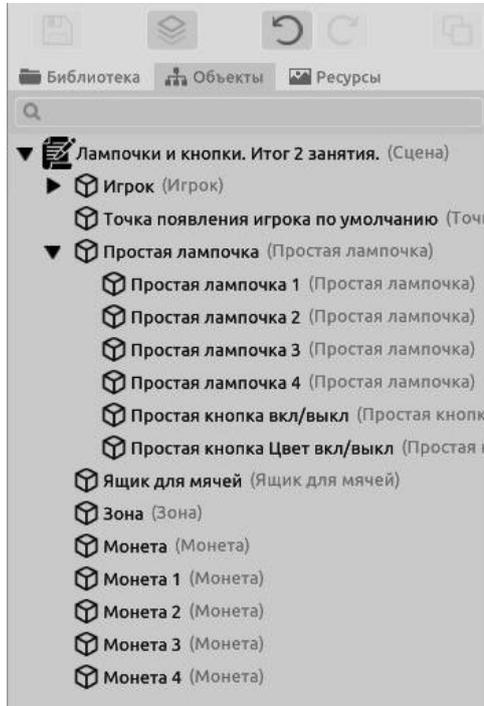
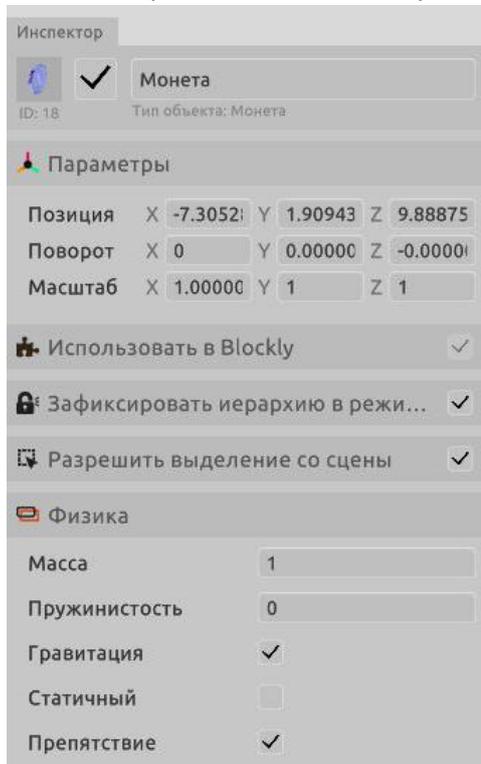


Раздатка к 3 занятию

1. Загрузить проект «Лампочки и кнопки. Занятие 3»
2. Разместить на сцене объект «Монета»
3. Сделать 4 копии объекта «Монета» и разместить их на сцене. Переименовать их копии соответственно: «Монета», «Монета 1», «Монета 2», «Монета 3», «Монета 4»
4. Разместить на сцене объект «Ящик для мячей».
5. На объект «Ящик для мячей» разместить объект «Зона»



6. Назначить физические свойства у монет «Гравитация» и «Препятствие»



7. Во вкладке «Логика» создать вкладку «Монеты» прописать программу :

The screenshot shows a logic editor interface with two tabs: 'Главный' and 'Монеты'. The 'Монеты' tab is active. The logic is organized into two main sections:

- подготовка сцены (Scene Preparation):** A vertical sequence of five 'установить' (set) blocks. Each block sets the 'физическое свойство' (physical property) of a specific coin object (Монета, Монета 1, Монета 2, Монета 3, Монета 4) to 'не подчиняется гравитации' (does not obey gravity).
- выполнять цепочку постоянно (Execute chain constantly):** A loop containing six conditional blocks. Each block checks if a specific coin object is 'находится в руке игрока' (in the player's hand). If true, it executes a 'установить' block that changes the coin's physical property to 'подчиняется гравитации' (obeys gravity).

The screenshot shows a logic editor interface with a 'выполнить на событие' (execute on event) block. The event is 'объект попал внутрь зоны' (object entered zone) for the 'Зона' (Zone) object. The logic is as follows:

- Event:** 'объект попал внутрь зоны' (object entered zone) for 'Зона'.
- Parameters:** 'вошедший объект' (entered object) and 'зона' (zone).
- Logic:** A series of conditional blocks. The first block checks if 'вошедший объект' is not equal to 'игрок Игрок' (player). If true, it enters a 'выполнить' (execute) loop with six conditional blocks. Each block checks if 'вошедший объект' is equal to a specific coin object (Монета, Монета 1, Монета 2, Монета 3, Монета 4). If true, it executes a 'простая лампочка' (simple lamp) block to 'включить' (turn on) a corresponding lamp (Простая лампочка, Простая лампочка 1, etc.).

