

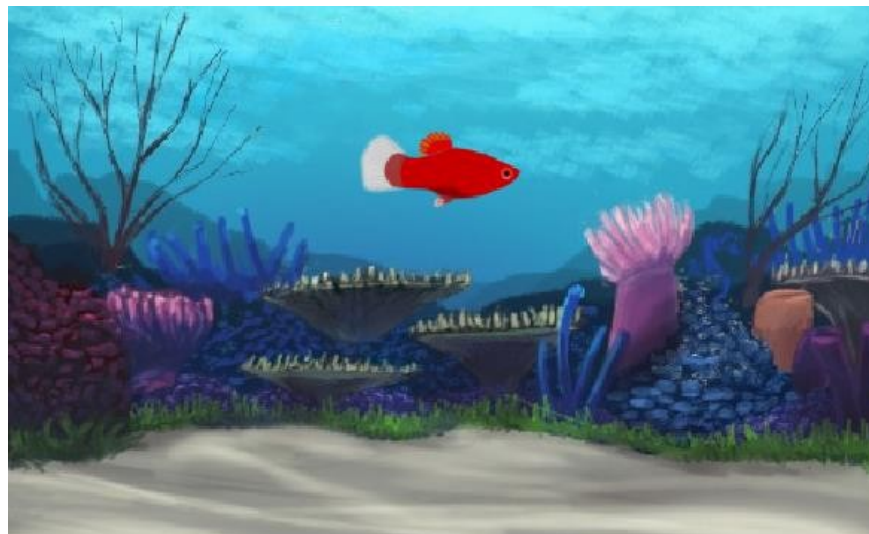


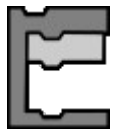
Akvárium



Otevři si projekt *Akvárium*.

1. Prohlédni si postavu rybka. Sestav pro ni scénář, aby **po spuštění praporkem** 🚩 stále plavala sem tam. Bude se přitom odrážet od stěn akvária.
2. Plave tvá rybka rychle nebo naopak příliš pomalu? Nastav jí rychlost plavání.

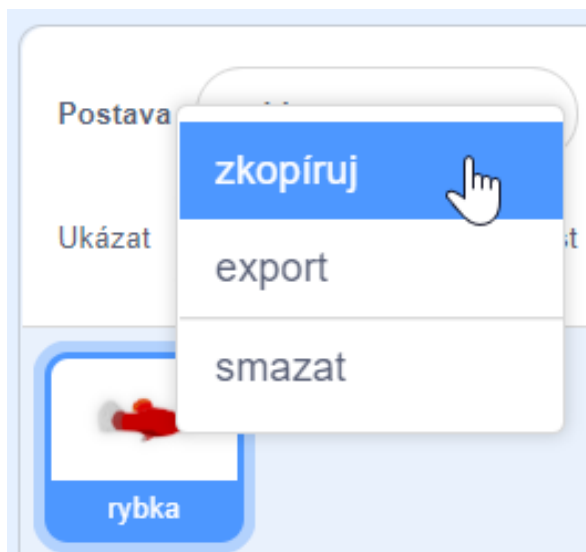




Akvárium pokračování



Jestliže rybka plave, jak má, zkopíruj ji. Vytvoř tak pět rybek, každé vyber jiný kostým.
Uprav jim scénáře, aby plavaly různými rychlostmi.
Spust' najednou scénáře všech rybek. Plavou všechny?





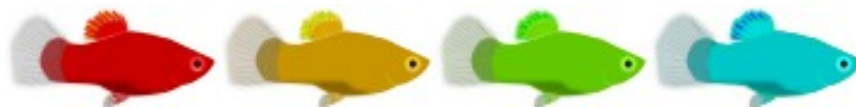
Každá rybka něco dělá



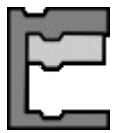
1. Vyber si jednu z rybek a sestav pro ni nový scénář, aby se po kliknutí na ni otočila o 180° , tedy aby se obrátila.

2. Dalším rybkám přidělej scénáře jako reakce na kliknutí myší, například:

- aby poskočila dopředu,
- aby na chvíli zmizela a pak se zase objevila,
- aby pomocí bloku **změň efekt barva o 25** ,
měnila svoji barvu.



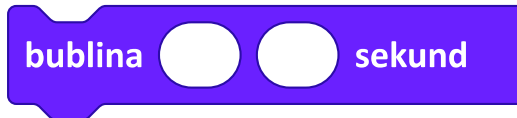
Každé rybce přidělej nějakou reakci na kliknutí.



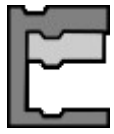
Mluvící rybka



1. Vytvoř mluvící rybku – postava by třeba mohla něco slíbit jako reakci na stisknutí nějaké klávesy.



2. Přepni akvárium do režimu *Celé obrazovky*, ovládej akvárium klávesnicí a myší.



Rybky rostou



1. Použij blok **změň velikost o 10** k tomu, abys jednu rybku na stisk klávesy [šipka nahoru] zvětšil.

Jak ji potom nastavíš do původní velikosti?

2. Sestav ještě jeden scénář, kdy se stejná rybka po stisku klávesy [šipka dolů] o 10 zmenší.

