

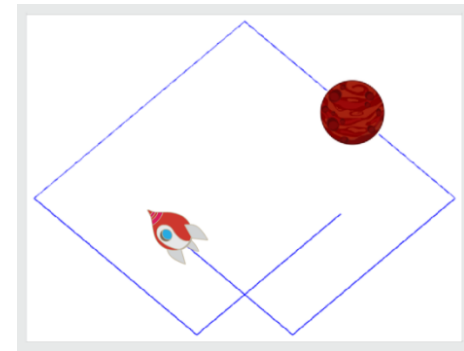


Měníme rychlost



Otevři si projekt *Vesmír*.

1. Nech raketu stále létat a odrážet se od okraje scény.



2. Raketě můžeme měnit rychlost létání. Vytvoř proměnnou **rychlost**, která bude určovat, o kolik kroků má raketa letět v bloku **dopředu**.

3. Proměnnou **rychlost** budeme zvětšovat nebo zmenšovat o 1 klávesami [šipka nahoru] a [šipka dolů]. Sestav oba scénáře.

po stisku klávesy

šipka nahoru ▼



Raketa necouvá



1. Když změníš rychlost na nulovou nebo zápornou, vypadá to divně. Raketa se přeci nemůže zastavit nebo couvat.

Jak bys tuto chybu opravil?

Který scénář se musí změnit?

Jaké bloky k tomu použiješ?

2. Uprav scénář tak, aby **rychlost** nemohla klesnout na nulu nebo záporné číslo.