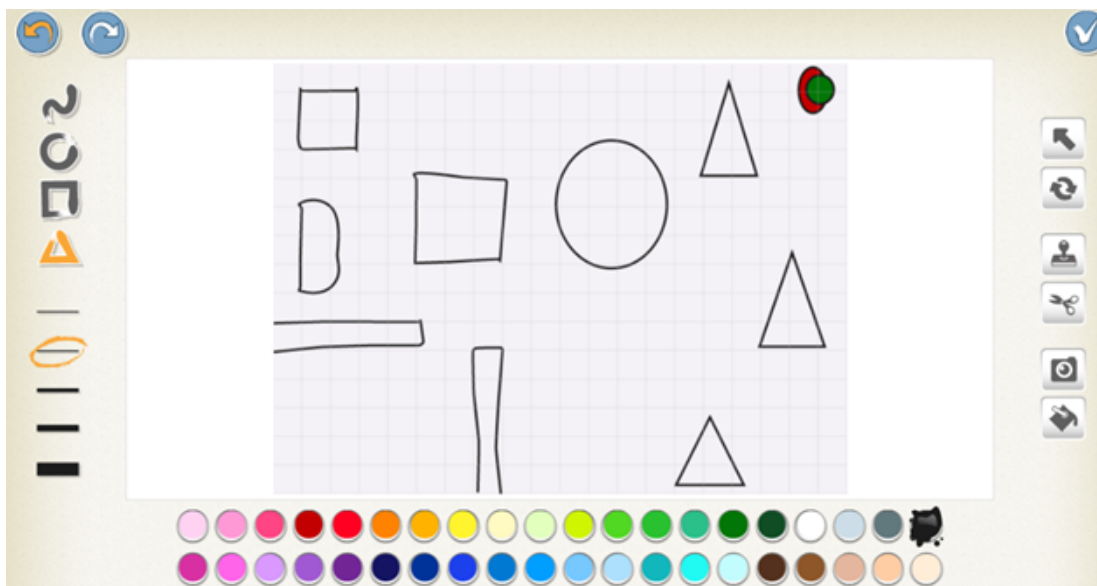


ЧАС 4: Игра – Лавиринт

Отвори ја програмата ScratchJr. Во оваа вежба ќе креираш игра со која фигурата ќе се движи низ лавиринт. Зачувај го проектот под име vezba_6.

1. Креирај заднина што ќе личи на лавиринт користејќи 2Д-форми во различна боја.



2. Со помош на блоковите за движење креирај програма со која мачето ќе се движи низ лавиринтот. За полесно движење низ лавиринтот смали го мачето доволно за да го собере низ патеките на лавиринтот.



3. Додај уште една фигура и креирај програма со која двете фигури ќе се тркаат низ лавиринтот. Победник е фигурата која ќе удри најмалку полиња.