

## Kodu 2. tund 3: mängu lõpetamise käskude muutmine ning maastikule mägede, orgude ja järsakute kujundamine

### Iseseisev töö

1. Ava eelmise tunni iseseisev töö (mäng Kodu 2. tund 2 iseseisev töö).
2. Mõtle, kui palju peab tegelane punkte koguma, et mäng lõppeks.
3. Anna objektile (nt puu, vabrik vm) käsk mängu lõpetamiseks.
4. Kujunda mäed, orud ja järsakud.
5. Salvesta töö.

**Mängu tegemisel on abiks Kodu 2. tund 3 juhend!**