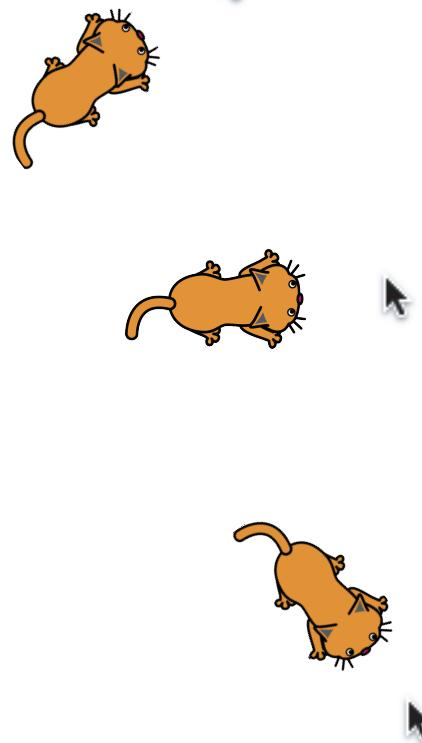


slijedi miša

Programiraj lik da slijedi pokazivač miša.

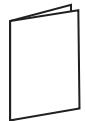


<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

slijedi miša

PRIPREMA

Novi lik:

Izaberli lik iz knjižnice.

KOD



ISPROBAJ!



Za pokretanje skripte klikni na zelenu zastavicu.