

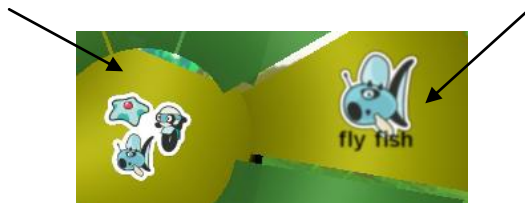



## Kodu 2. tund 12: teise tegelase lisamine ning lisatud tegelase liikuma panemine ja kujundamine

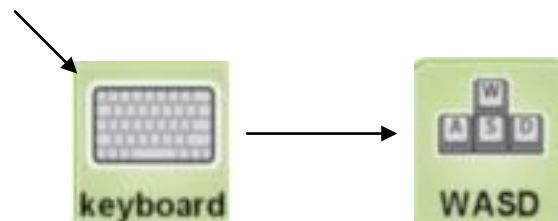
1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 2. tund 11).
2. Mängu muutmiseks vajuta avanenud aknas nupule  ja


seejärel väljumiseks klaviatuuril nupule  (*Escape*).

3. Leia tööriistarealt objektide lisamise töövahend .
4. Vajuta vasaku arvutihiireklahviga maastikule, kuhu soovid uut tegelast lisada. Leia allolev tegelaste kaust, mille alt lendav kala (*Fly Fish*).




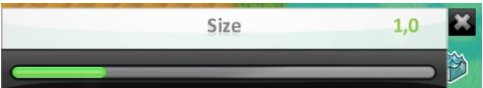
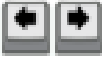
5. Liigu arvutihiirekursoriga lendava kala (*Fly Fish*) peale, vajuta vasakut arvutihiireklahvi ja vali nimekirjast seadistamine  (*Program*).
6. Vajuta 1. käsurea *WHEN* järel olevale plussile. Avanenud valikust otsi klaviatuur (*Keyboard*), vajuta uuesti *WHEN* poole plussile ja lisa tähed WASD.

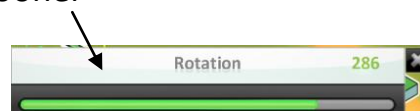


7. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali liikumise käsk  (*Move*).
8. Anna lendavale kalale uus välimus: muuda suurust, asetust ja värvi.

- Värvide muutmiseks vajuta tegelasele. Värvide muutmiseks liigu

nooleklahvidega  värvide real .

- Suuruse muutmiseks vajuta paremale arvutihiireklahvile ja leia nimekirjast muuda suurust **Change Size** (*Change Size*). Liigu nooleklahvidega  joonel  .
- Pööramiseks vajuta paremale arvutihiireklahvile ja leia nimekirjast pööramise nupp **Rotate** (*Rotate*). Asetuse muutmiseks tuleb liikuda nooleklahvidega  joonel



- Asukoha muutmiseks hoia all vasakut arvutihiireklahvi ja lohista tegelane sobivasse kohta.

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

10. Salvesta mäng.

Olid tubli!