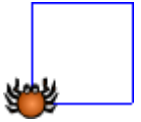




Náhodná čísla



Otevři si projekt *Kreslení*.

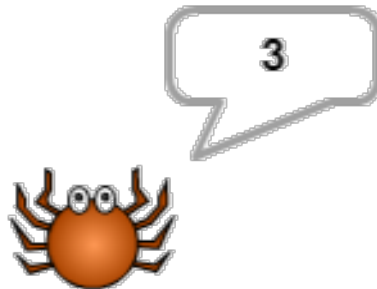
1. Vyzkoušej blok **náhodné číslo od 1 do 10** z nabídky bloků **Operátory**.

Nech pavoučka, aby řekl náhodné číslo od 1 do 99.

Opakovaně blok spouštěj.

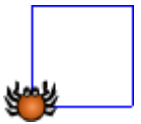
2. Sestav scénář pro hrací kostku.

Když klikneš na pavoučka, řekne náhodné číslo, které může padnout na hrací kostce.





Létání mouchy

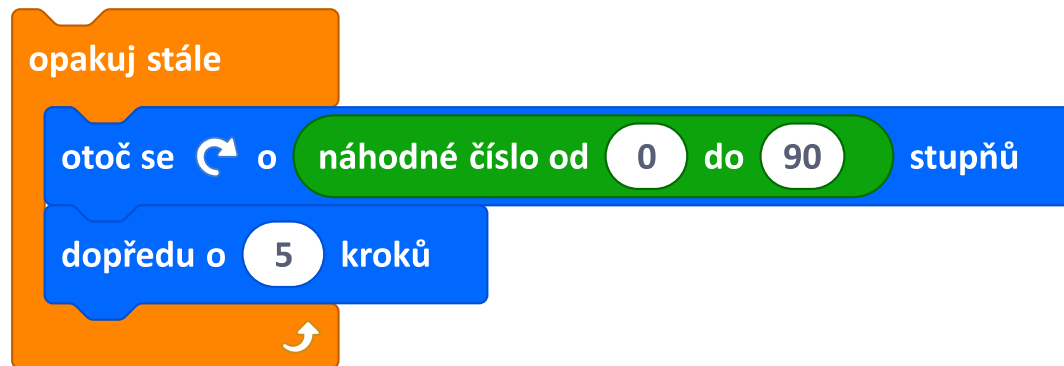


1. Nastav postavě kostým moucha.

Přepni na scénu a změň jí pozadí na *láhev*.

Vyzkoušej scénář na obrázku.

Co v bloku dělá náhodné číslo?

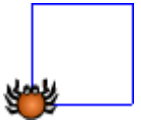


2. Moucha při letu zatáčí stále na jednu stranu.

Jaké hodnoty bychom měli nastavit pro otočení, aby moucha zatáčela doleva i doprava?

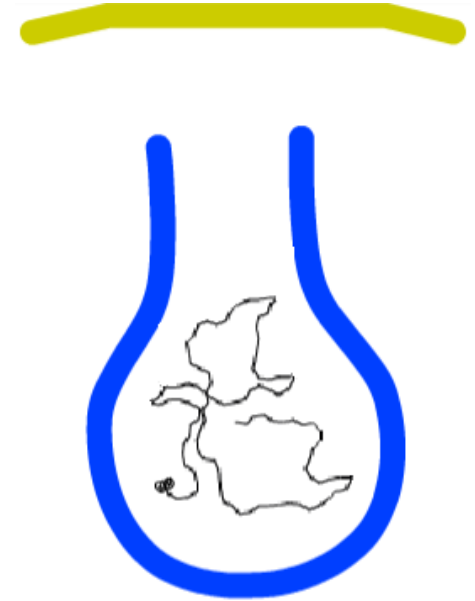


Moucha v láhvi



Moucha bude létat v lahvi a když do ní narazí, zacouvá zpátky.

Vytvoř nový blok, který nazveš **opatrně vpřed**. V něm moucha popoletí, zkontroluje, jestli se nedotýká láhve, a když ano, zacouvá kousek zpátky.



Ve scénáři pro let mouchy nahraď blok **dopředu** blokem **opatrně vpřed** a vyzkoušej.