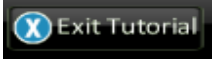

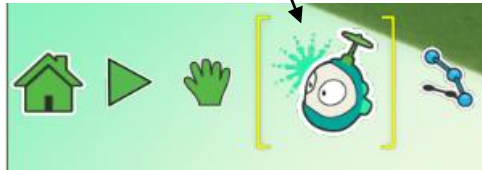


## Kodu 2. tund 2: pluss- ja miinuspunktide saamine

1. Ava eelmises tunnis salvestatud mäng (Kodu 2. tund 1).
2. Mängu muutmiseks vajuta avanenud aknas nupule  ja seejärel väljumiseks klaviatuuril nupule  (*Escape*).
3. Vali tööriistarealt objektid/tegelased.



4. Liigu mängu tegelasele (*Cycle*) ja vajuta paremat arvutihiireklahvi.
5. Avanenud valikust vali seadistamine (*Program*).



6. Leia üles 3. käsurida.



7. Vajuta *WHEN* poole plussile, vajuta värvidele  (*Colors*) ja seejärel

punasele  (*Red*).

8. Liigu *DO* poolele, vajuta nupule  ja muuda see nelja punkti

saamiseks valides nupu



9. Leia 4. käsurida




10. Vajuta *WHEN* poole plussile. Vali kokkupõrkamine  (*Bump*).

11. Vajuta uuesti *WHEN* poole plussile ja leia üles objektid  (*Objects*),

mille alt lisa õun  (*Apple*).

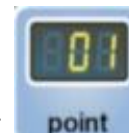
12. Vajuta kolmas kord *WHEN* poole plussile, vajuta värvidele

(*Colors*) ja seejärel kollasele  (*Yellow*).

13. Liigu *DO* poolele plussile, vajuta mängu nupule  (*Game*), seejärel

miinuspunktide nupule  (*Subtract*).

14. Vajuta teist korda *DO* poole plussile ja lisa üks punkt



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

16. Salvesta mäng.

Olid tubli!