

1	Добавить спрайты (из библиотеки): 1. Ben (категория «Спорт») 2. Soccer Ball (категория «Спорт»)
2	Переименовать спрайты: 1. Ben переименовать на Бен, 2. Soccer Ball переименовать на Мяч
3	Добавить костюм мячу, изменить на любой цвет.
4	Добавить фоны (из библиотеки): 1. «Soccer» (категория «Спорт») 2. Spotlight-stage2» (категория «Музыка»)
5	Добавить переменную «Голы». Здать значение переменной «Голы» 0 (ноль).
6	Мяч разместить в правом нижнем углу сцены (в координатах x 190, y -150), в нижней части сцены.
7	Бена разместить в левом нижнем углу сцены (в координатах x -150, y -100), в нижней части сцены.
8	После запуска программы (запуск по нажатию на зелёный флажок), Мяч и Бен появляются в конкретном месте, заданном координатами.
9	Бен перемещается с помощью курсорных клавиш (вверх-вниз-влево-направо).
10	При ходьбе: - меняет костюмы с интервалом 0,2 секунды (костюм первый и второй), - костюмы изменяются только когда нажимаем на клавиши, если не нажимаем, то спрайт не движется - поворачивается в нужном направлении и не переворачивается вниз головой.
11	После запуска программы Мяч плывёт 1 секунду в случайные координаты по x от -150 до 150, по y от -160 до 60.
12	Управляя Беном, нужно догнать Мяч, коснуться его и забить гол.
13	При этом, если Бен касается Мяча, то: - Мяч меняет костюм на второй (который перекрашивали в другой цвет) - звучит звук «basketball bounce» - Мяч перемещается (двигается) в ворота (в начало координат); - переменная изменяется на 1 - ждёт 1 секунду - изменяет костюм снова на первый (светлый) - переходит в случайное положение
14	Если Бен забил 5 голов, то: - Мяч исчезает, а Бен перемещается на другой фон «Spotlight» - звучат аплодисменты – «Cheer» - Бен перемещается в начало координат - говорит: «Я выиграл!!!» в течении 2 секунд - вся программа останавливается.
15	При повторном запуске программы Бен и Мяч должны появиться на футбольном поле на своих местах, Мяч должен быть белого цвета.