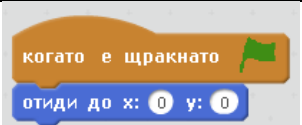
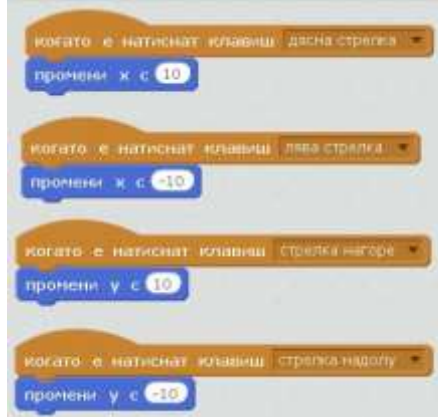
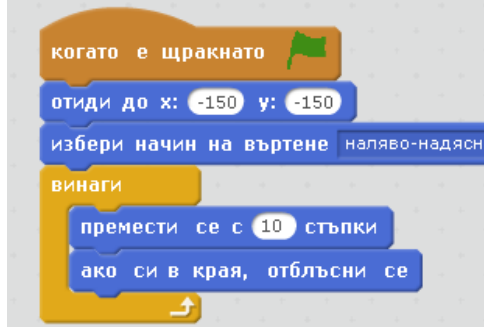


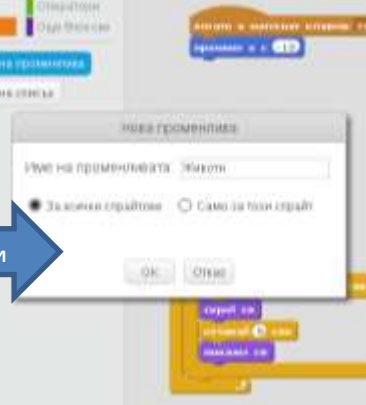


**Условие:** Направи аквариум, в които плуват лоша и добра рибка. Добрата рибка се управлява от теб, а лошата от компютъра. Когато добрата рибка бъде докосната от лошоата, тя изчезва защото е изядена. След като изчака 3 секунди отново се появява и играта продължава.

**Пример:** <https://scratch.mit.edu/projects/184938896/>

	Стъпка	Указание	Hint
1	Избери герои	Една добра риба и една лоша риба	
2	Избери фон	Може да го нарисуваш или да си избереш готова картинка.	
3	Направи добрата риба да се появява в средата на екрана, щом пуснеш играта	Трябва да сложиш кода в добрата риба!	
4	Направи добрата риба да се движи нагоре, надолу, наляво и надясно със стрелките	горе Y+ долу Y- дясно X+ ляво X-	
5	Направи щом пуснеш играта лошата риба да се появява в единия край на екрана и да се движи от компютъра	Трябва да сложиш кода в лошата риба!	

<p>6</p>	<p>Научи добрата риба да се скрива винаги, когато докосне лошата риба.</p>	<p><i>Може да направиш размерите на рибката и акулата по-малки.</i></p>	
<p>7</p>	<p>Направи променлива за животи</p>		
<p>8</p>	<p>При пускане на играта направи да имаш 5 живота за добрата риба. Винаги, когато добрата риба бъде изядена, животите се намаляват с 1. Когато животите станат 0 се пуска екран GAME OVER и играта свършва. Не забравяй да направиш когато се пусне играта, бекграунда да е аквариум.</p>	<p><i>Сложи кода в добрата риба</i></p>	