

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

Iseseisev töö

1. Ava eelmise tunni iseseisev töö (mäng Kodu 2. tund 11 iseseisev töö).
2. Lisa mängule teine tegelane.
3. Pane uus tegelane liikuma.
4. Muuda uue tegelase suurust, värvi ja asetust.
5. Salvesta töö.

Mängu tegemisel on abiks Kodu 2. tund 12 juhend!