

### ***Iseseisev töö 3***

1. Ava Scratch. Anna kiisule nimeks Kraps ja nihuta ta laval vasakule
2. Lisa uus sprait - Helikopter
3. Tee sprait väiksemaks ja anna talle nimeks Põka
4. Näita laval Põka x-asukoht ja y-asukoht (grupis liikumine)
5. Alusta skripti käsuga, mis viiks Põka ühe sekundi jooksul lava ülemisse parempoolsesse nurka
6. Muuda eelmises käsus asukohta nii, et helikopter on tervenisti nähtaval
7. Lisa käsk, mis asetab Põka lava alumisse parempoolsesse nurka, ja käsk oota
8. Lisa käsk, mis asetab Põka lava alumisse vasakpoolsesse nurka, ja käsk oota
9. Lisa käsk, mis asetab Põka lava ülemisse vasakpoolsesse nurka, ja käsk oota
10. Lisa käsk, mis liigutaks Põka 2 sekundi jooksul lava keskele
11. Lisa käsk, mis toob Põka lava vasakusse serva (pane x ...)
12. Lisa käsk, mis liigutaks Põka ühe sekundi jooksul lava ülemisse serva keskele
13. Lisa käsk, mis liigutaks Põka ühe sekundi jooksul lava paremasse serva keskele
14. Lisa käsk, mis liigutaks Põka ühe sekundi jooksul lava alumisse serva keskele
15. Lisa käsk Põka asetamiseks Krapsu asukohta
16. Lisa käsk Põka paigutamiseks Krapsu ette (muuda x ...), et ta ei kataks Krapsu, ja käsk oota
17. Lisa käsk, mis toob Põka lava allaserva (pane y -180), muuda käsku nii, et helikopter on nähtaval
18. Lisa käsk Põka liigutamiseks 1 sekundi jooksul juhuslikku kohta lava ülemises parempoolses veerandis (x on juhuarv 0 kuni 240, y on juhuarv 0 kuni 180)
19. Lisa käsk Põka liigutamiseks 1 sekundi jooksul Lava vasakusse serva samal kõrgusel (y\_asukoht)
20. Lisa käsk Põka liigutamiseks 1 sekundi jooksul juhuslikku kohta lava alumises vasakpoolses veerandis
21. Lisa käsk Põka liigutamiseks 1 sekundi jooksul Lava paremasse serva samal kõrgusel (y\_asukoht)
22. Salvesta fail ja sule Scratch