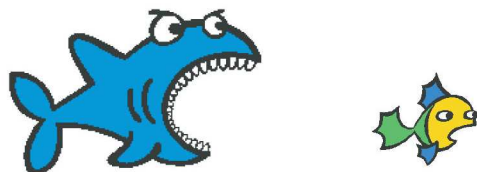


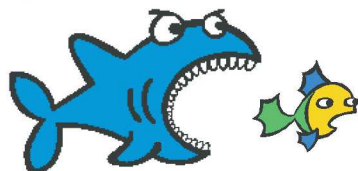
# Počítej body

Přidej do hry počítání bodů.

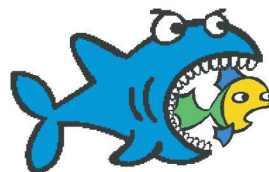
body 0



body 0



body 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

# Počítej body

body 1



PŘIPRAV SE

Klikni na Data a pak na Vytvořit proměnnou.

Napiš 'body' za Jméno proměnné a klikni na OK.

Scénáře Kostýmy Zvuky

Pohyb Vzhled Zvuk Pero Data

Události Ovládání Vnímání Operátory Bloky

Vytvořit proměnnou

Vytvořit seznam

Nová proměnná

Jméno proměnné: body

☒ Pro všechny postavy ☐ Jen pro tuto postavu

☐ Cloud variable (stored on server)

OK

Storno

SESTAV PROGRAM

po kliknutí na

nastav body na 0

opakuj dokola

otoč se o

náhodné číslo od -30 do 30 stupňů

posuň se o 5 kroků

když dotýká se Fish1 ? tak

změň body o 1

hraj zvuk chord až do konce

posuň se o -100 kroků

Klikni na trojúhelníček a vyber postavu, kterou chytáš.

Tento blok zvyšuje body o 1.

ZKUS HO!



Kliknutím na praporek odstartuj program.

Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.