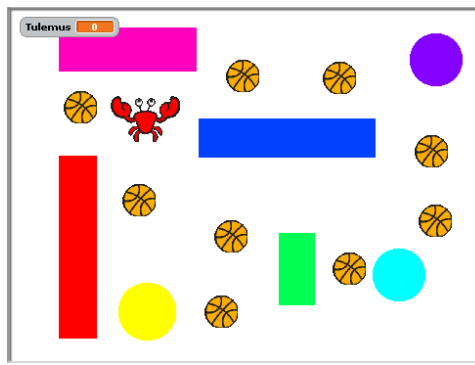


Käivita programm Scratch.

ÕGARD KRABI



Juhend:
Krista Kõlli,
2014

1) Eemalda ekraanilt kass (klõps paremaga kassil, Eemalda)

2) Klõpsa **Vali uus sprait failist!**



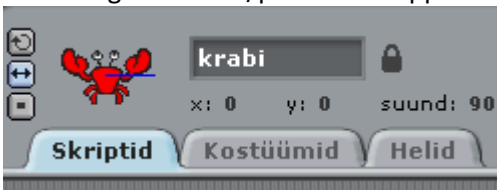
Kostüümide alt Animals-kaustast vali krabi.

3) Muuda krabi väikseks! Paremkõps hiirega!



ekraani ala uueks kostüümiks ekspordi see sprait
paljunda eemalda
muuda spraidi suurust
pööra seda spraiti

4) Pane spraidile nimeks krabi ja klõpsa krabi ees sisse ainult nägu vasakule/paremale nupp.



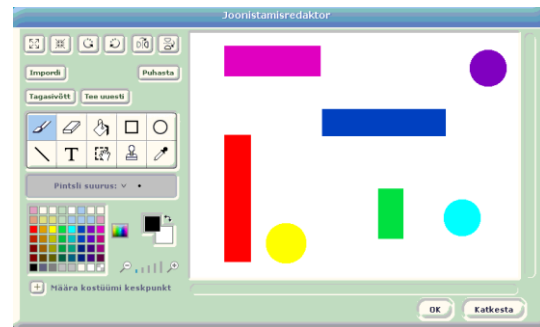
5) Koosta krabile skriptid, et krabi nooleklahvide abil liigutata.




6) Mine lavale . Vali Taustad ja Uus taust: Joonista.



7) Joonista takistused.



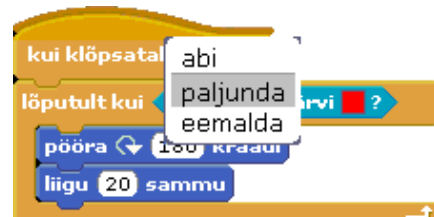
8) Mine uuesti krabi peale . Tee **krabile** liikumiskäskude alla takistustelt tagasipõrkamise skript.



Värvi valimiseks klõpsa sellel värvil, siis tekib pipett, pipetiga klõpsa takistuse peal oleval värvil.

Käivita skript rohelisel lipul klõpsates. Kui krabi puudutab punast värvi, liigub ta 20 sammu vastassuunas. Katseta!

9) Kui üks skript on valmis, siis paremkõps hiirega äärel ja paljunda skripti. Paljundatud skriptile vali pipetiga teine takistusevärv.



Tee nii kõigi värvide jaoks, mis su mängus on!

10) Nüüd vali krabile söök. Klõpsa **Vali uus sprait failist!**



Juhendis on valitud pall – see on kostüümide all Things-kaustas.



Kui valid midagi muud, siis see ei tohi olla takistustega sama värvi, muidu krabi põrkab sellelt minema.

11) Tee **pallile** skript:

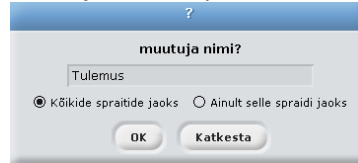


Kui mäng algab, siis palli näidatakse. Kui pall puudutab krabi, siis pall läheb peitu. Klõpsa rohelist lippu ja katseta. Juhi krabi palli peale!

12) Muutujate juurest tee uus muutuja.



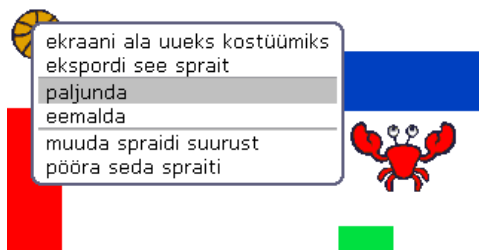
13) Muutuja nimeks pane **Tulemus**.



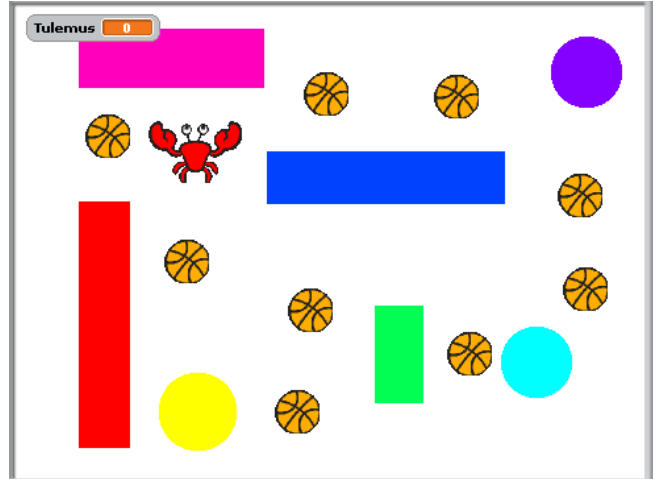
14) Täienda palli skripti (ära tee uut, vaid muuda seda, mis on). Tulemuseks määrame mängu alguses 0 punkti. Kui pall puudutab krabi (ehk kui krabi palli ära sööb), siis tulemus suureneb 1 punkti võrra.



15) Nüüd paljunda palle (tee vähemalt 10).



16) Ja nüüd katseta, kas iga palli söömine annab ühe punkti juurde!



Salvesta oma töö. Fail > Salvesta nimega, vali Arvuti, siis S, siis Users, siis **0_nutilabor**. Failinimeks pane enda nimi ja mängunimi.

