


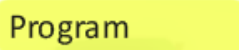

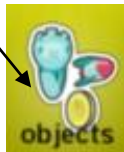


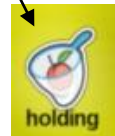
Kodu 2. tund 17: kuldmündi võtmine ja teisele tegelasele andmine

1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 2. tund 16).
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 käsureale, seejärel vajuta *WHEN* järel olevat plussi. Avanenud

valikust otsi kuulamise käsk (*Hear*) . Vajuta uuesti *WHEN* poole, leia objektide (*Objects*) kaustast veel (*More*) objekte ja lisa münt (*Coin*).



6. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali hoidmise nuppu (*Holding*), mille alt vali haarama (*Grab*).



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

(*Once*) .

7. Liigu uuele käsureale ja *WHEN* plussile vajutades lisa kokkupõrkamise


käsk (*Bump*) .

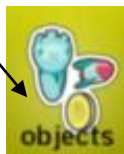
8. Teist korda vajutades lisa objektide kaustast  lendav kala (*Fly Fish*)




NB! Sellele reale DO käske ei lisa!

9. Liigu taaskord uuele käsureale ning *WHEN* plussile vajutades anna

kättesaamise (*Got*)  käsk. Vajuta teist korda *WHEN* plussi ja leia objektide (*Objects*) kaustast veel (*More*) objekte ja lisa münt (*Coin*).



10. *DO* poolele plussi alt leia hoidmise (*Holding*) nupp , millest

omakorda lisa andmine (*Give*) .

11. Vajuta viimase käsurea ees olevale arvule ning



hoia vasakut arvutihiireklahvi all ja lohista käsurida paremale.

12. Salvesta mäng.

Olid tubli!