

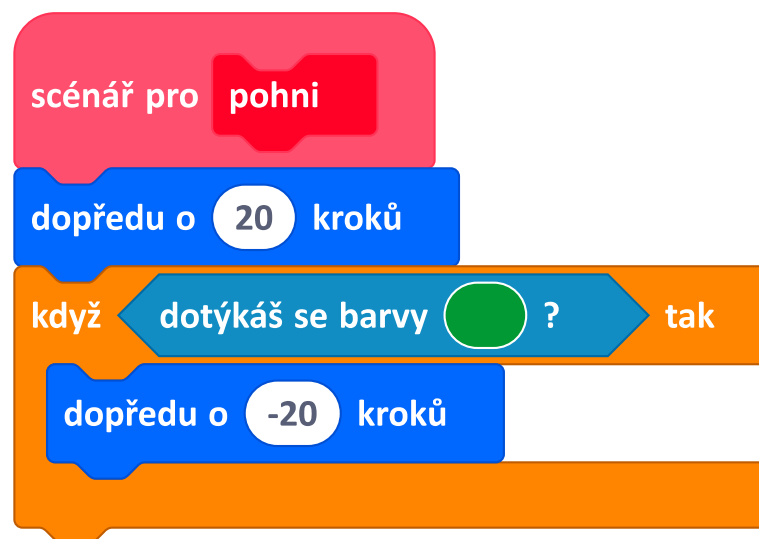


V bludišti



Otevři si projekt *V bludišti*.

1. Nastav ovládání postavy. Na stisknutí klávesy [šipka doprava] se postava natočí směrem doprava.
2. Pro pohyb postavy a kontrolu, jestli nenarazila do zelené zdi, vyzkoušíme blok **když tak**.
Scénář pro **pohni** sestav podle obrázku.
Blok **pohni** připoj do aktuálního scénáře.

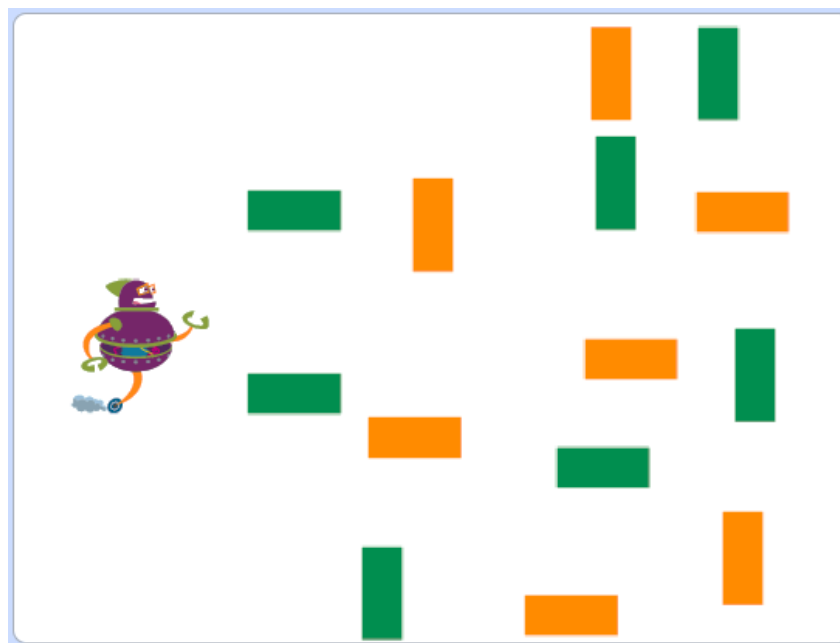




V bludišti pokračování



1. Přidej ovládání šipkami nahoru a dolů. Do jejich scénářů také přidej blok **pohni**.



2. Zkus projít bludištěm. Umísti postavu doleva na scénu, ovládej ji šipkami a projdi k pravému okraji.



Změna bludiště



1. Dosud smíš procházet oranžovými stěnami. Změň scénář, aby se jimi procházet nedalo, ale dalo se projít zelenými. Projdi bludištěm.

2. Diskutuj:

Blok **když tak** obsahuje podmínku. Na co se podmínka ptá?

Proč blok **dopředu** obsahuje záporné číslo?

Proč jsme blok **když tak** dávali do bloku **pohni**?

Proč jsme jej nepřidali rovnou do scénáře pro stisknutí klávesy?