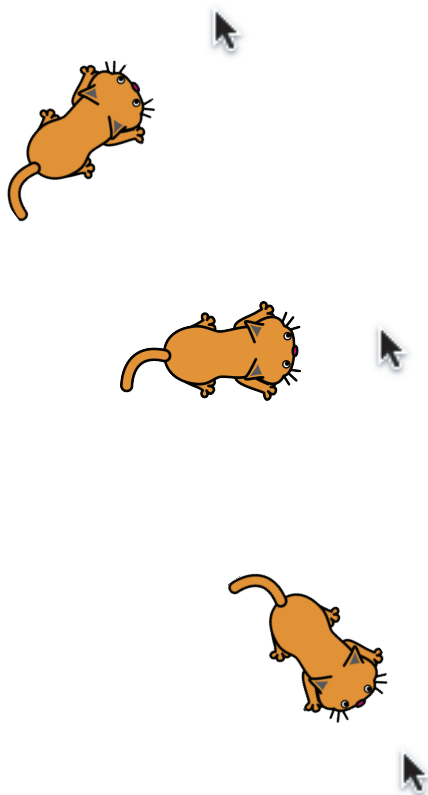


slijedi miša

Programiraj lik da slijedi pokazivač miša.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

slijedi miša

PRIPREMA

Novi lik:



Izaberi lik iz knjižnice.

KOD

kada je  kliknut

ponavljaj

okreni se k mišja strelica ▼

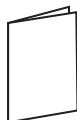
idi 3 koraka

ISPROBAJ!



Za pokretanje skripte klikni na zelenu zastavicu.

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti