

Визуальное программирование



Объект Байкер





Интерфейс



Лимит времени



Сравнение количества
очков 2 игроков



Вывод результата
сообщением



Выбор объекта



Движение



Скорость движения



Передача команды



Работа с объектом



Выбор поля



Обозначение результата



Выбор по цвету



Подсчёт очков



Количество набранных
очков



Количество повторений
выбранного действия

Конструирование игрового мира



создаем поле
разметка игрового поля
создание ворот

обозначение территории
создание игроков 1,2
создание судьи
создание объекта мяч

Код для объекта Судья



время

подсчёт очков, выбор цвета объекта, обозначение результата

сравнение результата

движение игрока к объекту мяч

Код для объекта Мяч



выбор территории по цвету
подсчёт очков каждого игрока
количество повторений
выбор количества очков в большую сторону
обозначение победителя

Код для объекта Игрок 1,2



движение с помощью клавиатуры
движение