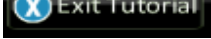



Kodu 1. tund 2: tegelase/objektide importimine ja tegelase reageerimine kokkupuutel objektiga

1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 1. tund 1).

2. Mängu muutmiseks vajuta avanenud aknas nupule  ja

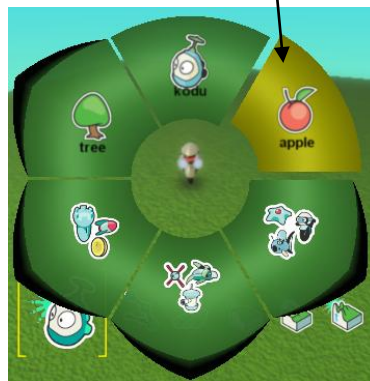
seejärel väljumiseks klaviatuuril nupule  (*Escape*).

3. Vali tööriistarealt objektid/tegelased.



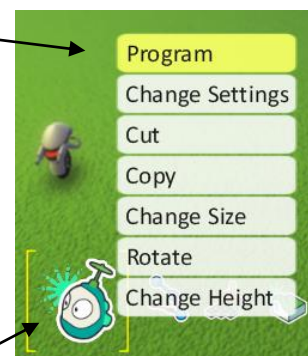
4. Liigu mängu taustale ja vajuta vasakut arvutihiireklahvi.

5. Avanenud objektide hulgast vali õun (*Apple*).



Lisa mängu 3 õuna. Õun ilmub sinna, kus rohelisel taustal vasakut arvutihiireklahvi vajutatakse. Liikudes arvutihiirekursoriga õuna peale, saab vasakut arvutihiireklahvi all hoides lohistada seda teise kohta.

6. Liigu arvutihiirekursoriga rattasõitja (*Cycle*) peale. Vajuta paremat klahvi ja vali nimekirjast programm (*Program*).



NB! Jälgi, et tööriistarealt oleks valitud objektide töövahend.

7. Vajuta 2. rea *WHEN* järel olevale plussile.



Lisa kokku põrkama (*Bump*) .

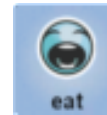
8. Vajuta uuesti *WHEN* poolal olevale plussile ja vali objektid (*Objects*).




Objektide alt vali õun (*Apple*) .



9. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali sööma (*Eat*) .



10. Väljumisnupule (*Escape*) vajutades leia tööriistarealt mängimisnupp .

Nüüd saad tegelase nooleklahvidega liikuma ja õunu sööma panna.

11. Salvesta mäng.

Olid tubli!