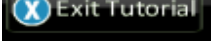

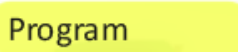


## Kodu 2. tund 18: kahel leheküljel käskude andmine ja tammi ületamine raha maksmisel

1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 2. tund 17).

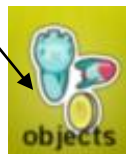
2. Mängu muutmiseks vajuta avanenud aknas nupule  ja seejärel väljumiseks klaviatuuril nupule  (*Escape*).

3. Leia tööriistarealt objektide lisamise töövahend .

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

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

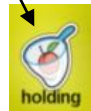
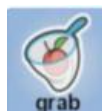
valikust otsi kuulamise käsk (*Hear*) . Vajuta uuesti *WHEN* poole, leia objektide (*Objects*) kaustast veel (*More*) objekte ja lisa münt (*Coin*).




6. Kolmas kord *WHEN* poolele vajutades leia valikute (*Options*) alt läheduses/ligiduses olema (*Close by*) nupp.



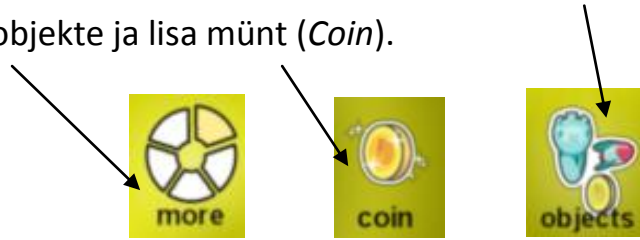
7. Vajuta *DO* järel olevale plussile. Vali hoidmise nuppu (*Holding*), mille alt vali haarama (*Grab*).



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

kättesaamise (*Got*)  käsk.

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




10. *DO* poole plussi alt leia sisselülitamise (*Switch*) nupp ja vajuta teist korda lisades lehekülg 2 (page 2).




#### TEISELE LEHEKÜLJELE KÄSKUDE LISAMINE:


11. Vajuta üleval lehekülgede lehitsemise parempoolsele noolele/valgele nupule, et oleksid leheküljel number 2.



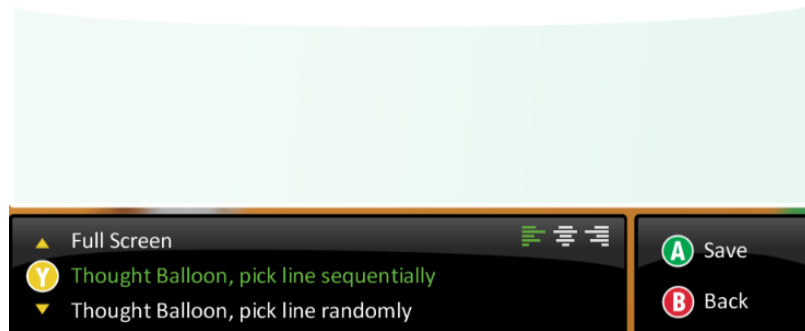
12. Korda *WHEN* käske plussile vajutades kättesaamine (*Got*)  ja seejärel plussi vajutades leia objektide (*Objects*) kaustast veel (*More*) objekte ja lisa münt (*Coin*).




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


mille alt vali rääkimise nupp (*Say*) . Seejärel trüki ette tulnud aknasse lause: „Tänan! Sa võid minna õunu sööma.“ ja salvesta (*Save*).

Täna! Sa võid minna õunu sööma.



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

(*Once*)  .

15. Väljumisnupule (*Escape*) vajutades leia tööriistarealt mängimisnupp .

16. Salvesta mäng.

Olid tubli!