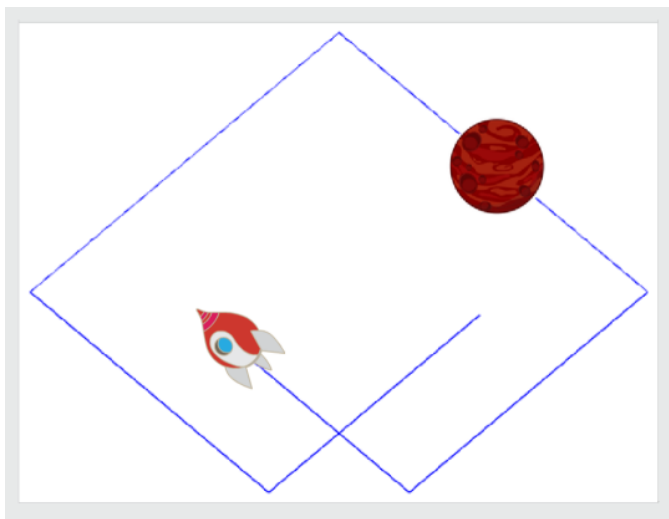




Hra Přistání na Marsu



Otevři si projekt *Vesmír*.

Vytváříme hru.

Po spuštění praporkem raketa poletí vesmírem, bude se odrážet od okrajů, a když hráč stiskne klávesu [A], zastaví.

Hráč hraje tak, aby zastavil raketu na planetě.

Sestav scénář pro hru Přistání na Marsu.

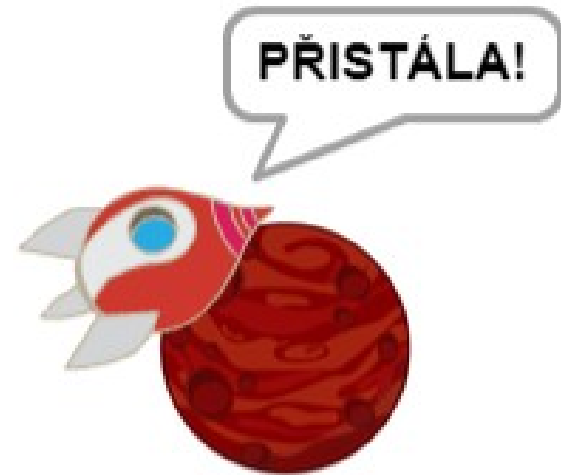
1. Jaká bude **podmínka pro ukončení** opakování?
2. Jak nastavíš **větší rychlost** pohybu rakety?



Přistání na Marsu pokračování



Po zastavení pohybu má počítač zkontrolovat, jestli se raketa dotýká planety. Když ano, má se objevit bublina „**PŘISTÁLA!**“.



Odpověz:

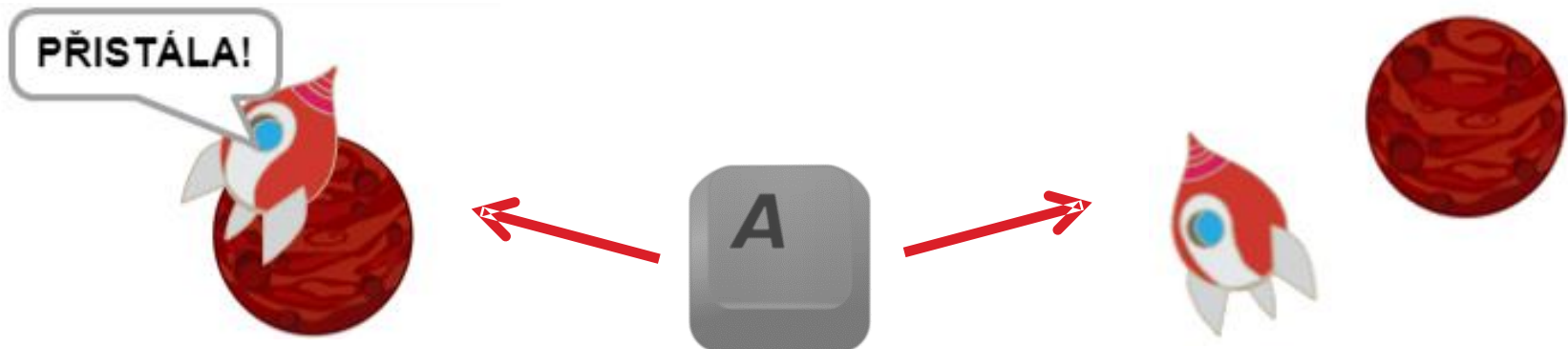
1. **Jaké** bloky zkontrolují, jestli se po zastavení raketa dotýká postavy? Zdůvodni.
2. Na které **místo** scénáře tyto bloky přidáš?
3. **Proč** se ještě musíme ve scénáři ptát, jestli se raketa dotýká planety, **když to vidíme?**



Přistání na Marsu pokračování



1. Uprav scénář, aby raketa udělala bublinu, když se po stisknutí klávesy [A] zastaví na planetě.
2. **Otestuj hru.** Vyzkoušej obě situace: kdy raketa skončí na planetě i kdy na planetě neskončí.
Hraj vícekrát.
Chová se raketa tak, jak požadujeme?





Když – tak – jinak



Naše hra má nevýhodu, že když raketa na planetu nedoletí, nic se nestane.

Oprav hru. Když hráč planetu netrefí, raketa také něco řekne. Vyzkoušej blok **když tak jinak**.

Který blok umístíš pod slovo **tak**?

Který blok umístíš pod slovo **jinak**?

