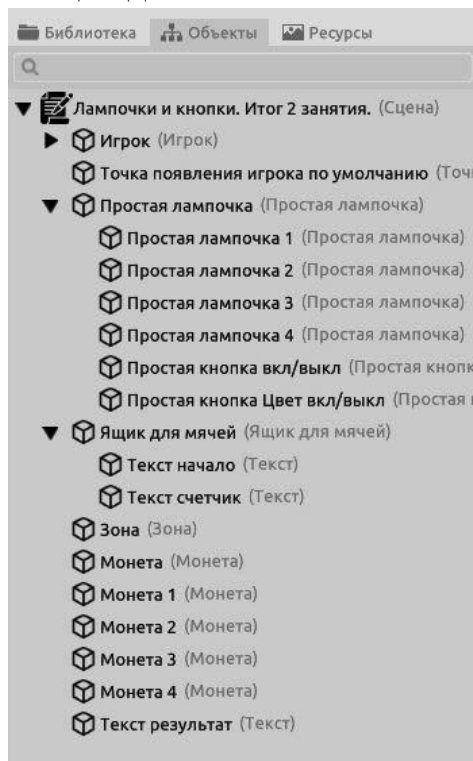


Раздатка к 4 занятию.

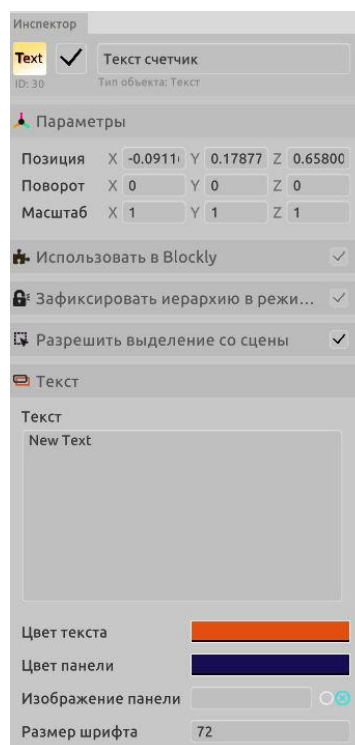
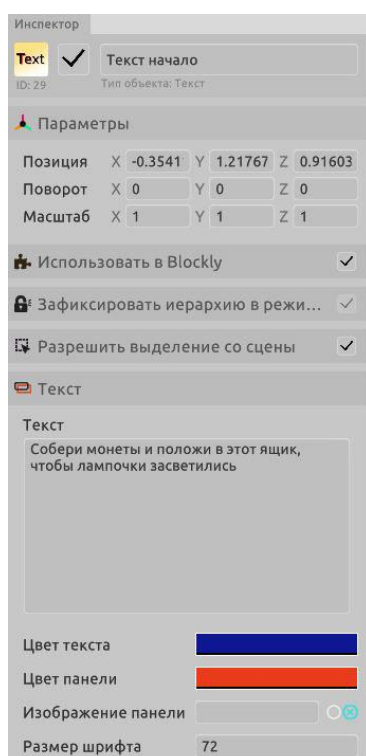
Задание переменных, работа с текстом, активация и деактивация текста.

1. Загрузить проект «Лампочки и монетки. Занятие 4».
2. В редакторе сцены разместить объекты «Текст начало», «Текст счетчик», «Текст результат».
3. «Текст начало» и «Текст счетчик» сделать зависимыми от объекта «Ящик для мячей».

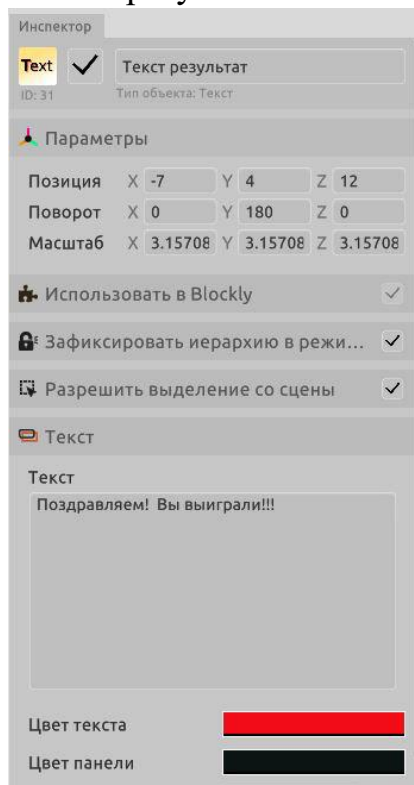


4. «Текст начало»

5. «Текст счетчик»

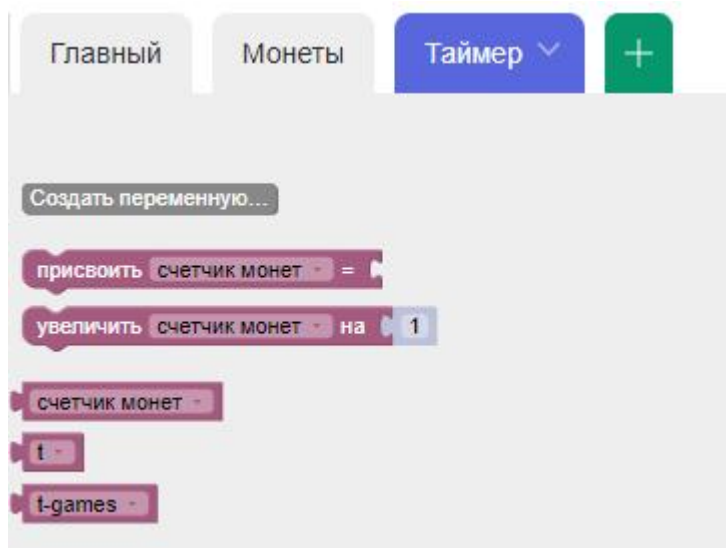


## 5. «Текст результат»



6. В логике создать вкладку «Таймер».

7. Создать переменные «t», «t-games», «счетчик монет».



8. Прописать логику во вкладке «Таймер».

При возникновении сцены, появляется задание «Собрать все монеты в ящик в течении 2 минут.» При выполнении задания, текст с таймером исчезает и появляется табличка с поздравлением игрока.

