

Scratch-programmeerimine: Juku ja papagoi

- Märgista lava  ja impordi üks uus taust.



- Seejärel klõpsa **Kopeeri** ja **Redigeeri** uut tausta.



- Kirjuta taustale töö pealkiri.



- Nüüd lisa lavale skript. Mängu algul on laval pealkirjaga taust, seda näidatakse 3 sekundit, seejärel edastatakse teade **alusta**. Kui lava saab teate **alusta**, siis ta võtab ilma pealkirjata tausta.



- Vali kaks tegelast: Juku ja papagoi. Aseta tegelased nii, et nad oleks nägudega teineteise poole. Tegelase teisipidi pööramiseks vali Kostüümid > Redigeeri ja joonistusredaktoris klõpsa Peegelda



Juku ja papagoi nali <http://taheke.delfi.ee>

- Sisesta Jukule skriptid: Mängu algul on Juku peidus, kui Jukule saabub teade **alusta**, siis ilmub Juku nähtavale.



Kopeeri Juku skriptid hiirega lohistades papagoile. Siis on ka papagoi mängu algul peidus ja kui papagoi saab teate **alusta**, siis hakatakse ka teda näitama.

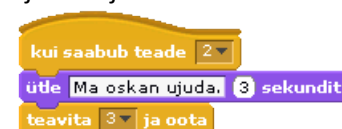
- Täienda Juku skripti. Juku ütleb: „Ma oskan rääkida.“ ja peale seda edastab teate 1.



- Kui papagoi saab teate 1 kätte, siis ta ütleb ka „Ma oskan rääkida.“ ja edastab teate 2.



- Kui Juku saab teate 2 kätte, siis ta ütleb „Ma oskan ujuda.“ ja edastab teate 3.



- Kui papagoi saab teate 3 kätte, siis ta ütleb ka „Ma oskan ujuda.“ ja edastab teate 4.



- Kui Juku saab teate 4 kätte, siis ta ütleb „Ma oskan lennata.“ ja edastab teate 5.



- Kui papagoi saab teate 5, siis ta ütleb ka „Mine metsa! Seda ma küll ei usu.“ ja edastab teate Lõpp.



- Kui papagoi saab teate **lõpp**, siis ta läheb peitu. Kui Juku saab teate **lõpp**, siis ta läheb ka peitu. Tee mõlemale skript!



- Kui lava saab teate **lõpp**, siis peab taustale ilmuma kiri Lõpp. Et seda teha, märgista **Lava**, vali **Taustad**, **kopeeri** ilma tekstita tausta, **redigeeri**, kirjuta taustale Lõpp. Sisesta lavale skript:

