



## Kodu 1. tund 6: punktide saamine kokkupuutel objektiga

1. Ava kolmandas tunnis salvestatud mäng (Kodu 1. tund 3). Muutmiseks

vajuta  ja seejärel väljumisnupule  (*Escape*) klaviatuuril.

2. Liigu arvutihiirekursoriga rattasõitja (*Cycle*) peale. Vajuta paremale arvutihiireklahvile ja vali nimekirjast programm (*Program*).



NB! Jälgi, et tööriista realt oleks valitud objektid.

3. Vajuta 3. rea *WHEN* järel olevale plussile.



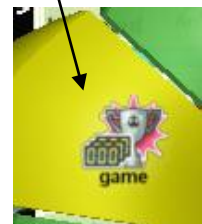
Lisa kokku pörkama (*Bump*) . Vajuta uuesti *WHEN* poolel olevale



plussile ja vali objektid (*Objects*), mille alt lisa õun (*Apple*) .



4. Vajuta 3. rea *DO* järel olevale plussile, seejärel sõnale mäng (*Game*).



5. Avanenud valikust vajuta nupule tulemus (Score)



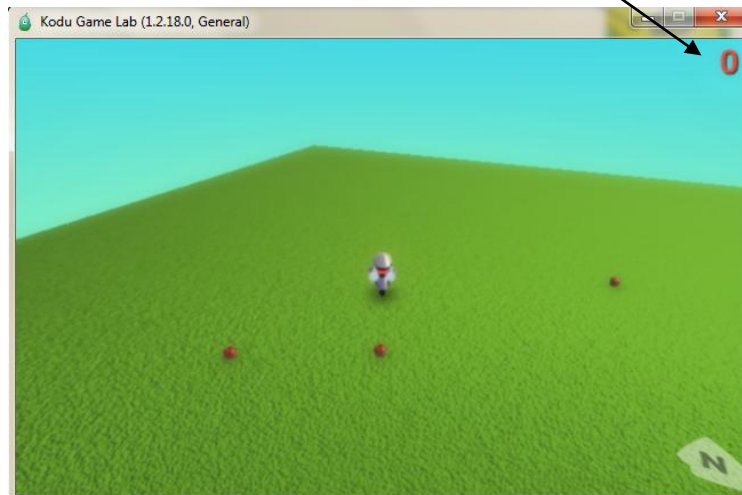
6. Vajuta uuesti DO poole plussile ja leia üles tulemused (Scores).



Selle alt vali punane (Red)



7. Välju klaviatuurinupuga  (Escape). Mängi nupu  abil. Punktide summa õunte söömisel ilmub paremasse üles nurka.



8. Salvesta mäng.

Olid tubli!