

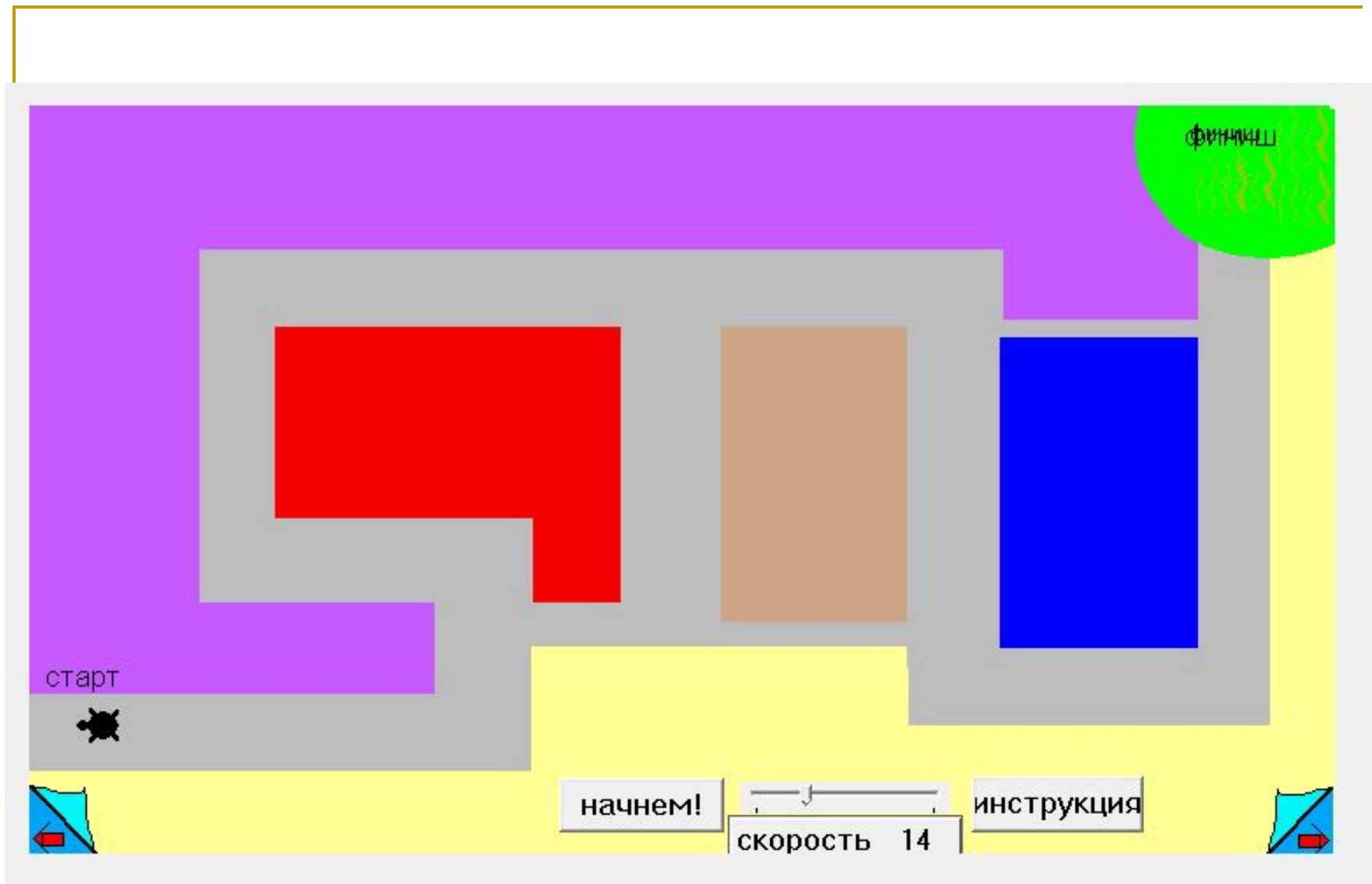
---

# ИГРА ЛАБИРИНТ

---

**Суть** игры - по лабиринту перемещается черепашка.

**Ее задача** - не выходить за границы лабиринта и достичь зеленого поля.



---

## На листе проекта:

- нарисуйте лабиринт,
  - создайте черепашку,
  - создайте бегунок, который будет определять скорость перемещения черепашки,
  - создайте кнопку, которая будет запускать игру
-

---

# Напишите процедуру, которая управляет движением черепашки с клавиатуры:

**это стрелки**

игрок, нм [? ?]

всегда [

пусть "х жди\_символ

если :х = 4 [нк 270]

если :х = ? [нк ?]

...

если :х = ? [отмени [вп ? жди ?]]

если :х = ? [всегда [ ???????]]

]

**конец**

---

- 
- Напишите процедуру, которая анализирует цвет поля под черепашкой. Если черепашка вышла за границы лабиринта, она возвращается на начало лабиринта и начинает свое путешествие сначала.
-

---

это начнем!

????? *\*\*\*вызвать процедуру управления клавишами\*\*\**

скажи [? ? ? ? ?] [сч]

отключи "игрок

игрок, когда[цп = ? ] [жел, пч повтори 3 [нф ? жди 3 нф ? жди  
3] сч игрок, нм [? ?] останов]

...

игрок, когда[цп = ?] [????? сч сообщи [Молодец!] останов]  
конец

---

---

## Что дальше?

Можно сделать игру более сложной:

- сделать несколько уровней
  - подсчитывать количество очков или количество жизней.
  - сделать тест. При попадании на какой-нибудь цвет, задавать вопросы, анализировать ответ. В зависимости от правильности ответа, пропускать черепашку дальше, либо возвращать назад.
-