



Chytáme jablka

Otevři si prázdný projekt.

1. Vyber postavě kostým jablka. Vytvoř scénář, aby postava vždy po 1 sekundě skočila na náhodnou pozici.
2. Vytvoř další scénář, v něm když klikneš na jablko, zmizí. Do původního scénáře doplň, aby se vždy na novém místě jablko znovu ukázalo.

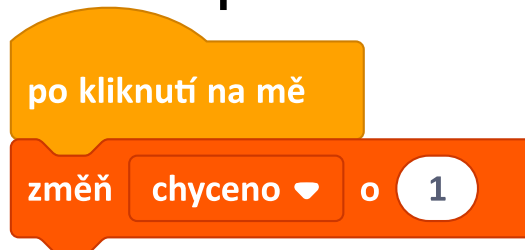


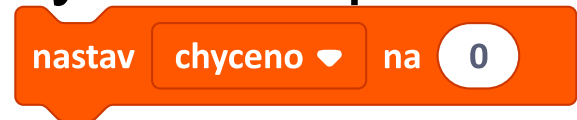
3. Vyzkoušej hru. Snaž se jablko „chytit“, kliknout na něj myší. Nastav rychlost skákání jablka, aby hra nebyla nudná. Můžeš také jablko zmenšit.



Pamatujeme si jablka

1. Aby si hra pamatovala, kolik jablek jsi chytil, vytvoř si v nabídce **Proměnné** novou proměnnou, nazvi ji **chyceno**.
2. Když klikneš na jablko, spustí se scénář, v němž se číslo v proměnné zvětší o 1. Sestav pro postavu další scénář podle obrázku. Vyzkoušej.



3. Když hraješ znovu, potřebuješ vynulovat počet chycených jablek. Použij blok .
Kam jej do scénáře umístíš?