

Otevři si prázdný projekt.

1. Vyber postavě kostým jablka. Vytvoř scénář, aby postava vždy po 1 sekundě skočila na náhodnou pozici.
2. Vytvoř další scénář, v něm když klikneš na jablko, zmizí. Do původního scénáře doplň, aby se vždy na novém místě jablko znovu ukázalo.



3. Vyzkoušej hru. Snaž se jablko „chytit“, kliknout na něj myší. Nastav rychlost skákání jablka, aby hra nebyla nudná. Můžeš také jablko zmenšit.


1. Aby si hra pamatovala, kolik jablek jsi chytil, vytvoř si v nabídce **Proměnné** novou proměnnou, nazvi ji **chyceno**.
2. Když klikneš na jablko, spustí se scénář, v němž se číslo v proměnné zvětší o 1. Sestav pro postavu další scénář podle obrázku. Vyzkoušej.

po kliknutí na mě

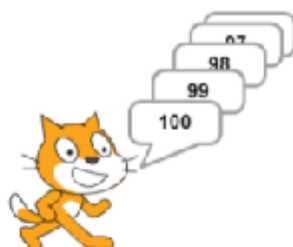
změň chyceno o 1

3. Když hraješ znovu, potřebuješ vynulovat počet chycených jablek. Použij blok **nastav chyceno na 0**. Kam jej do scénáře umístíš?

Otevři si prázdný projekt.

1. V nabídce **Proměnné** vytvoř novou proměnnou **číslo**. Poté si prohlédni bloky, které se objevily.
2. Vyzkoušej, co dělá blok **změň číslo o 1**.
Opakovaně na něj klikej.
Vyzkoušej také blok **nastav číslo na**.
Vysvětli, co tyto bloky dělají, k čemu slouží, kde se mohou použít.
3. Vyzkoušej blok  .

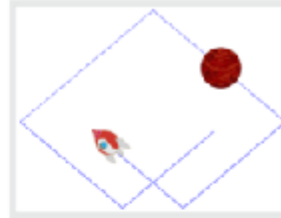
1. Vytvoř scénář, v němž postava řekne prvních 100 čísel. Postava bude říkat hodnotu proměnné **číslo**, kterou bude zvětšovat.



2. Vytvoř další scénáře, v nichž se bude počítat do sta po dvou, po násobcích deseti.
3. Vytvoř scénář, v němž bude postava počítat pozpátku od 100 do 1.

Otevři si projekt *Vesmír*.

1. Nech raketu stále létat a odrážet se od okraje scény.



2. Raketě můžeme měnit rychlost létání. Vytvoř proměnnou **rychlost**, která bude určovat, o kolik kroků má raketa letět v bloku **dopředu**.

3. Proměnnou **rychlost** budeme zvětšovat nebo zmenšovat o 1 klávesami [šipka nahoru] a [šipka dolů]. Sestav oba scénáře.

po stisku klávesy šipka nahoru ▼