

Iseseisev töö 2

1. Ava Scratch
2. Tee kassike väiksemaks ja anna talle nimeks Kraps
3. Lisa uus sprait: lendav vaip
4. Muuda spraidi suurust, pane talle nimi.
5. Alusta skripti käsuga, mis paneks vaiba osutama juhuslikus suunas vahemikus -50 kuni 50
6. Lisa skripti korduseplokki, järgneva tegevuse kordamiseks
7. Lisa korduseplokki sisse käsud vaiba liikumiseks määratud suunas ja pörkumiseks seintelt
8. Lisa käsk, mis teeks liikumise aeglasemaks
9. Lisa korduseplokki sisse väike valikuplokk **kui ...** (üheosaline)
10. Moodusta kui-plokile tingimus (grupis **tehted**): kui y_asukoht > 160
11. Lisa kui-plokki sisse käsk, mis paigutaks vaiba lava allserva (pane y ...)
12. Tee nii, et vaip oleks kogu aeg horisontaalselt
13. Lisa skripti algusesse teavitus (grupis Juhtimine) tekstiga 'Alustame'
14. Tee nii, et see skript käivituks hiireklõpsuga vaibal (otsi grupist Juhtimine)
15. Lohista Krapsu skriptide alasse käsk osutamiseks Vaibale
16. Lisa skripti käsud liikumiseks ja ootamiseks
17. Lisa eelnevate käskude ümber korduseplokki
18. Lisa korduse sisse kui-plokk: kui puudutab Vaipa
19. Lisa sobivasse kohta skriptis käsk, mis asetaks Krapsu pärast Vaiba puudutamist juhuslikku kohta laval
20. Tee nii, et ka Kassikese skript käivituks, kui klõpsatakse vaibal (otsi grupist Juhtimine)
21. Vaata, kas tahad veel midagi muuta
22. Salvesta fail
23. Näita tegevust suurel ekraanil