



Podmínka



Otevři si projekt Písmena a slova.

1. Sestav scénář, který stokrát za sebou vymění kostým písmena.
2. Pro předchozí úlohu vyzkoušej blok **opakuj dokud nenastane**. Do tohoto bloku vlož **podmínku** pro stisknutí klávesy. Najdeš ji v nabídce bloků **Vnímání**. Spust' scénář a vyzkoušej.





Jak dlouho se opakuje?

ABC

1. Spouštěj scénář opakovaně.
Do kdy se bude scénář vykonávat?
Jak dlouho by scénář mohl běžet?
2. Vyzkoušej ve svém scénáři jiné podmínky:
dotýkáš se ukazatele myši? nebo
myš stisknuta?





Chytání písmenka

ABC

1. Uprav svůj scénář, aby střídající se písmenka začínala vždy od začátku abecedy.

2. **Hraj hru:** spust' scénář a snaž se zastavit na „svém“ písmenku.

3. **Vylepšení:** Uprav svůj scénář, aby se na konci vybrané písmeno otočilo kolem dokola.





Hra o bonbóny

ABC

Děti dostaly bonboniéru a rozhodly se, že si o ni zahrají. Pravidla zněla: Hráč, jehož písmeno se po stisknutí klávesy ukáže, si může vzít bonbón. Tomáš vytvořil scénář pro tuto hru.

Ovšem v Tomášově scénáři padalo pokaždé písmeno **T** a Tomáš tak vždy vyhrál. Jak scénář upravil, aby mohl takto podvádět?

