

Гральний автомат "фруктова машина"



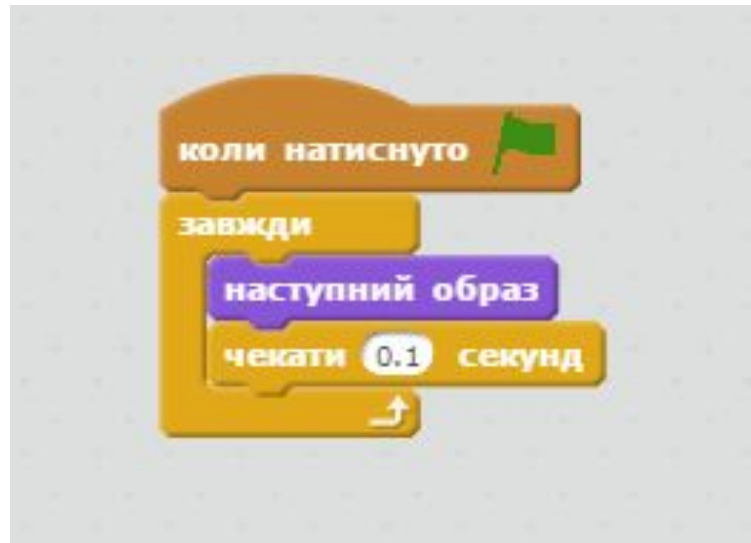
СТВОРЕННЯ СПРАЙТУ, ЯКИЙ ЗМІНЮЄ ОБРАЗИ.

1. Додаємо три окремих спрайти
2. Для кожного спрайту додаємо по два образи, таких як інші спрайти
3. Додаємо спрайт кота

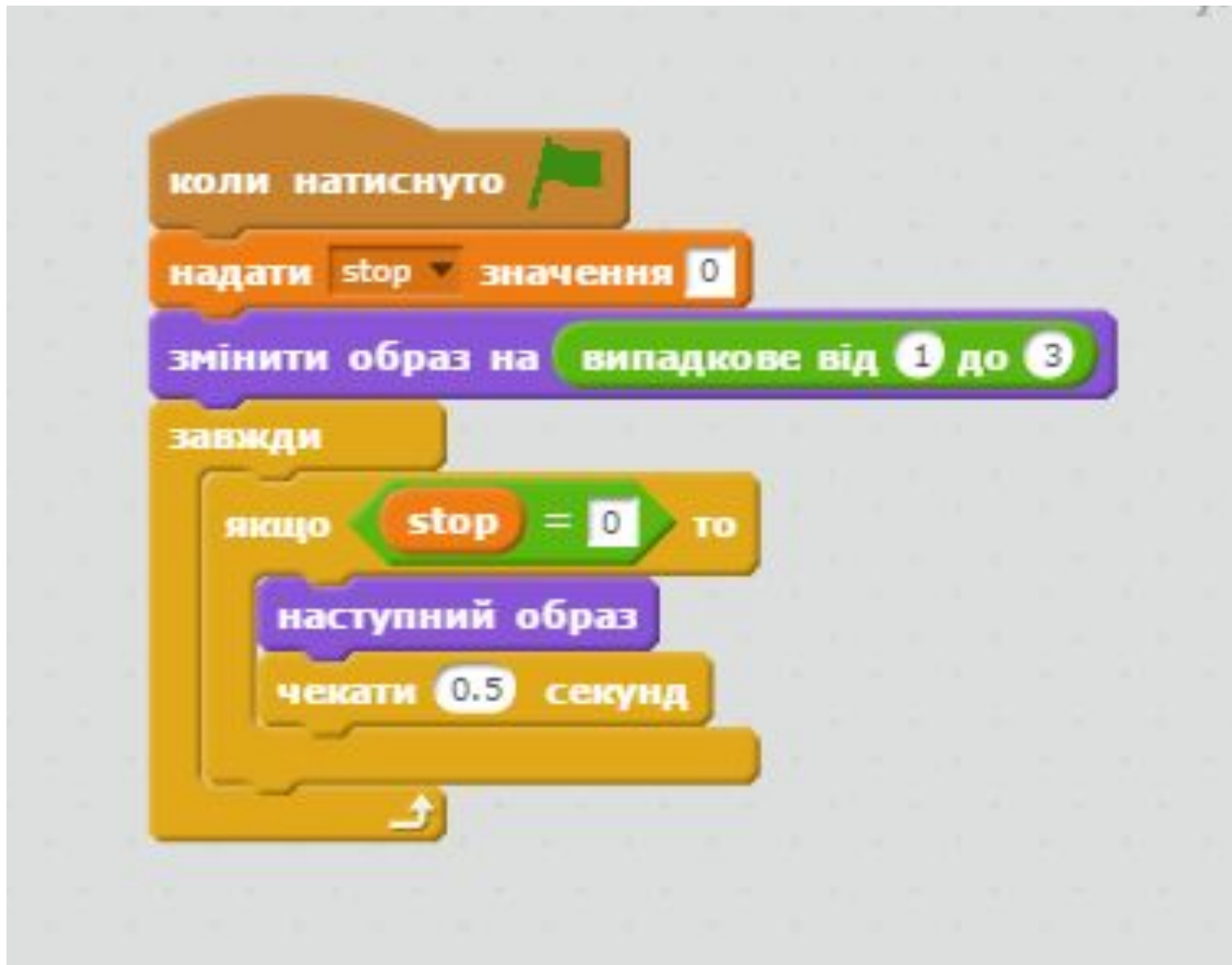
Зміна картинок

(додаєм для кожного спрайту, крім кота)

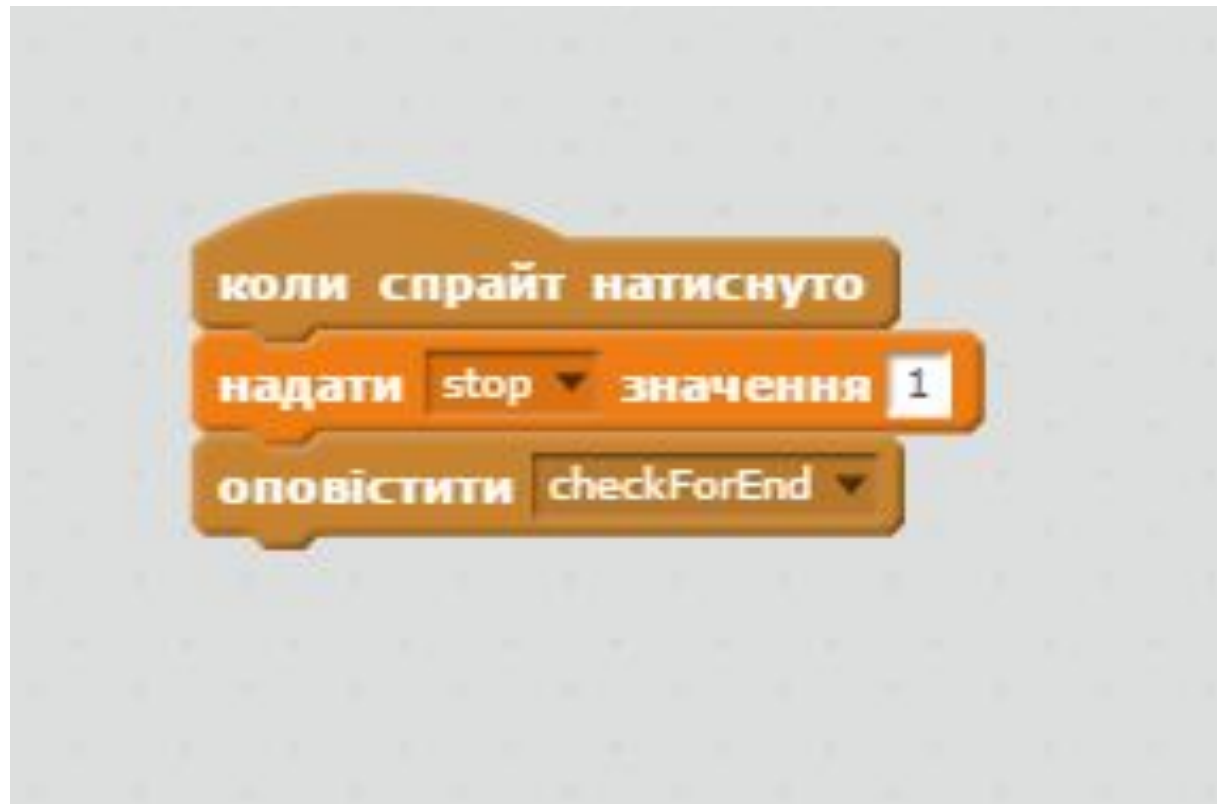
```
коли натиснуто зелений прапорець  
завжди  
    наступний образ  
    чекати 0.1 сек  
(кінець завжди)
```



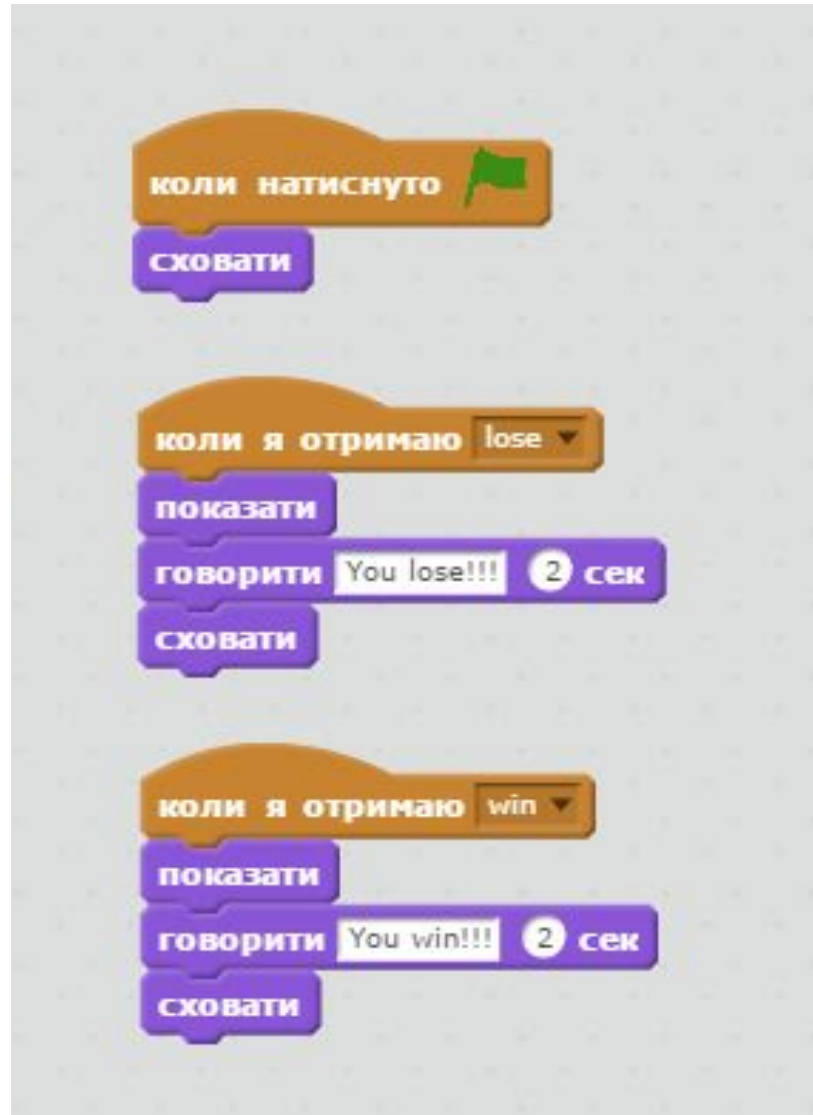
Додаємо для спрайту додаткові вказівки



**Образи перестануть
змінюватись при кліканні на
НИХ.**



Пишемо скрипти для спрайту кота



Додаємо скрипт для всіх спрайтів (у тло)

коли отримую chekForEnd

якщо (stop з спрайт1 = 1) і (stop з спрайт2 = 1) і (stop з спрайт3 = 1), то

якщо (образ# з спрайт1 = образ# з спрайт2) і (образ# з спрайт2 = образ# з спрайт3)

оповістити (win) і чекати;

інакше

оповістити (lose) і чекати;

кінець(вкладений цикл)

зупинити (все)

кінець(цикл)

конец | **отправить checkForEnd**

создать **стоп** | **Ball-Coccer** = 15 | **стоп** | **Baseball** = 15 | **стоп** | **Basekottel** = 15 | **конец**

создать **открыть** | **Ball-Coccer** = **открыть** | **Baseball** | **открыть** | **Basekottel** | **конец**

отправить hit | **конец**

индекс

отправить hit | **конец**

отправить hit