

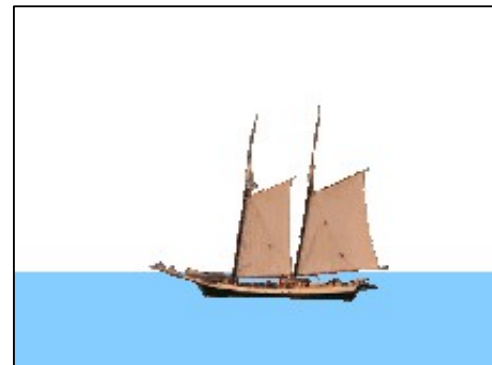
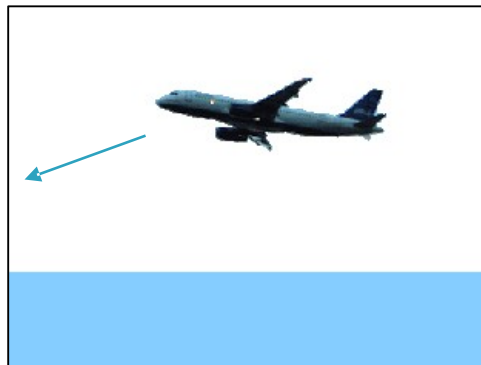


Animace



Otevři projekt *Animace*. Prohlédni si kostýmy.

1. Sestav scénář, v němž letadlo poletí šikmým směrem a bude se odrážet od okrajů.
2. Blok **další kostým** změní letadlo na loď. Přidej blok **volba barvy**, který změní kostým tak, aby na vodě vždy plula loď, ale ve vzduchu letělo letadlo. Podle čeho počítač pozná, že má zobrazit loď nebo letadlo?





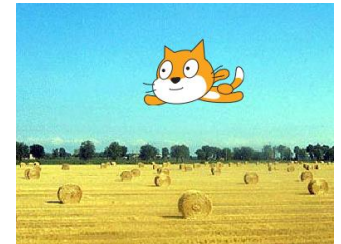
Animace pokračování



1. Změň pozadí projektu na *město*.



Nyní nelze použít podmínku rozpoznání barvy. Podmínku uprav, aby postava měnila kostým podle svých souřadnic.



2. Můžeš vyměnit kostýmy a pozadí.

