

## 2 уровень (часть III)

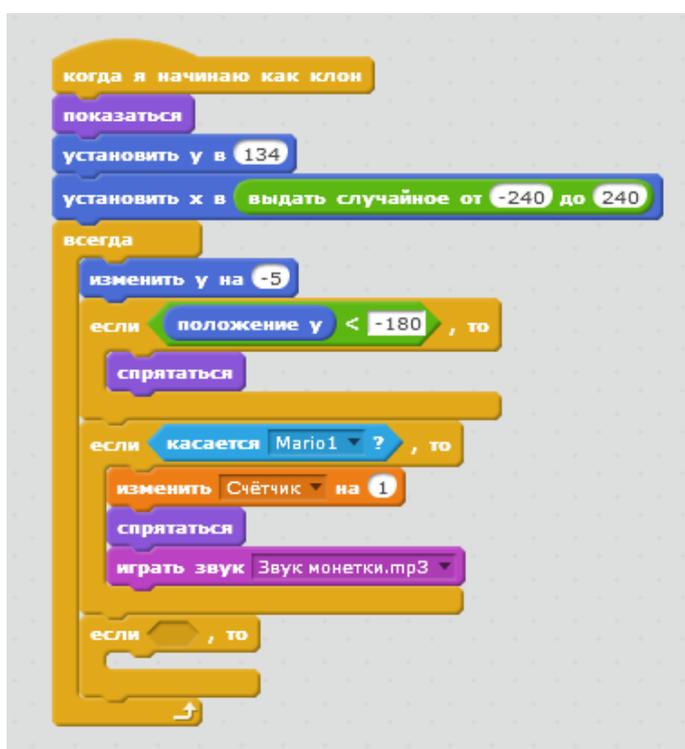
По условиям игры, чтобы перейти на следующий уровень, Марио необходимо собрать 10 монет за 20 секунд. Если условие не выполняется, то Марио умирает, и игра начинается сначала.

Чтобы задать условия для перехода на следующий уровень, используйте дополнительные команды для таймера и счётчика.

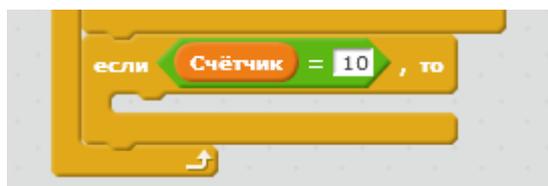
Начнём со счётчика.

Условие перехода на следующий уровень следующее: Марио собирает 10 монет (условие времени пока опустим). Все команды, связанные со сбором монет, происходят в спрайте **Монета**, следовательно, скрипт именно этого спрайта необходимо дополнить.

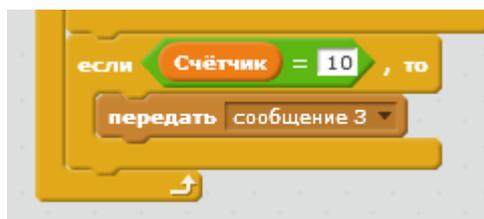
Выделите спрайт Монета и в цикле **Всегда** задайте новое условие **Если..., то...**



Марио перейдёт на следующий уровень, когда соберёт 10 монет. Переменная **Счётчик** должна быть равна 10 монетам. В условие интегрируйте оператор **Равно**, который включает переменную **Счётчик** и число **10**.



Чтобы перейти на следующий уровень, в условие добавьте команду **Передать сообщение**.



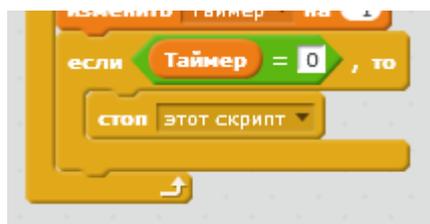
Теперь необходимо задать условие, которое будет работать, если Марио не соберёт 10 монет за 20 секунд. Это условие связано с **Таймером**, т.е. необходимо скрипт таймера дополнить командами.

Таймер начинает обратный отсчёт с 20 секунды. Однако если сейчас запустить игру, то таймер не остановится на 0 и продолжит дальнейший отсчет с отрицательным значением (-1, -2, -3 и т.д.). Необходимо остановить скрипт таймера по истечении 20 секунд.

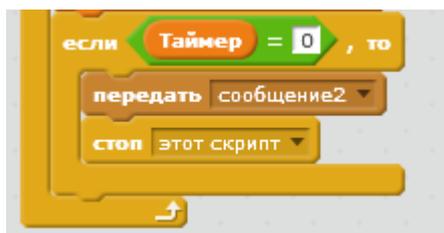
Вставьте условие, при котором переменная **Таймер** равняется 0.



При истечении времени происходит остановка скрипта таймера. Добавьте в условие блок **Стоп этот скрипт**.

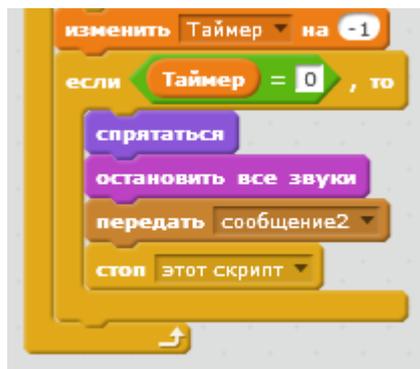


Если таймер равен 0, то игра заканчивается. Дополните условие командой, которая перенаправляет на скрипт окончания игры. Перед блоком **Стоп этот скрипт** вставьте команду **Передать сообщение 2**.



Если сейчас запустить игру и проверить, как работает условие с таймером, то можно увидеть, что после истечения времени появляется спрайт **Марио3**, имитирующий смерть главного героя, а спрайт **Марио1** всё равно может двигаться, пока играет мелодия окончания игры. Также в этот момент проигрывается фоновая мелодия уровня.

Необходимо спрайт *Марио1* спрятать и остановить мелодию. Перед командой перехода на следующий уровень (*Передать сообщение2*), вставьте блоки *Спрятаться* и *Остановить все звуки*.



**В следующем модуле курса будут рассмотрены алгоритмы перехода на 3 уровень и процесс создания 3 уровня.**