



Posíláme zprávu



Otevři si projekt *Tanec*.

1. Sestav scénář, v němž tanečnice po spuštění praporkem požádá tanečníka, aby zvedl ruku.
2. Aby tanečník mohl na požádání změnit kostým, potřebuje se to nějak dozvědět. **Tanečnice** proto vyšle zprávu. Blok **vyšli zprávu zpráva1** najdeš v nabídce **Události**.
3. Tanečník bude na zprávu reagovat.
Sestav **tanečníkovi** scénář, který začne blokem **po obdržení zprávy zpráva1**. Tanečník podle scénáře změní kostým. Vyzkoušej.



Posíláme jinou zprávu



1. Tanečníci sestav nový scénář. Po stisknutí klávesy H se zeptá, jakou hudbu tanečník poslouchá, a vyšle jinou zprávu. Zprávu pojmenuj *odpověz*.

vyšli zprávu zpráva1 ▼

Nová zpráva
✓ zpráva1

Nová zpráva

Nový název zprávy:

Zrušit OK

2. Tanečníkovi vytvoř nový scénář. V něm tanečníci odpoví poté, co obdrží zprávu *odpověz*. Vyzkoušej, stiskni klávesu H.





Žádost o tanec



- 1. Sestav tuto scénku:** Když klikneš na tanečnici, ona požádá tanečníka, aby něco zatancoval.
- 2. Sestav tanečnickovi scénář pro tancování.** Tanečník bude tancovat tak dlouho, dokud nestiskneš klávesu K. Vymysli, jak tanečnice vyšle zprávu a jak ji tanečník přijme.
- 3. Vyzkoušej, klikni na tanečnici.**





Žádost o tanec pokračování



1. Pokračování scénky:

po skončení tance tanečník požádá tanečnici, aby zmizela, a ona to udělá. Spust' scénku od začátku.

2. Vymysli způsob, jak se tanečnice znovu objeví.

