

## Проект 17. Работа с клонами спрайта

**Задача:** Реализовать клонирование спрайта.

### 1. При нажатии на флажок:

- Перейти в верхний левый угол экрана
- Повторить 3 раза:
  - Идти 100 шагов
  - Создать клон

### 2. Когда спрайт начинает как клон:

- Клон переходит в случайную точку сцены
- Клон должен менять цвет на случайный
- Повернуть на случайный угол
- Подождать 1 секунду
- Спрятаться



3. Модернизируйте программу так, чтобы каждый клон оставлял после себя на сцене точку разных цветов



## Проект 18. Сбор урожая

**Задача:** Создать игру в которой необходимо управлять корзиной и ловить в нее яблоки.

1. Корзина управляется стрелками на клавиатуре
2. За каждое пойманное яблоко **начисляются очки**
3. Кроме яблок в корзину падают жуки. За каждого пойманного жука **снимаются очки.**
4. Предусмотреть наличие волшебного предмета, при попадании которого в корзину, корзина становится неуязвима для жуков и каждое яблоко приносит **вдвое больше очков.**

### План реализации:

- Задать фон, разместить спрайты корзины и яблока
- Настроить движение корзины влево-вправо с помощью стрелок
- Создать переменную «Очки», задать 0 при старте
- Для **спрайта яблока** назначить код клонирования:  
**в цикле 30 раз**
  - переход в случайную точку в верху экрана,
  - создание клона самого себя
  - ожидание случайного числа секунд
- По окончании цикла спрайту спрятаться
- Для **спрайта яблока** назначить код «Когда я начинаю как клон»:  
всегда
  - Изменить Y на -5
  - Если клон касается корзины, удалить клон и изменить очки
  - Если положение по Y клона меньше -100, удалить клон