

Scratch-programmeerimine: spraitide juhtimine teadete abil

1. Klõpsa  ja vali mängu peategelaseks Fantasy-kaustast üks vahva elukas. Seejärel vali talle ka mänguasi, toit ja võlumüts.
2. Klõpsa  ja joonista nupp NÄITA!
3. Klõpsa  ja joonista nupp PEIDA!

4. Kui klõpsata võlumütsil, siis võlumüts saadab välja teate, et elukas värv muutub.

Klõpsa võlumütsil  ja sisesta sellele skript

```
kui klõpsatakse võlumüts  
teavita muuda värvi ja oota
```

5. Elukas võtab teate vastu ja muudabki värvi.

Klõpsa elukal  ja sisesta skript

```
kui saabub teade muuda värvi  
muuda värv efekti 25 võrra
```

Katsetamiseks klõpsa võlumütsil ja vaata, kas eluka värv muutub.

6. Kui klõpsata toidul, siis toit saadab välja teate, et elukas küsiks süüa.

Klõpsa toidul  ja sisesta sellele skript

```
kui klõpsatakse banaanid  
teavita küsi süüa ja oota
```

7. Elukas võtab teate vastu ja ütleb, et ma tahan süüa.

Klõpsa elukal  ja sisesta skript

```
kui saabub teade küsi süüa  
ütle Ma tahan süüa! 2 sekundit
```

Katsetamiseks klõpsa toidul ja vaata, kas elukas küsib süüa.

8. Kui klõpsata mänguasjal, siis mänguasi saadab välja teate, et elukas tantsiks.

Klõpsa mänguasjal  ja sisesta sellele skript

```
kui klõpsatakse trumm  
teavita tantsi ja oota
```

9. Elukas võtab teate vastu ja tantsib.

Klõpsa elukal  ja sisesta skript

```
kui saabub teade tantsi  
korda 30  
muuda y 10 võrra  
oota 0.1 sek  
muuda y -10 võrra
```

Liigub üles

Liigub alla

Katsetamiseks klõpsa elukal ja vaata!



10. Kui klõpsata nupul PEIDA!, siis nupp saadab välja teate, et elukas läheks peitu.

Klõpsa nupul PEIDA! ja sisesta sellele skript

```
kui klõpsatakse peida  
teavita mine peitu ja oota
```

11. Elukas võtab selle teate vastu ja läheb peitu. Klõpsa elukal ja sisesta skript

```
kui saabub teade mine peitu  
peida
```

Katseta!

12. Tee nüüd nii, et kui klõpsata nupul NÄITA!, siis elukas näitaks ennast jälle!

Lisaülesanne kiirematele!

Ühenda kõrvaklapid oma arvutiga!

Teate Tantsi peale elukas tantsis. Tee nüüd nii, et tantsimise ajal oleks ka heli.

13. Heli saamiseks pead elukale enne skripti tegemist heli importima. Leia selline heli, mis sulle meeldib.



14. Sisesta elukale veel üks skript

```
kui saabub teade tantsi  
mängi heli Drum kuni valmis
```

Tantsimise korda 30 asemele kirjuta selline arv, et tantsimine kestaks heliga sama kaua. Mõtle, kas sul on vaja suuremat või väiksemat arvu!

Ja kui aega üle jääb, võid oma mängu veel põnevamaks teha!