

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

Iseseisev töö

1. Ava eelmise tunni iseseisev töö (mäng Kodu 2. tund 16 iseseisev töö).
2. Anna tegelasele, kes soovib tammi ületada, käsk võtta kuldmünt vm objekt.
3. Seejärel anna samale tegelasele käsk võetud objekt teisele tegelasele andma.
4. Salvesta töö.

Mängu tegemisel on abiks Kodu 2. tund 17 juhend!