



Autodráha



Otevři si projekt *Autodráha*.
Prohlédni si postavy, proměnné
a vyzkoušej připravené scénáře.



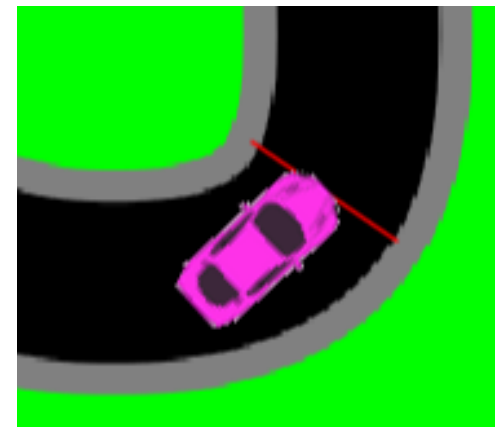
1. Naprogramuj pohyb závodního auta. Po spuštění praporkem auto stále pojede za myší.
2. Blok **vyjelo z trati** bude kontrolovat, zda auto nevjelo na zelený trávník. V takovém případě auto zacouvá o 10 kroků.
Tento nový blok použij ve scénáři auta.



Autodráha pokračování



3. Nastav ovládání rychlosti auta klávesami šipka nahoru a dolů. Pamatuj, že auto nesmí couvat.
4. Při vyjetí z trati bude závodník penalizován: v takovém případě nastav autu rychlost na 0.
5. Hra by měla poznat, že auto projelo závodní okruh, a ukončit závod. Můžeš k tomu využít postavu *cílová čára*.





Autodráha – komentátor



6. Na scéně je postava komentátora. Prohlédni si, jaká hlášení říká a čím se mají spustit.
7. Umísti do scénářů auta bloky se zprávami tak, aby komentátor mohl ve správnou chvíli komentovat dění na závodišti.





Autodráha – více okruhů



8. Přepni pozadí scény na žlutý okruh. Uprav podmínku vyjetí z trati.
9. Uprav scénář pro auto, aby při dojetí do cíle skočilo na start a přičetl se jeden okruh.
10. Vytvoř závod na tři okruhy. Závod se ukončí tehdy, když auto vjíždí do okruhu č. 4.
11. Vymysli, jak by se dala počítat ujetá kola v zeleném okruhu, kde auto cílovou čáru projíždí.

