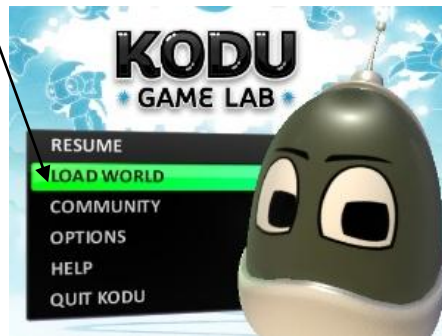


## Kodu 1. tund 1: tegelase importimine ja liikumine

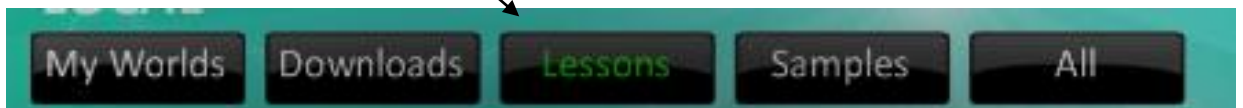
1. Ava programm Kodu.



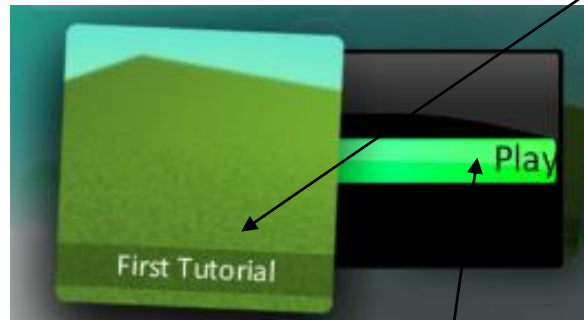
2. Lae maailm (*Load World*).



3. Ava ülesannete kaust (*Lessons*).



4. Otsi nooleklahvidega liikudes üles esimene õpetus (*First Tutorial*).



5. Vajuta mängule ja seejärel sõnale mängi (*Play*).

6. Avanenud aknas pane kinni inglisekeelne õpetus nupust



7. Proovi arvutihiire rullikut rohelisel taustal liigutada. Nii suurendad ja vähendad mänguväljakut.

8. Välju mängust klaviatuuri nupuga (*Escape*)



, mis on vasakul üleval nurgas.

9. Vali tööriistarealt tegelaste/objektide lisamise töövahend.



10. Vajuta arvutihiire vasakut klahvi mängu taustal.

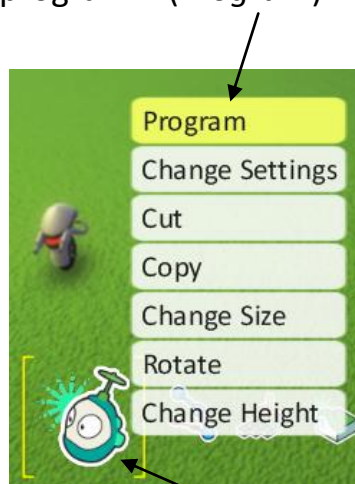
11. Avanenud tegelaste/objektide hulgast vali rattasõitja (Cycle).

Selleks jälgi allolevate piltide 1 ja 2 juhendit.



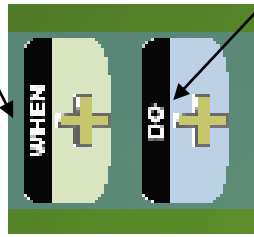
12. Proovi arvutihiire rullikuga tegelast lähemalt uurida või kaugemalt vaadata.

13. Liigu arvutihiirekursoriga tegelase peale. Vajuta arvutihiire paremat klahvi ja vali nimekirjast programm (Program).



NB! Jälgi, et tööriistarealt oleks valitud objektide töövahend ehk selle ümber on kollased nurksulud.

NB! Käsud Kui... (*WHEN*) ja midagi tegema (*DO*) panevad mängu liikuma.



14. Vajuta *WHEN* järel olevale plussile.




15. Avanenud valikust otsi klaviatuur (*Keyboard*) .




16. Vajuta uuesti 1. rea *WHEN* poole plussile, lisa nooled (*Arrows*) .



17. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali liikuma nupp (*Move*) .

18. Välju ülesandest nupuga  (*Escape*).

19. Vali tööriistarealt mängimisnupp  . Nüüd saad tegelase nooleklahvidega liikuma panna.

20. Salvesta mäng.

Olid tubli!