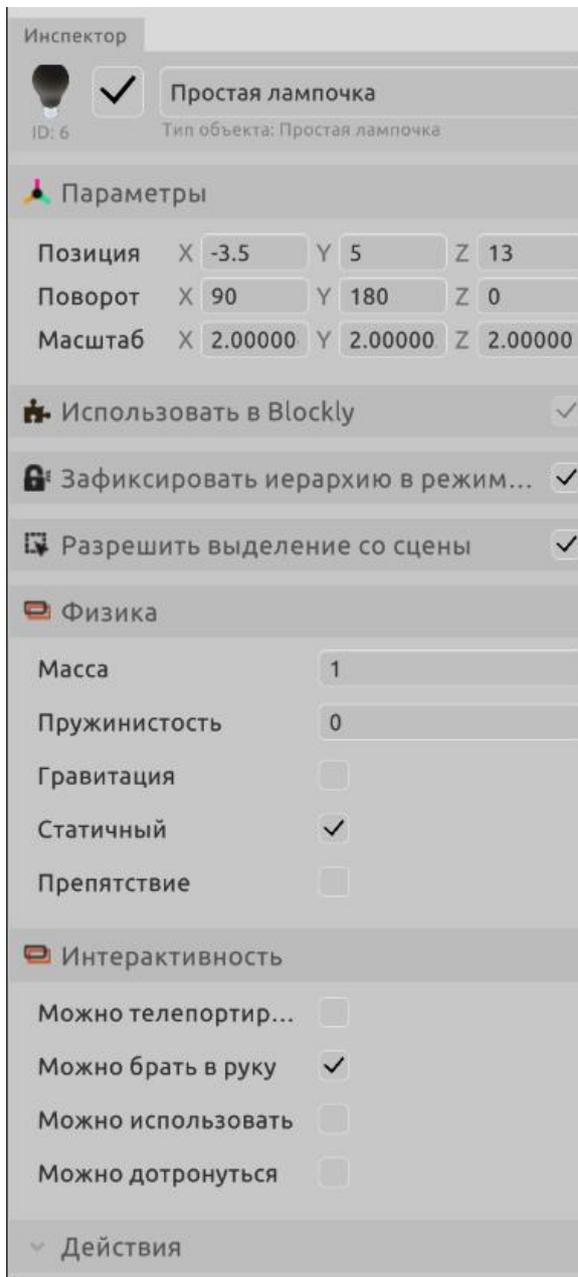
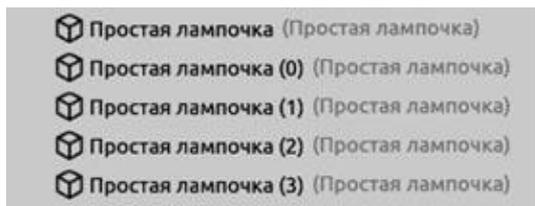


Раздатка ко 2 занятию

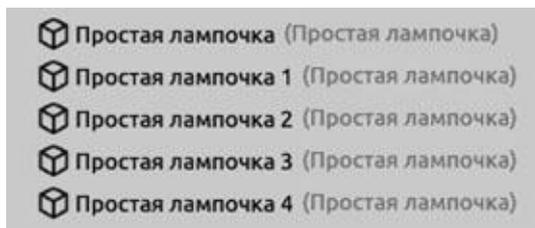
1. Создать проект, назвать его «Лампочки и кнопки».
2. Добавить сцену «Тестовая сцена».
3. Вставить объект «Простая лампочка».
4. Настроить параметры:



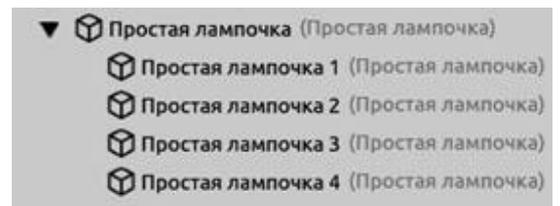
5. Вставить еще 4 копии лампочки:



6. Переименовать лампочки:



7. Сделать лампочки зависимыми от первой лампочки:



8. Поменять координату X у каждой скопированной и вставленной лампочки в соответствии с числами:

-0.5 -1 -1.5 -2

Лампочки сдвинутся и встанут рядом.

9. Добавить кнопку, переименовать.
10. Сделать ее зависимой от первой лампочки, затем настроить параметры:



11. Сделать копию кнопки, переименовать и изменить параметры:



12. В логике создать программу для включения лампочек:



13. Изменить ее для выключения лампочек.

14. Изменить код для включения лампочек разного цвета по другой кнопке.