



## Kodu 2. tund 13: tammi ehitamine ning tegelase/objektide liigutamine ühele või teisele poole tammi, kuldmündi ja kivimite lisamine

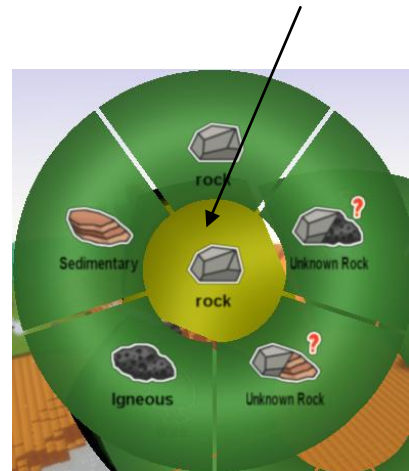
1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 2. tund 12).
2. Mängu muutmiseks vajuta avanenud aknas nupule  ja seejärel väljumiseks klaviatuuril nupule  (*Escape*).
3. Kujunda tamm ehk ülesõidukoht ühelt kaldalt teisele mägede lisamise töövahendiga.



4. Vali objektide lisamise töövahend. Hoia vasakut arvutihiireklahvi all ning lohista kõik õunad ühele poole tammi, teisele poole tammi jääb rattasõitja (*Cycle*) ja tammi ülemineku ees valvab lendav kala (*Fly Fish*). Puude asukoha otsustad ise.
5. Vajuta vasaku arvutihiireklahviga maastikule, kuhu soovid kivimit (*Rock*) lisada. Lisa mängule 5 erinevat kivimit.


### Kivimite selgitused:

- settekivim (*Sedimentary*)
- vulkaaniline ehk tardkivim (*Igneous*)
- kivim (*Rock*)
- tundmatud kivimid (*Unknown Rock*)



6. Vajuta vasaku arvutihiireklahviga maastikule, kuhu soovid kuldmündi (*Coin*) peita. Ava allolev objektide kaust, kust leia kuldmünt (*Coin*).



7. Väljumisnupule (*Escape*) vajutades leia tööriistarealt mängimisnupp .
8. Salvesta mäng.

Olid tubli!