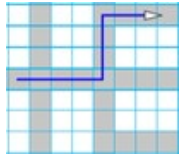




Jak je to uděláno?

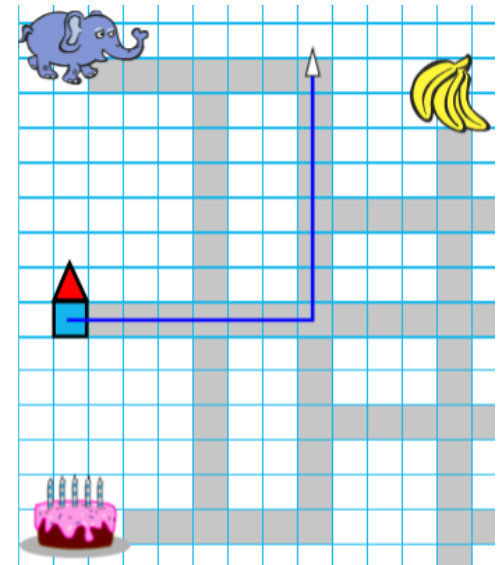


Otevři si projekt *Navigace*.

Vzpomínáš si, že když šipka došla do cíle (kino, zoo, cukrárna), postavy v cíli se začaly hýbat, měnit tvar?

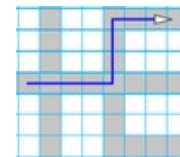
Prozkoumej scénáře postav a objev, jak je naprogramováno, že se tyto postavy samy od sebe hýbaly.

Vysvětli pro slona, míč, banán.





Proč je to právě takto?



Věrka chtěla scénář pro *dort* zjednodušit. Navrhla úpravu vpravo.



Porovnej oba scénáře a zjisti:
Jak se změnilo chování dortu?

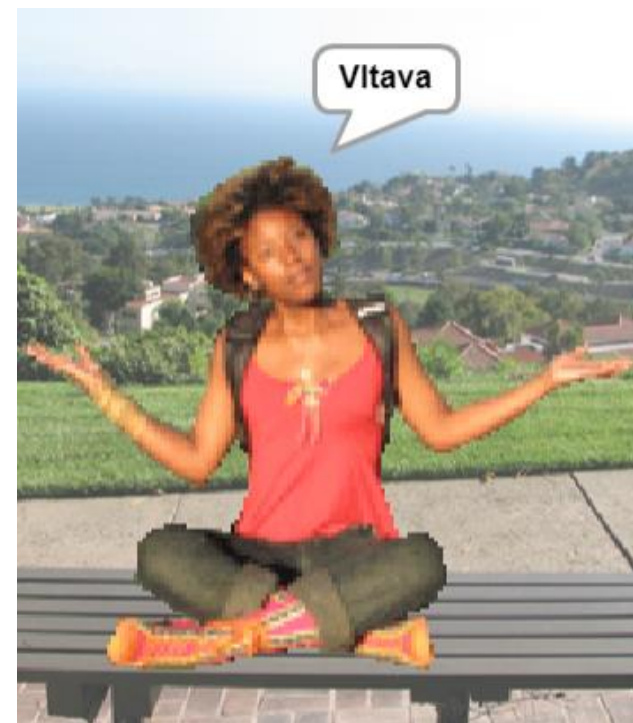




Otázka a odpověď

Otevři si nový projekt.

Vyber si pozadí a postavu, která ti položí otázku. Poté, co na ni odpovíš, Tvoji odpověď zopakuje.





Kontrola odpovědi

Tvoje postava zkontroluje, jestli je odpověď správná.
Své hodnocení o správnosti řekne.

Použij k tomu porovnávací podmínku z nabídky

Operátory.

odpověď

=

Havel

