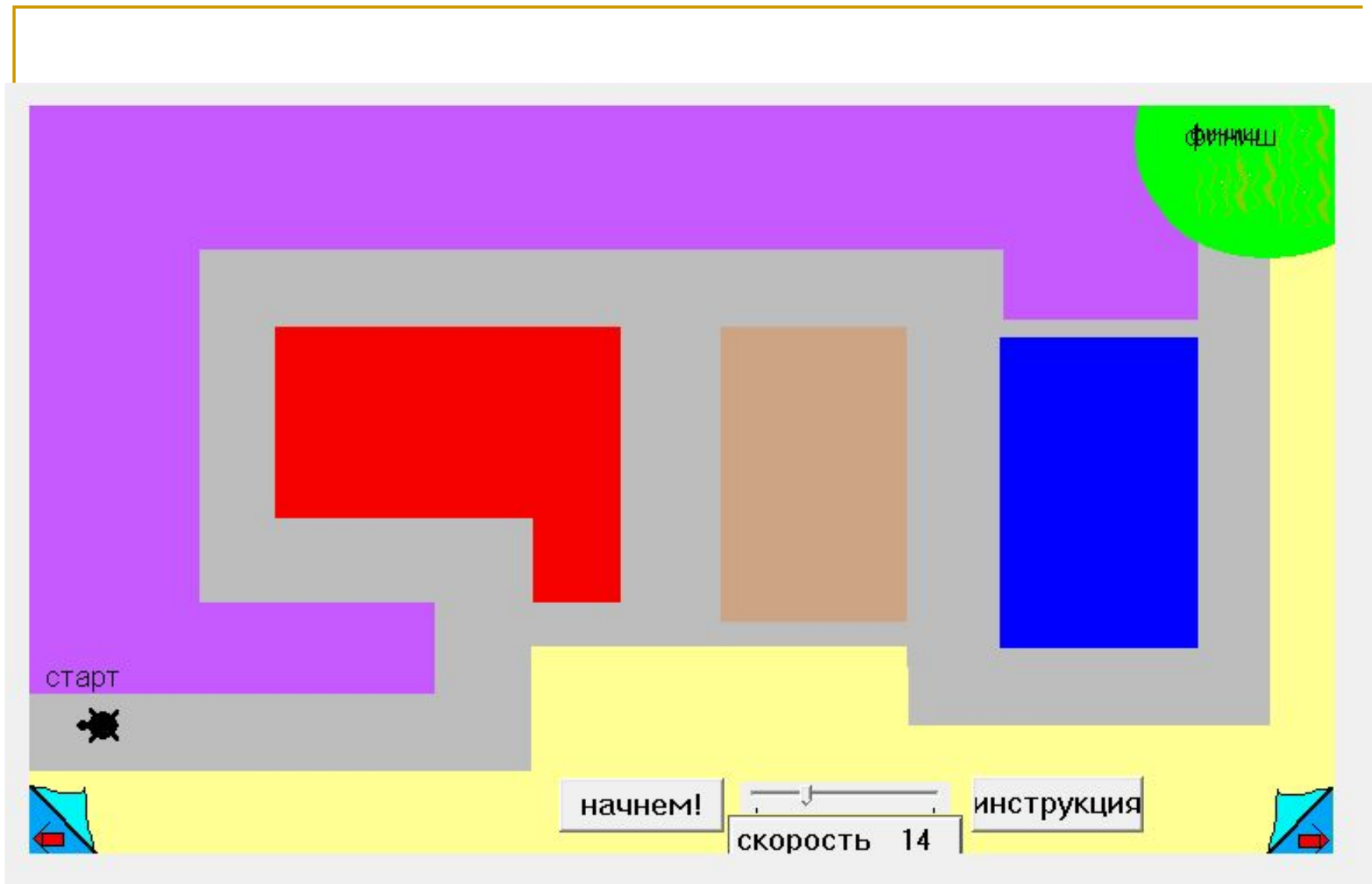

ИГРА ЛАБИРИНТ

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.
-