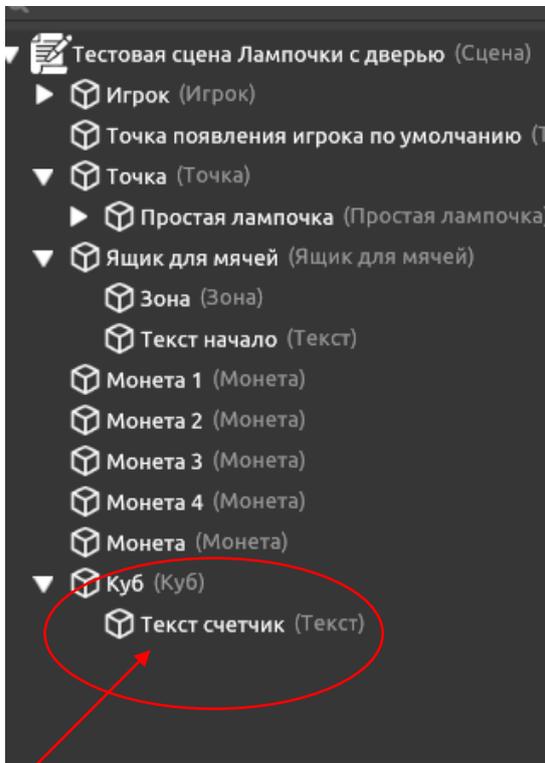
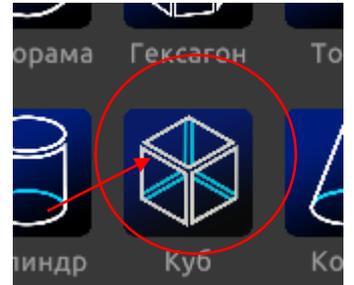
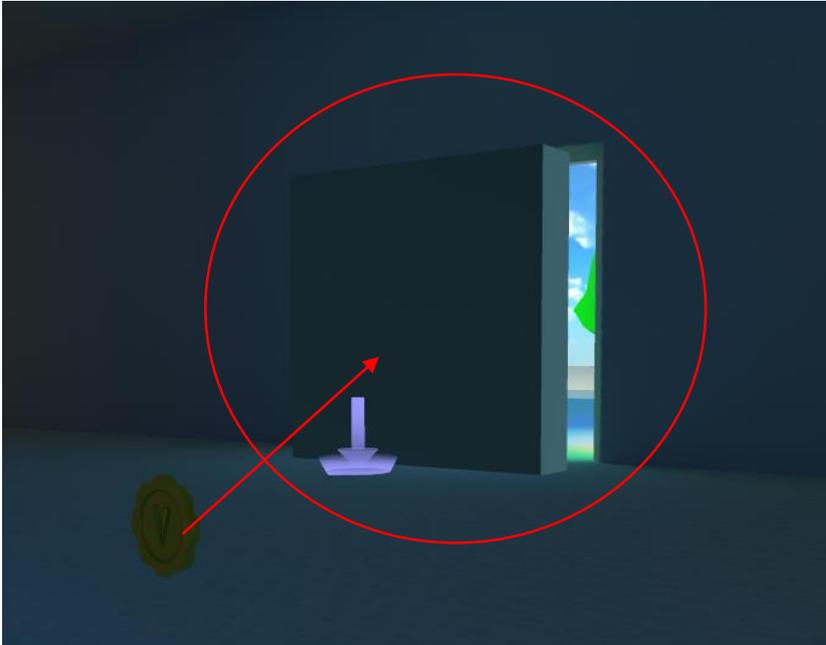


Раздатка для занятия №5

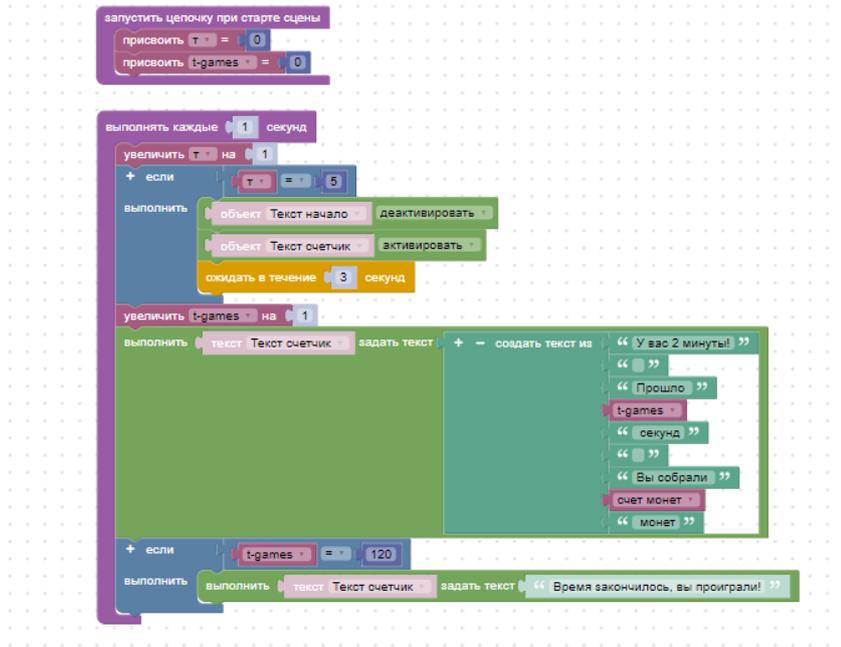
В этом занятии мы создадим механику открытия двери при выполнении задания (попадание всех монет в ящик для мячей).

1. Загрузим проект «Лампочки и таймер. Занятие 5».
2. Добавим на сцену объект «куб» и изменим его параметры так, чтобы он закрыл вход в помещение с лампочками и монетками.

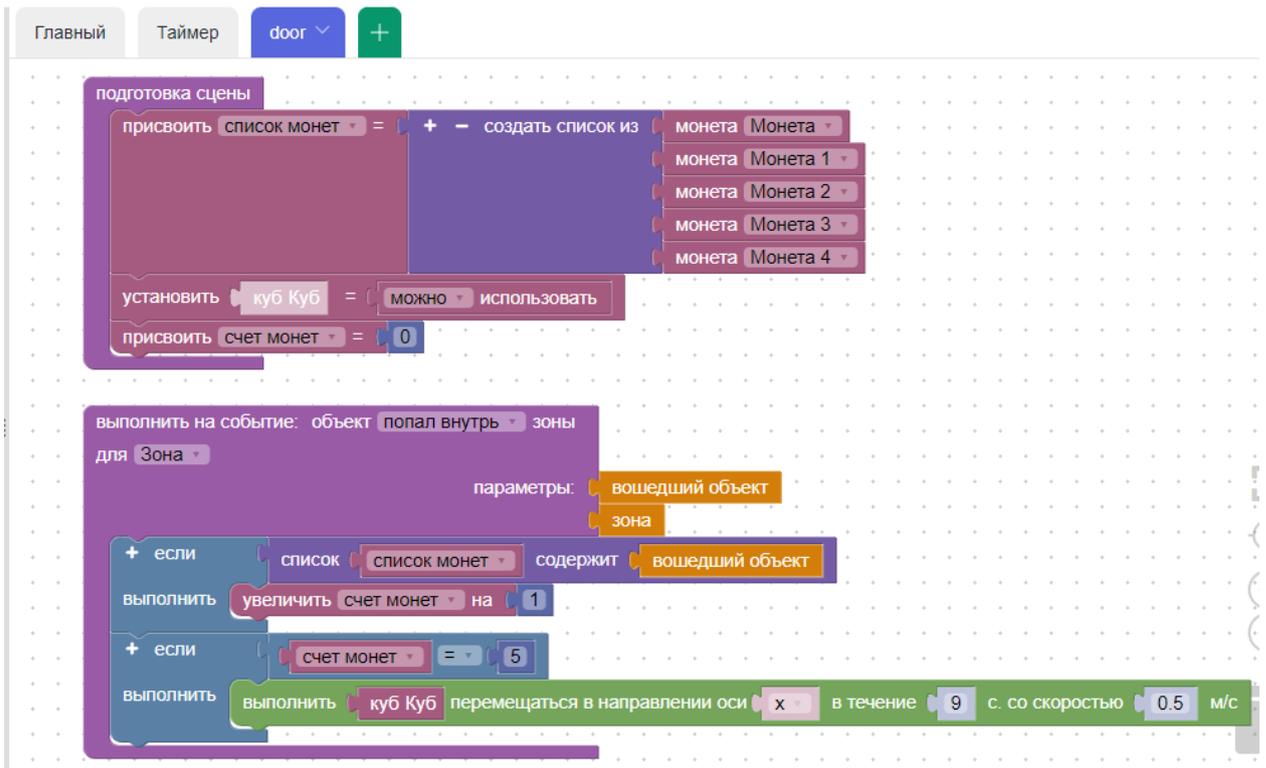


3. Разместим объект «Текст счетчик» на кубе

4. Создадим вкладку «Таймер», пропишем логику для подсчета монет



5. Создадим вкладку «DOOR», пропишем логику, для открытия двери



Задание:

Дополните проект новой механикой.