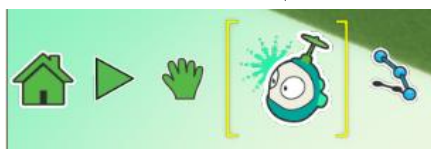


Kodu 1. tund 7: mängu lõpetamine

1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 1. tund 6). Muutmiseks

vajuta  ja seejärel klaviatuuril (*Escape*) .

2. Vali tööriistarealt objektid. Klikka arvutihiire vasaku nupuga mängu taustal.



3. Avanenud objektide hulgast vali puu (*Tree*).



4. Lisa mängu 3 erinevat puud vajutades mängu taustale.



Liikudes arvutihiirekursoriga puu peale, saab vasakut arvutihiireklahvi all hoides lohistada seda teise kohta.

5. Liigu arvutihiirekursoriga ühe puu peale. Vajuta paremat arvutihiireklahvi ja vali nimekirjast programm (*Program*).



NB! Jälgi, et tööriista realt oleks valitud objektid.

6. Puule pead andma sellised *WHEN* ja *DO* käsud:

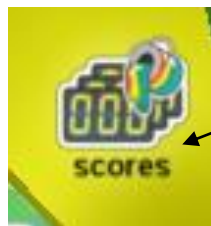



7. Vajuta 1. rea *WHEN* järel olevale plussile ja lisa saadud punktid (*Scored*).



8. Vajuta teist korda *WHEN* poole plussile ja lisa punktid .



9. Kolmandat korda *WHEN* poolele vajutades lisa punktid (*Scores*)



ja seejärel punasele (*Red*) .

10. Vajuta *DO* poole plussile ja siis sõnale mäng (*Game*), mille alt vali lõpp



11. Välju muutmisest klaviatuurinupuga  (*Escape*) ja mängimiseks .

Mäng lõpeb, kuni tuleb ette mäng on läbi teade (*Game Over*).



12. Salvesta mäng.

Olid tubli!