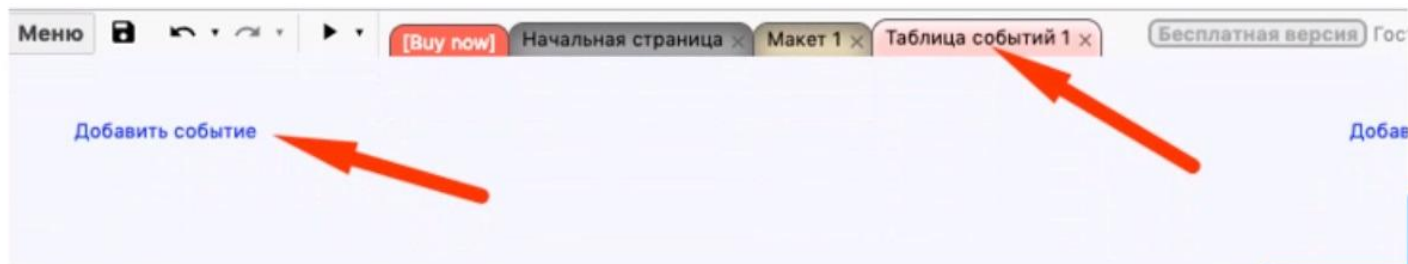
Общее

Пуля: Переместите объект вперед под его текущим углом. Обычно испол для пуль и снарядов.

[Помощь](#)


Программируем


25




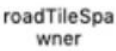
Генерация дороги

Выберите объект для создания нового действия:

 Система

 car

 road

 roadTileSpawner

[Помощь](#)

Генерация дороги

Добавить условие System'

Каждый тик: Выполнять действие каждый тик, то есть 'Постоянно'

Поиск

В общем и целом

- Идентификатор объекта существует
- Каждый тик
- Между значениями
- Номер NaN
- Сравните два значения
- Тестовое регулярное выражение
- Тип значения
- Является ли группа активной

Время

- Каждые X секунд
- Сравнить время

Выбор экземпляров

- Выберите nth экземпляр
- Выберите все
- Выберите оценку
- Выберите последний созданный
- Выберите случайный экземпляр
- Выбор по сравнению
- Выбрать перекрывающую точку

Глобальные и локальные переменные

- Сравнить переменную
- Является логическим набором

Отмена [Помощь](#) назад следующий

Генерация дороги

28

Меню [Buy now] Начальная страница x Макет 1 x Таблица событий 1 x

1 Система Каждый тик Добавить действие

Добавить событие

Осталось 24 событий
В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. [Зарегистрируйте учетную запись](#) или [в журнале](#), чтобы получить больше событий.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a navigation bar with a 'Меню' button and several tabs: '[Buy now]', 'Начальная страница x', 'Макет 1 x', and 'Таблица событий 1 x'. Below the navigation bar, there is a main content area with a header '1 Система Каждый тик Добавить действие'. A red arrow points to the 'Добавить действие' button. Below the header, there is a sub-header 'Добавить событие'. In the center of the main content area, there is a light blue notification box with a black information icon (i) and the text: 'Осталось 24 событий. В качестве гостя вы можете использовать до 25 событий в проекте. Зарегистрируйте учетную запись или в журнале, чтобы получить больше событий.'

Генерация дороги

Выберите объект для создания нового действия:

Система car road roadTileSpawner



Генерация дороги

Добавить действие 'roadTileSpawner'

Создать еще один объект: Создать еще один объект на этом объекте.

Переместить под углом	Установить X
Установить Y	Установить высоту
Установить позицию на другой объект	Установить ширину
Установленная шкала	Установленный размер

Разное

- JSON
- Уничтожить
- Установить фильтрацию столкновений твердых объектов
- Установка столкновений включена

Угол

Вращать против часовой стрелки	Вращаться по часовой стрелке
Повернуть в направлении	Повернуть в сторону угла
Установить угол	Установить угол в направлении положения

[Помощь](#)

Генерация дороги

← Параметры для roadTileSpawner: Создать еще один объект ×

Объект: Выберите тип объекта для создания нового экземпляра.

Объект

Слой


Точка спрайта


[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Выберите объект ×

Выберите объект для использования для параметра

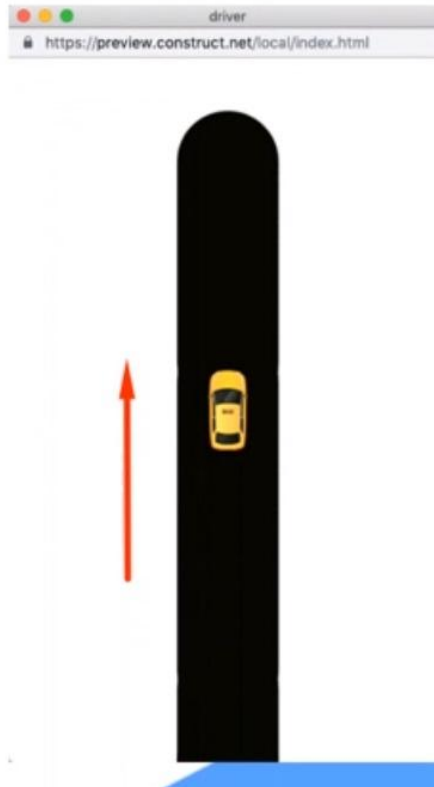
Объект:

 car

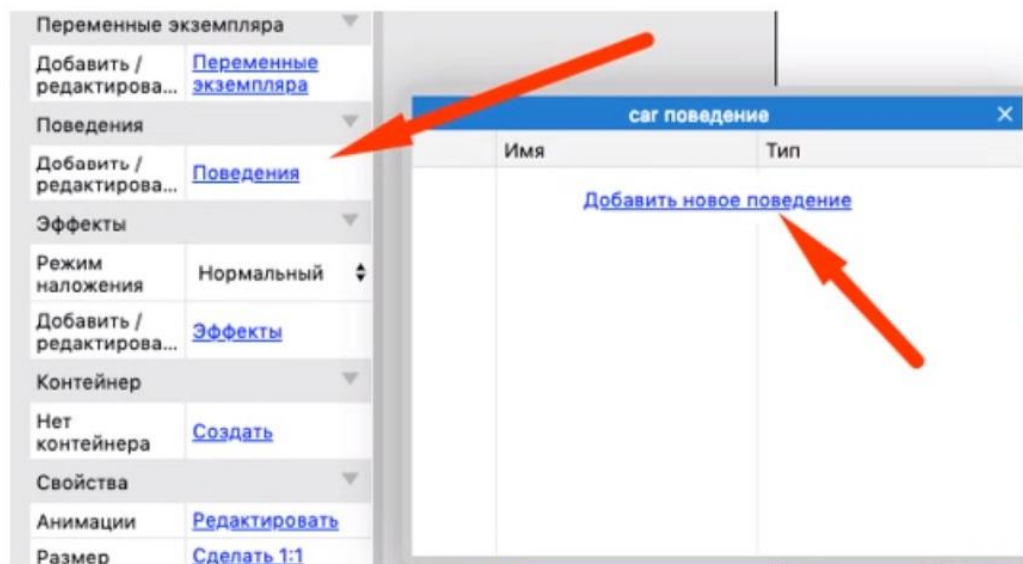
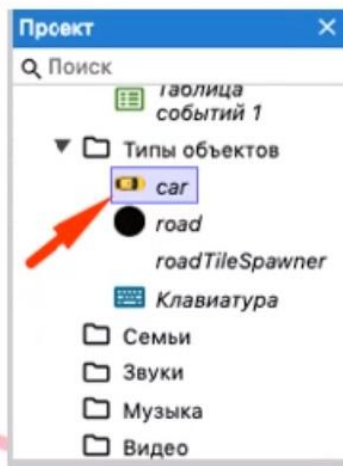
 road

roadTileSpawner



Тестируем проект



Добавляем поведение спрайта



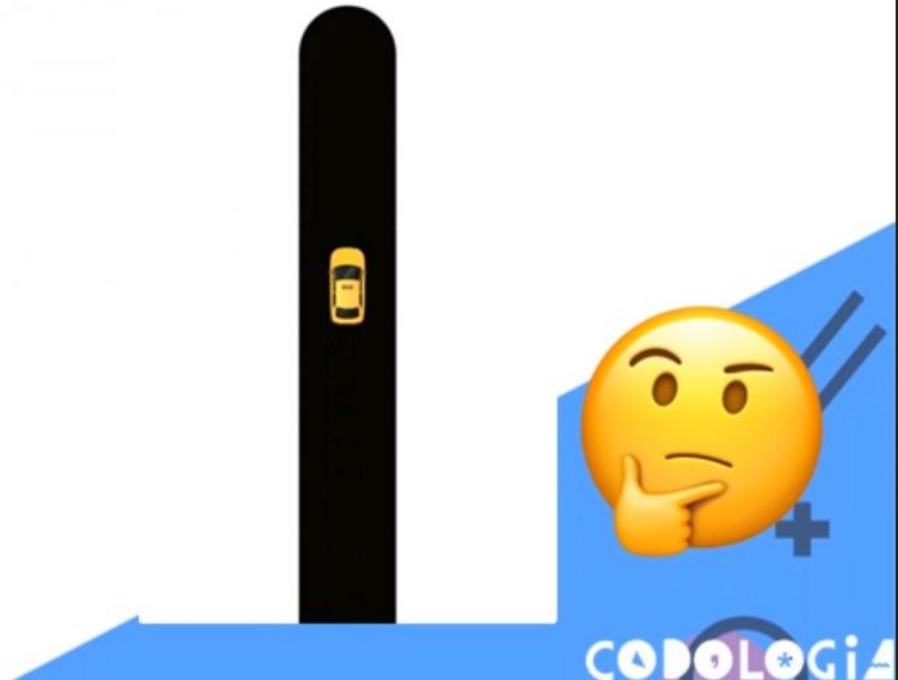
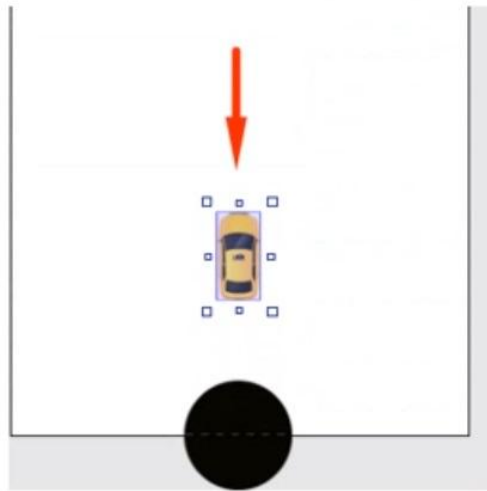
Настраиваем поведения

сая поведение		
	Имя	Тип
	Пуля	Пуля
	Следить	Следить
Добавить новое поведение		

Переменные экземпляра	
Добавить / редактирова...	Переменные экземпляра
Поведения	
Пуля	
Скорость	300
Ускорения	0
Гравитац...	0
Отскакив... от твердых объектов	<input type="checkbox"/>

Тестируем проект

driver
<https://preview.construct.net/local/index.html>



Настраиваем поведение

Проект ✕

Поиск

- таблица событий 1
- ▼ Типы объектов
 - car
 - road
 - roadTileSpawner**
 - Клавиатура
- Семьи
- Звуки
- Музыка
- Видео

Переменные экземпляра

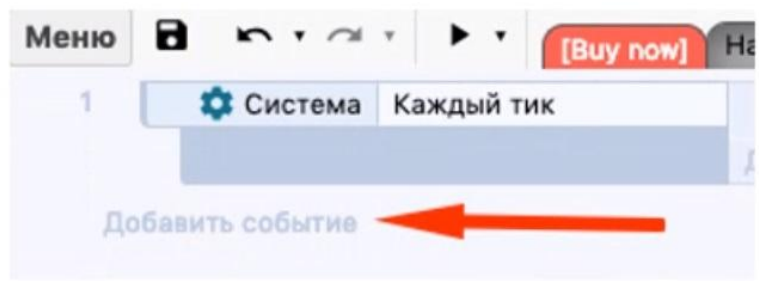
Добавить / редактирова... [Переменные экземпляра](#)

Поведения

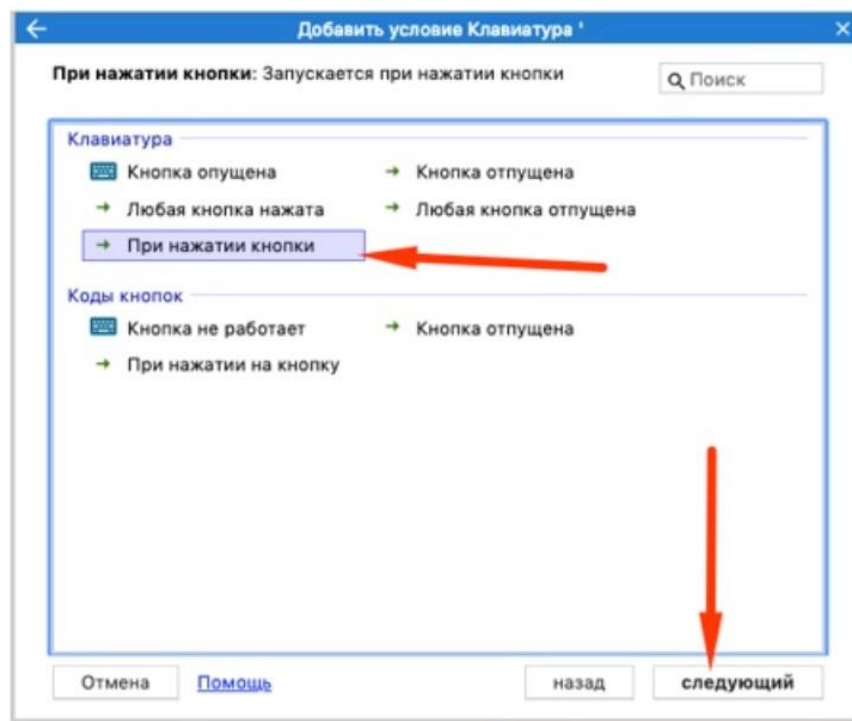
Пуля

Скорость	600
Ускорение	0
Гравитац...	0

Добавляем управление



Добавляем управление



Добавляем управление

← Параметры для Клавиатура: При нажатии кнопки ×

Кнопка: Выберите кнопку. Обратите внимание, что международные пользователи и пользователи разных операционных систем или устройств могут не иметь одинаковых кнопок.

Кнопка

Отмена [Помощь](#) назад

← Параметры для Клавиатура: При нажатии кнопки ×




Кнопка: Выберите кнопку. Обратите внимание, что международные пользователи и пользователи разных операционных систем или устройств могут не иметь одинаковых кнопок.

Кнопка

Отмена [Помощь](#) назад


Добавляем управление

40

1	 Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать  road на слое 0 (точка спрайта 0)
			Добавить действие	
2	 Клавиа...	На  нажата		Добавить действие
	Добавить событие			

Выберите объект для создания нового действия:

Search:

-  Система
-  car
-  road
-  roadTileSpawner

Добавляем управление

Угол

- Вращать против часовой стрелки
- Вращаться по часовой стрелке
- Повернуть в направлении
- Повернуть в сторону угла
- Установить угол
- Установить угол в направлении положения

Отмена

[Помощь](#)

назад

следующий

← Параметры для саг: Вращать против часовой стрелки ×






Степени: Количество градусов для поворота объекта против часовой стрелки.

Степени

Отмена [Помощь](#) [Найти выражения](#) назад

Готово









Задание

1	 Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать  road на слое 0 (точка спрайта 0)
			Добавить действие	
2	 Клавиа...	На  нажата	 car	Поверните 20 градусов против часовой стрелки
			Добавить действие	
Добавить событие				



Добавляем управление

43


1	 Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать  road на слое 0 (точка спрайта 0)
				Добавить действие
2	 Клавиа...	На  нажата	 car	Поверните 20 градусов против часовой стрелки
				Добавить действие
3	 Клавиа...	На  нажата	 car	Поверните 20 градусов по часовой стрелке
				Добавить действие
	Добавить событие			

Тестируем проект



Редактируем фон

Слой - Макет 1		×
<input checked="" type="checkbox"/> 	Game	1
<input checked="" type="checkbox"/> 	BG	0

Внешность	
прозрачный	<input type="checkbox"/>
Фоновый цвет	 16, 193, 87
Непрозрач...	100%
Принудител... текстура	<input type="checkbox"/>
Использует собственную текстуру	Нет



Направление дороги

3 → Клавиа... На → нажата

Добавить событие ←


Выберите объект для создания нового условия:

Поиск

- Система
- car
- road
- roadTileSpawner
- Клавиатура

Направление дороги

Время _____

 Каждые X секунд

← Параметры для System: Каждые X секунд ×

Интервал (в секундах): Укажите время в секундах между выполнением действий. Интервал ограничен частотой фреймов (действия не будут выполняться более одного раза за тик).

Интервал (в секундах)

[Помощь](#) [Найти выражения](#)


Направление дороги

48





4

 Система	Каждый Случайный (0.5,2.5) секунд	Добавить действие
---	--	-------------------

Добавить событие



Выберите объект для создания нового действия:

 Система	 car	 road	 roadTileSpawner
--	--	--	--

Направление дороги

Установить угол

Установить угол в направлении положения

Отмена

[Помощь](#)

назад

следующий



← Параметры для roadTileSpawner: Установить угол ×

Угол: Новый угол объекта, в градусах.

Угол

Отмена [Помощь](#) [Найти выражения](#) назад

Готово


Тестируем проект


50



Движение только по дороге

4

 Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	Доб
---	---	-----

Добавить событие 

Выберите объект для создания нового условия:

 Система	 car	 road	roadTileSpawner	 Клавиатура
---	---	---	-----------------	--

Движение только по дороге

Столкновения

- Накладывается другой объект
- Накладывается со смещением
- При столкновении с другим объектом
- Разрешены конфликты

Угол

← Параметры для саг: Накладывается другой объект ×

Объект: Выберите объект для проверки на наложение.

Объект

[Помощь](#)

Движение только по дороге

6

car Накладывается road




Добавить действие

Добавить событие

- ✎ редактировать
- + Добавить другое условие
- ↻ Заменить условие
- ↻ Заменить объект
- ✕ Инvertировать**
- ⊘ Переключатель отключен
- Переключить закладку
- ⏸ Переключить точку остановки

Движение только по дороге

6

 car	 Накладывается road		Добавить действие
---	---	--	-------------------

Добавить событие

Выберите объект для создания нового действия:

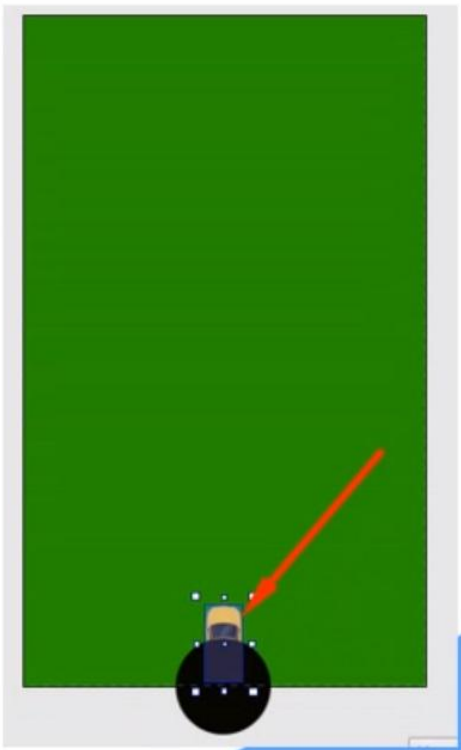
 Система	 car	 road	 roadTileSpawner
--	--	--	--

Движение только по дороге

Макет














- fx* Включить эффект макета **Перезагрузить макет**
- Перейти к макету Перейти к макету (по имени)
- Перейти к следующему/предыдущему макету
- Повторное создание исходных объектов Установить масштаб макета
- fx* Установить параметр эффекта макета Установить угол макета

Переносим спрайт



Весь код

57

1	 Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать  road на слое 0 (точка спрайта 0)
				Добавить действие
2	 Клавиа...	На  нажата	 car	Поверните 20 градусов против часовой стрелки
				Добавить действие
3	 Клавиа...	На  нажата	 car	Поверните 20 градусов по часовой стрелке
				Добавить действие
4	 Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner	Установить угол <i>Случайный(215,320)</i> градусов
				Добавить действие
5	 car	 Накладывается  road	 Система	Перезагрузить макет
				Добавить действие

[Добавить событие](#)

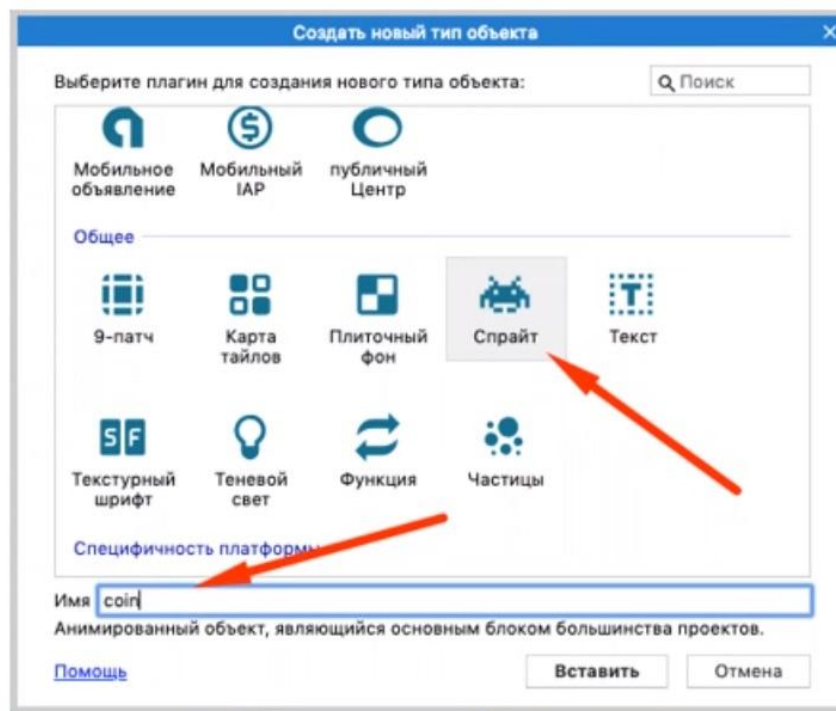
Тестируем проект

58

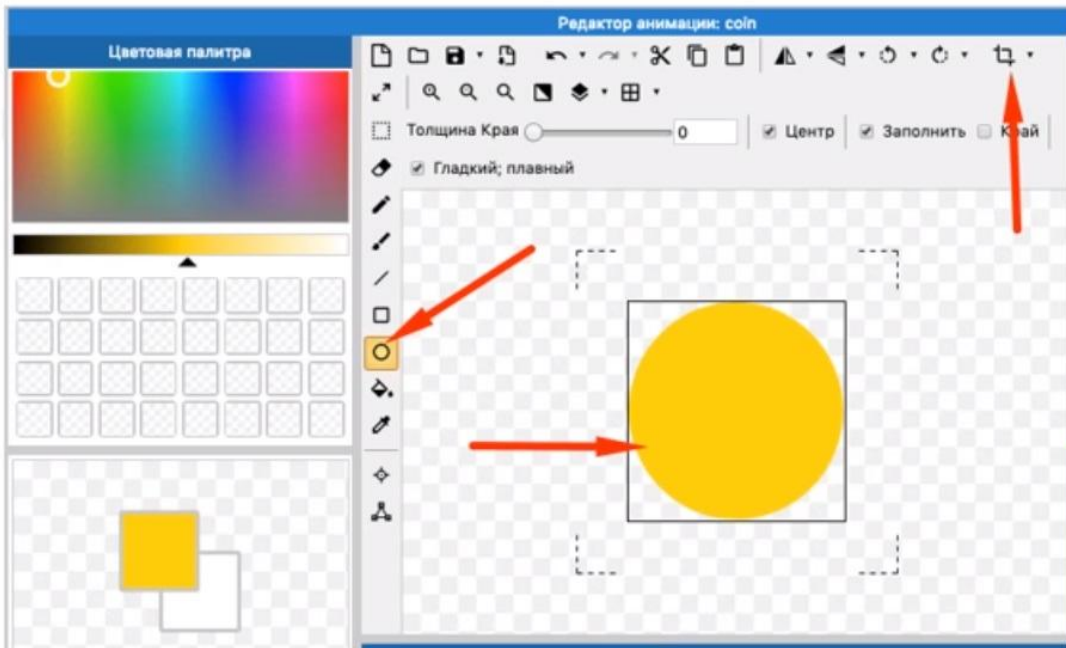


COD*LOGIA

Добавляем монетки

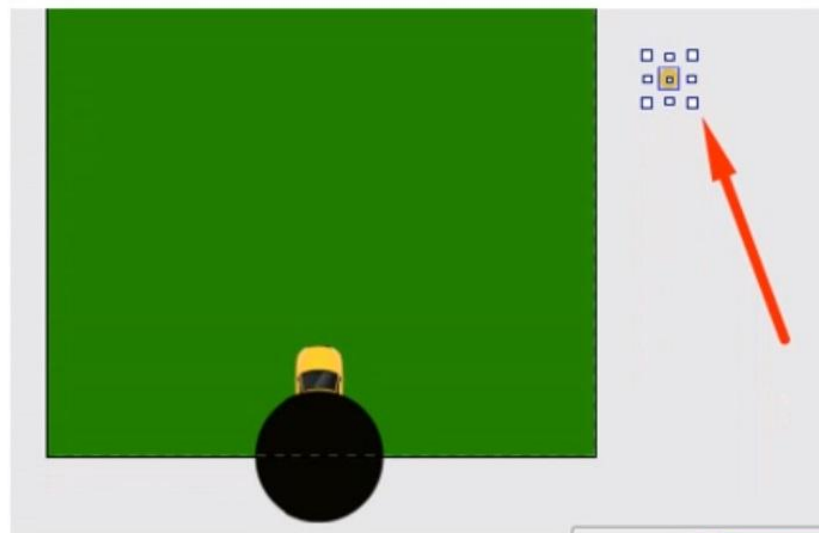


Добавляем монетки



Добавляем монетки

61



Добавляем монетки

Проект

Поиск

- таблица событий 1
- Типы объектов
 - car
 - coin
 - road
 - roadTileSpawner**
 - Клавиатура
- Семьи
- Звуки
- Музыка

Точки спрайта

Имя	Число
Корень	0

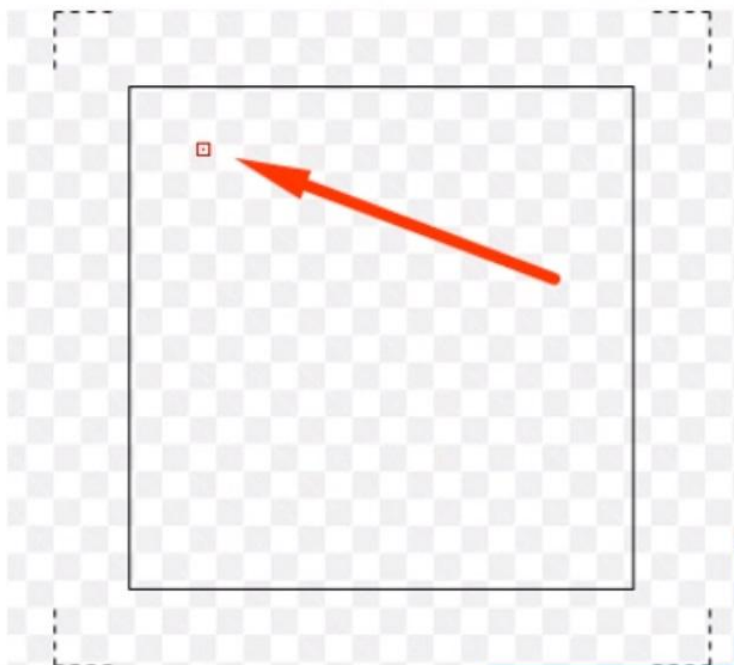
Редактор анимации: roadTileSpawner

X 125 Y 125

+ Добавить точку спрайта

? Помощь

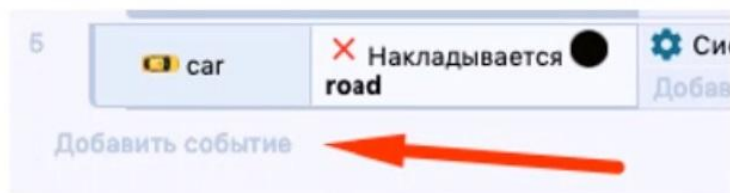
Добавляем монетки



Добавляем монетки

Точки спрайта		
	Имя	Число
◆	Корень	0
▣	Точка спрайт...	1
▣	Точка спрайт...	2
▣	Точка спрайт...	3

Программируем генерацию монеток



Выберите объект для создания нового условия:

Поиск



Программируем генерацию монеток

Время _____



Каждые X секунд



Сравнить время

← Параметры для System: Каждые X секунд ×

Интервал (в секундах): Укажите время в секундах между выполнением действий. Интервал ограничен частотой фреймов (действия не будут выполняться более одного раза за тик).


Интервал (в секундах)

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Программируем генерацию монеток

67



6

 Система	Каждый Случайный (0.5,2.5) секунд	Добавить действие
---	--	-------------------

Добавить события

Выберите объект для создания нового действия:

Поиск

 Система	 car	 coin	 road	 roadTileSpawner
---	---	--	--	---

Программируем генерацию монеток

Разное

JSON

Создать еще один объект


Уничтожить

Установить фильтрацию столкновений твердых объектов

Установка столкновений включена

← Параметры для roadTileSpawner: Создать еще один объект ×

Точка спрайта: Используйте 0 для корневой точки, или имя или номер точки спрайта, из которого вызывается объект.

Объект 

Слой

Точка спрайта

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

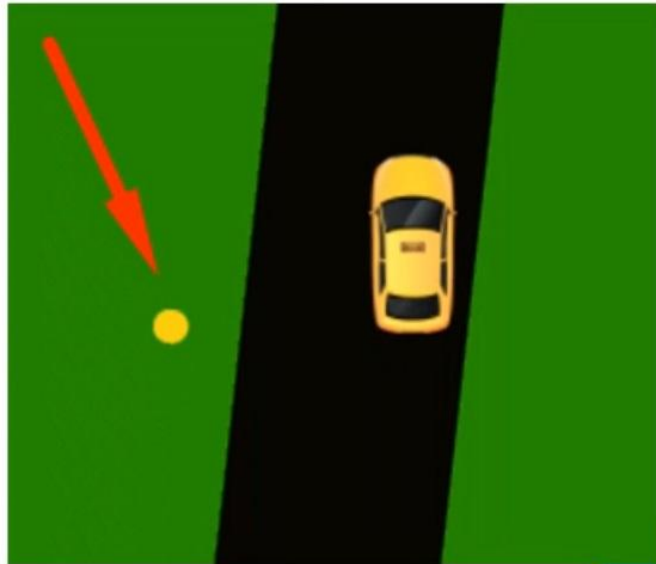
Весь код

1	Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать ● road на слое 0 (точка спрайта 0)
				Добавить действие
2	Клавиша...	На ← нажата	car	Поверните 20 градусов против часовой стрелки
				Добавить действие
3	Клавиша...	На → нажата	car	Поверните 20 градусов по часовой стрелке
				Добавить действие
4	Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner	Установить угол Случайный(215,320) градусов
				Добавить действие
6	car	× Накладывается road	Система	Перезагрузить макет
				Добавить действие
6	Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner	Создать ● coin на слое 0 (точка спрайта Случайный(1,3))
				Добавить действие

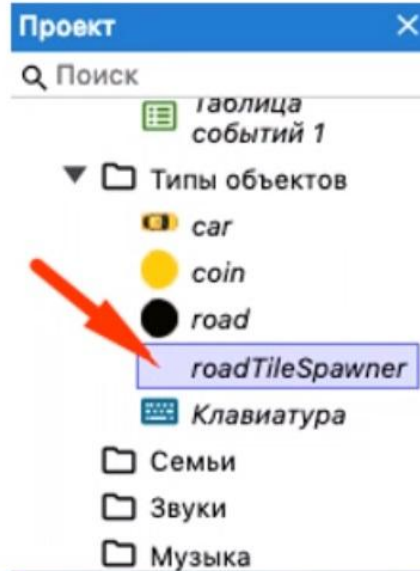
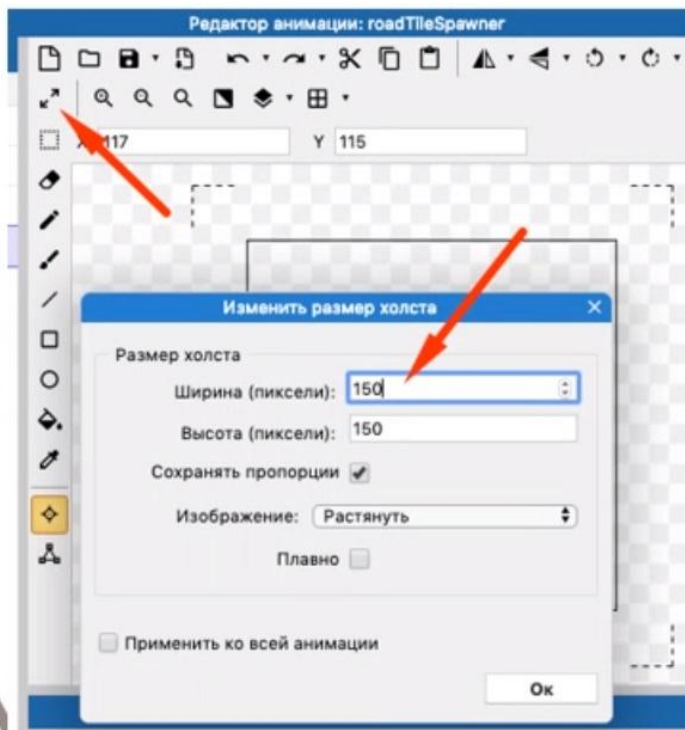
Добавить событие

Тестируем проект

70



Корректируем спрайт





Тестируем проект



Делаем подсчет монеток

Добавить событие

- + Добавить событие
- + Добавить комментарий
- + Добавить группу
-  Добавить глобальную переменную
-  Включить список событий

Список событий ▶

Добавить глобальную переменную

Имя

Тип


Начальное значение

Описание (необязательно)

Статический

Постоянная

[Помощь](#)

 Глобальный число coins = 0

Делаем подсчет монеток

6

⚙ Система **Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд**

Добавить событие ←

Выберите объект для создания нового условия:

🔍 Поиск

⚙ Система

🚗 car

🟡 coin

⬤ road

roadTileSpawner

📄 Клавиатура

Делаем подсчет монеток

Столкновения

- Накладывается другой объект
- Накладывается со смещением
- При столкновении с другим объектом
- Разрешены конфликты



← Параметры для свг: При столкновении с другим объектом ×

Объект: Выберите объект для проверки на столкновение.

Объект

Отмена [Помощь](#)

Делаем подсчет монеток

7 →  car При столкновении с  coin [Добавить действия](#)

Добавить событие

Выберите объект для создания нового действия:

 Система  car  coin  road roadTileSpawner

Делаем подсчет монеток

Глобальные и локальные переменные

- Булевый переключатель
- Добавить в
- Установить значение
- Вычсть из
- Сбросить глобальные переменные
- Установить логическое значение

← Параметры для System: Добавить в ×

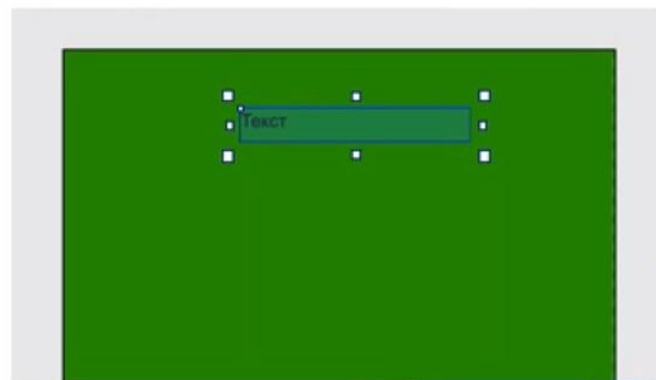
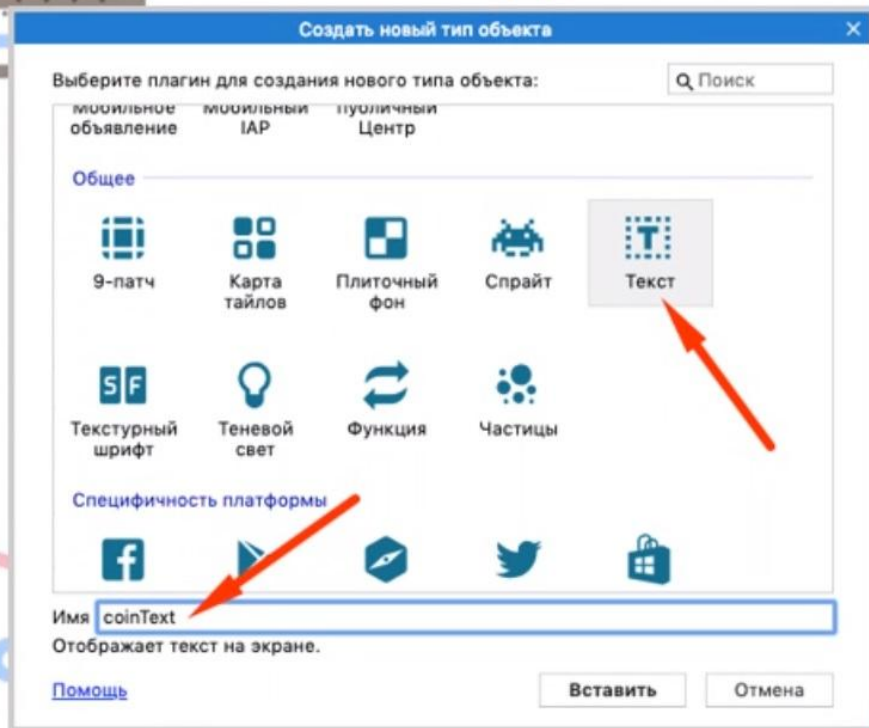
Переменная: Выберите переменную для изменения.

Переменная

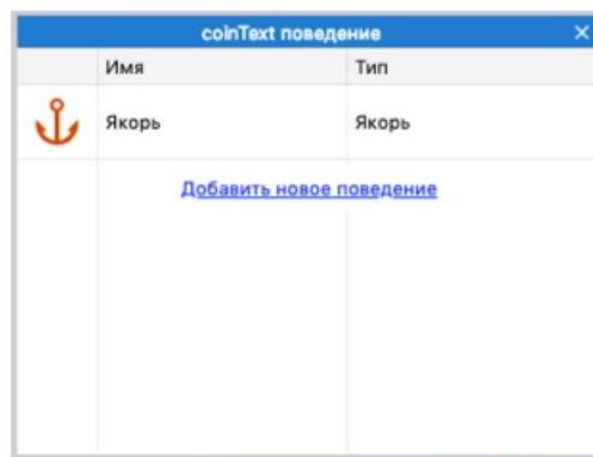
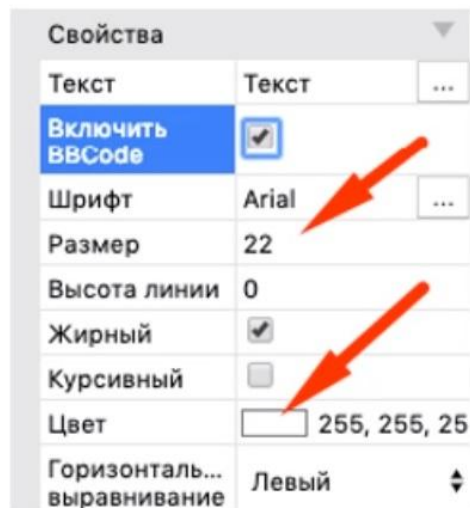
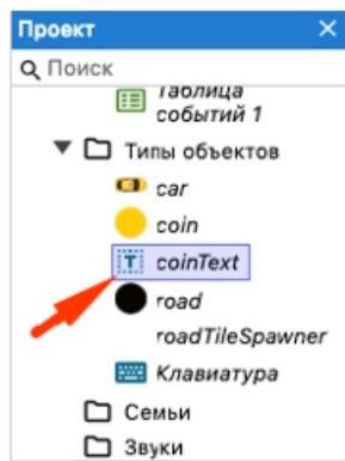
Значение

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Добавляем текст



Настраиваем текст



Выводим значение

80

Глобальный число **coins** = 0

1



Система

Каждый тик

roadTileSpawner

Добавить действие

Создать ● **road** на слое 0 (точка спрайта 0)



Выберите объект для создания нового действия:

Поиск



Система



car



coin



coinText



road

roadTileSpawner




Выводим значение

Текст

 Добавить текст

 Завершить набор текста

 Печатный текст

 Установить текст

← Параметры для coinText: Установить текст ×

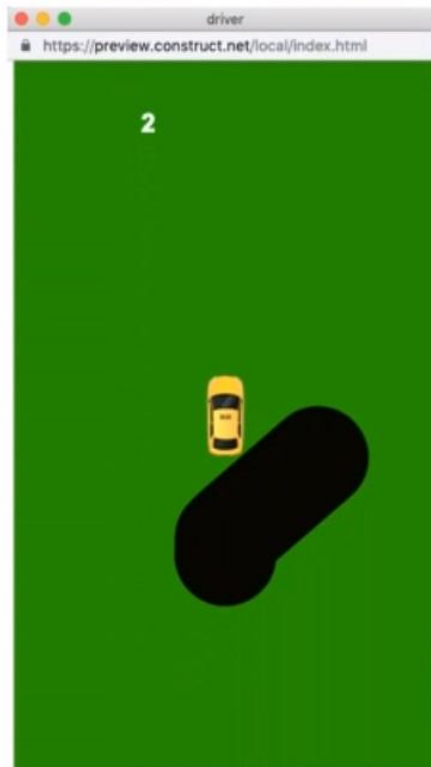
Текст: Введите текст, чтобы установить содержимое объекта.

Текст

Отмена [Помощь](#) [Найти выражения](#) назад

Готово

Тестируем проект



Обнуляем очки

83

6

car

✗ Накладывается
road

⚙ Система
Добавить действие

Перезагрузить макет

Выберите объект для создания нового действия:

🔍 Поиск



Система



car



coin



coinText



road

roadTileSpa
wner

Обнуляем очки

Глобальные и локальные переменные

- Булевый переключатель
- Вычесть из
- Добавить в
- Сбросить глобальные переменные
- Установить значение
- Установить логическое значение

← Параметры для System: Установить значение ×

Переменная: Выберите переменную для изменения.

Переменная

Значение

[Помощь](#) [Найти выражения](#)

Весь проект

Глобальный число coins = 0			
1	Система	Каждый тик	roadTileSpawner Создать ● road на слое 0 (точка спрайта 0) coinText Установить текст coins Добавить действие
2	Клавиша...	На ← нажата	car Поверните 20 градусов против часовой стрелки Добавить действие
3	Клавиша...	На → нажата	car Поверните 20 градусов по часовой стрелке Добавить действие
4	Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner Установить угол Случайный(215,320) градусов Добавить действие
6	car	Накладывается road	Система Перезагрузить макет Система Установить coins на 0 Добавить действие
6	Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner Создать ● coin на слое 0 (точка спрайта Случайный(1,3)) Добавить действие
7	car	При столкновении с coin	Система Добавить 1 в coins Добавить действие

Добавить событие

Тестируем проект

86



COD*LOGIA

Удаляем монетки






7

→ car	При столкновении с coin	Система	Добавить 1 в coins
		Добавить действие	

Добавить событие

Выберите объект для создания нового действия:

Поиск

 Система	 car	 coin	 coinText	 road
--	--	---	---	---

roadTileSpawner

Удаляем монетки

Разное

- JSON
- Создать еще один объект
- Уничтожить**
- Установить фильтрацию столкновений твердых объектов
- Установка столкновений включена

Весь код

89

Глобальный число coins = 0

1	Система	Каждый тик	roadTileSpawner	Создать ● road на слое 0 (точка спрайта 0)
			coinText	Установить текст coins
			Добавить действие	
2	Клавиша...	На ← нажата	car	Поверните 20 градусов против часовой стрелки
			Добавить действие	
3	Клавиша...	На → нажата	car	Поверните 20 градусов по часовой стрелке
			Добавить действие	
4	Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner	Установить угол Случайный(215,320) градусов
			Добавить действие	
5	car	Накладывается road	Система	Перезагрузить макет
			Система	Установить coins на 0
			Добавить действие	
6	Система	Каждый Случайный(0.5,2.5) секунд	roadTileSpawner	Создать ● coin на слое 0 (точка спрайта Случайный(1,3))
			Добавить действие	
7	car	При столкновении с coin	Система	Добавить 1 в coins
			coin	Уничтожить
			Добавить действие	

Добавить событие

Тестируем проект

90



COD*LOGIA

Задание

1. Добавьте жизни
2. Сделайте таймер
3. Добавьте преграды

Молодцы!

92

