# Сабақ 9: Dynamic Castle Crasher – Қосымша тапсырмалар

Бұл тапсырмалар VEXcode VR платформасындағы Dynamic Castle Crasher алаңына арналған. Оқушылар роботтың сенсорларын, циклдерді және бағытты басқару алгоритмін қолдана отырып, құрылыстарды итеріп, уақытты тиімді пайдалануға үйренеді.

## 🔹 Тапсырма 1: “Құрылыстарды сана”

📋 Міндет: Робот барлық көрінген құрылысты итеріп, оларды санауы керек. Соңында экранға қанша құрылыс итерілгенін шығару қажет.  
🧩 Блоктар: repeat, get distance, change variable, print

## 🔹 Тапсырма 2: “Жылдам шабуыл”

📋 Міндет: Робот барлық құрылысты мүмкіндігінше қысқа уақытта итеріп құлатуы тиіс. Уақытты есептеу үшін таймерді пайдалану керек.  
🧩 Блоктар: set timer to 0, drive forward, turn, wait, print timer

## 🔹 Тапсырма 3: “Аймаққа бөлу”

📋 Міндет: Робот алаңды 4 аймаққа (сол жақ, оң жақ, алдыңғы, артқы) бөліп, әр аймақтағы құрылыстарды кезекпен итеріп шығарады.  
🧩 Блоктар: цикл, turn, drive, stop between zones

## 🔹 Тапсырма 4: “Кедергіден жалтар”

📋 Міндет: Егер робот құрылысты итеріп жатқан кезде басқа нысан немесе қабырға кездессе, айналып өтеді және қайта итеруді жалғастырады.  
🧩 Блоктар: if get distance < N, turn, drive, repeat

## 🔹 Тапсырма 5: “Робот із қалдырады”

📋 Міндет: Робот әр құрылыс итерілген сайын түс қалдырып отырады (pen color өзгертеді немесе траектория сызады).  
🧩 Блоктар: pen down, set pen color, drive forward, turn