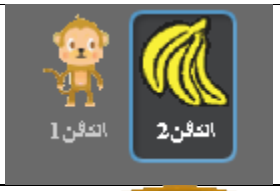
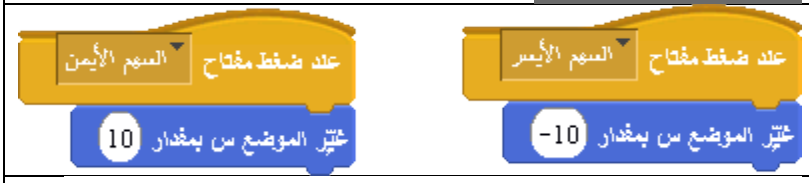
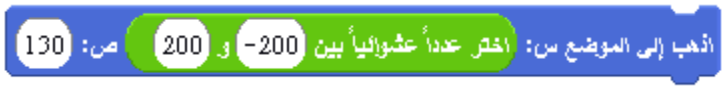
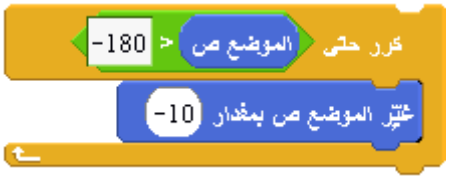
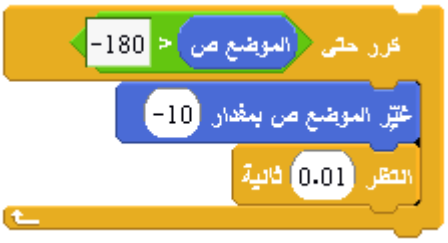
شرح لعبة القرد والموز

ينطلق الموز دائما من أعلى المنصة من نقطة عشوائية وينزل إلى أسفلها.
إذا لم يلتقطه القرد يعود إلى نقطة البداية.
إذا التقطه القرد يعود أيضا إلى نقطة البداية ولكن القرد يحصل على نقطة ويصدر البرنامج صوتا ليعلن النقطة.
تستمر اللعبة إلى أن يوقفها اللاعب.

1. إضافة الكائنين: القرد والموز ويكون بعد حذف كل الكائنات الأخرى.	
2. إضافة لبنات تحريك القرد	
3. نقطة انطلاق الموز العشوائية	
4. تحريكها نحو الأسفل	
5. ضبط سرعتها	

6. إضافة العداد: متغير	
7. ماذا يحدث عند أكل القرد للموز	

8. <u>المقطع النهائي للموز</u>: (بالنسبة للقرد يبقى نفس المقطع الموجود أعلاه)