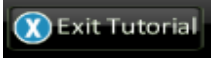


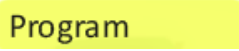





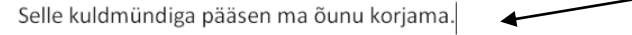




## Kodu 2. tund 16: tegelaste vestlus tammi ületamiseks

1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 2. tund 13).
2. Mängu muutmiseks vajuta avanenud aknas nupule  ja seejärel väljumiseks klaviatuuril nupule  (*Escape*).
3. Leia tööriistarealt objektide lisamise töövahend .
4. Liigu arvutihiirekursoriga rattasõitja (*Cycle*) peale, vajuta paremat arvutihiireklahvi ja vali nimekirjast seadistamine  (*Program*).
5. Liigu uuele tühjale käsureale, seejärel vajuta *WHEN* järel olevale plussile. Avanenud valikust otsi kokkupõrkamise nupp (*Bump*) . Vajuta uuesti *WHEN* poole plussile ja lisa objektide kaustast  lendav kala (*Fly Fish*) .
6. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali tegevuste nupp (*Actions*) , mille alt vali rääkimise nupp (*Say*) . Seejärel trüki ette tulnud aknasse lause: „Selle kuldmündiga pääsen ma õunu korjama.“ ja salvesta  (Save).


7. Liigu arvutihiirekursoriga lendava kala (*Fly Fish*) peale, vajuta paremat arvutihiireklahvi ja vali nimekirjast seadistamine **Program** (*Program*).

8. Liigu uuele käsureale, seejärel vajuta *WHEN* järel olevat plussi. Avanenud


valikust otsi kuulamise käsk (*Hear*) . Vajuta uuesti *WHEN* poole

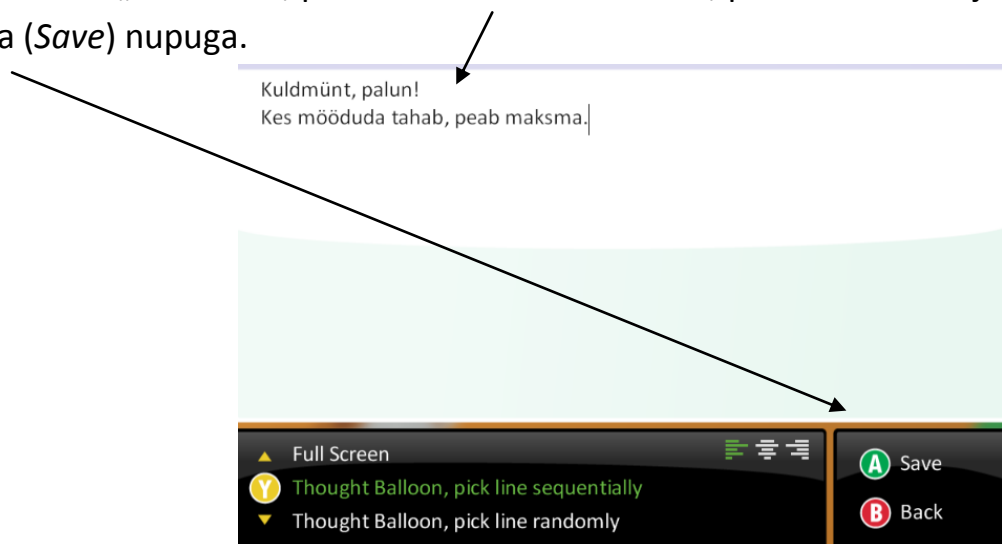
plussile ja lisa objektide kaustast  rattasõitja (*Cycle*) .

Viimast korda *WHEN* käsu plussile vajutades leia valikute (*Options*)


alt läheduses/ligiduses olema (*Close by*) .

9. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali tegevuste nupp (*Actions*) ,

mille alt vali rääkimise nupp (*Say*) . Seejärel trüki ette tulnud aknasse lause: „Kuldmünt, palun! Kes mööduda tahab, peab maksma.“ ja salvesta (*Save*) nupuga.



Seejärel vajuta taaskord *DO* plussile ning anna käsk teha eelnevat korra

(*Once*) .

10. Mängi ja salvesta mäng. Olid tubli!