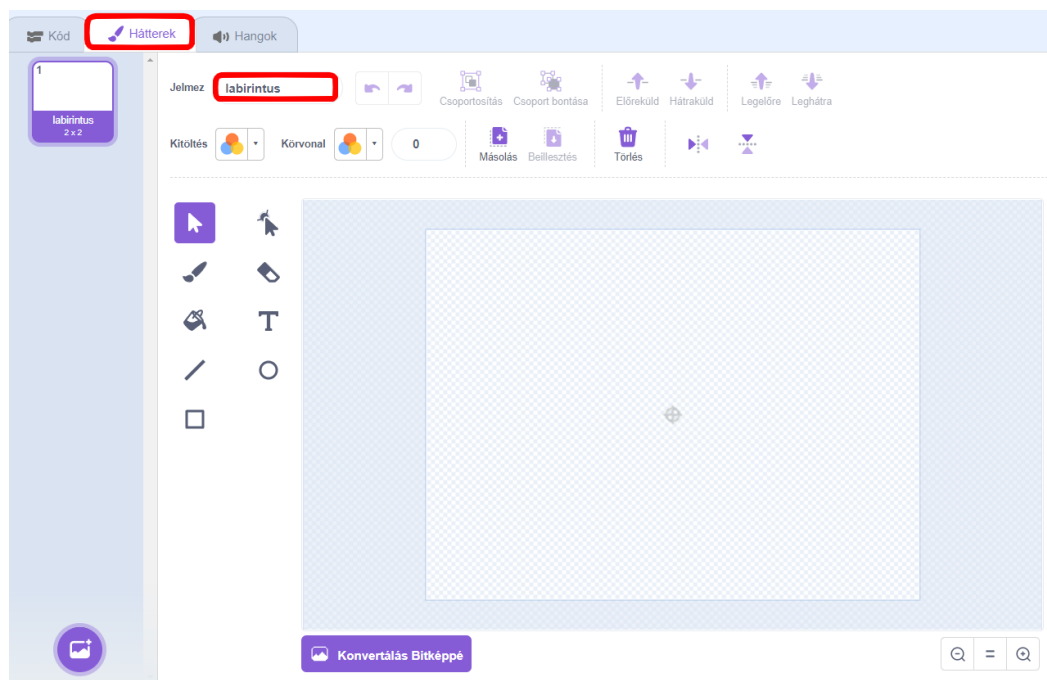


Scratch labirintus

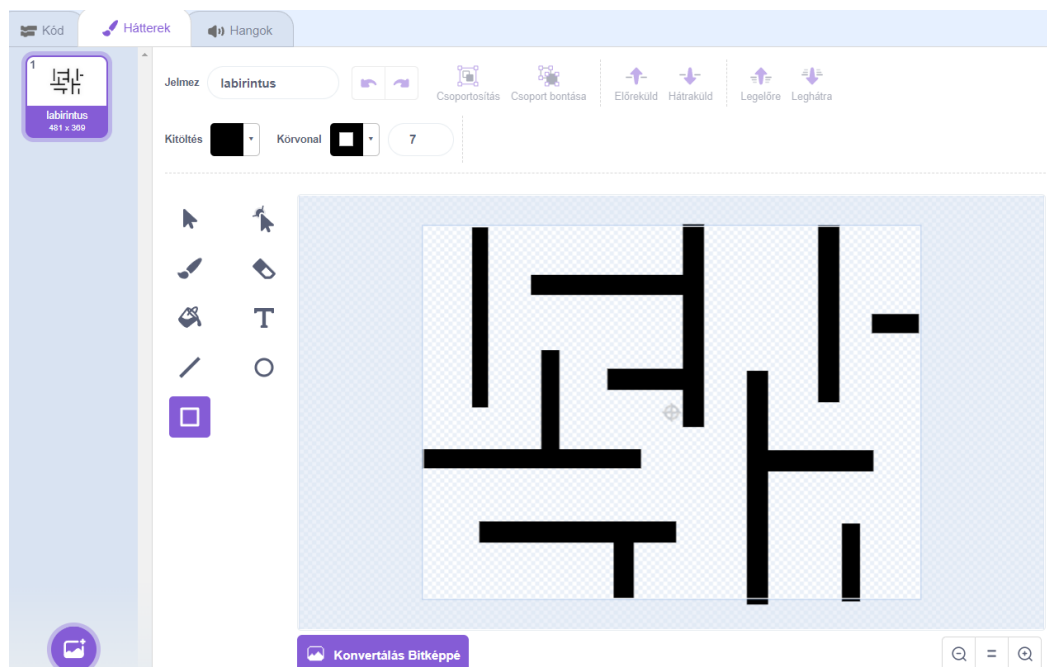
Keresd meg az almát! Vigyázz! Ne érj a falhoz!

1. feladat

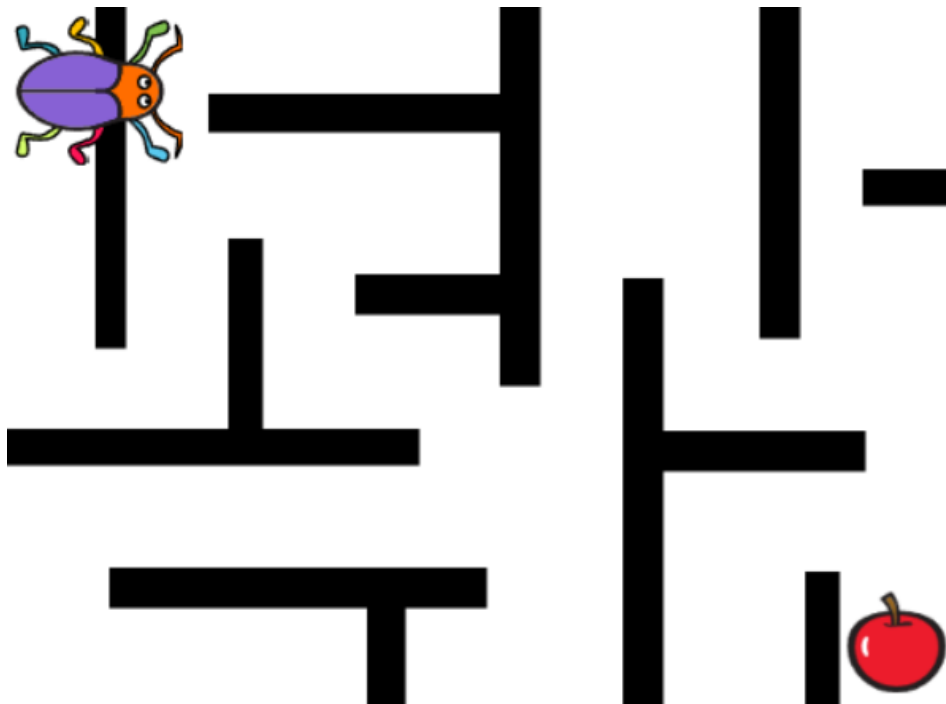
Készítsük el a fekete-fehér labirintust háttérnek! Elneveztem labirintusnak a hátteret.



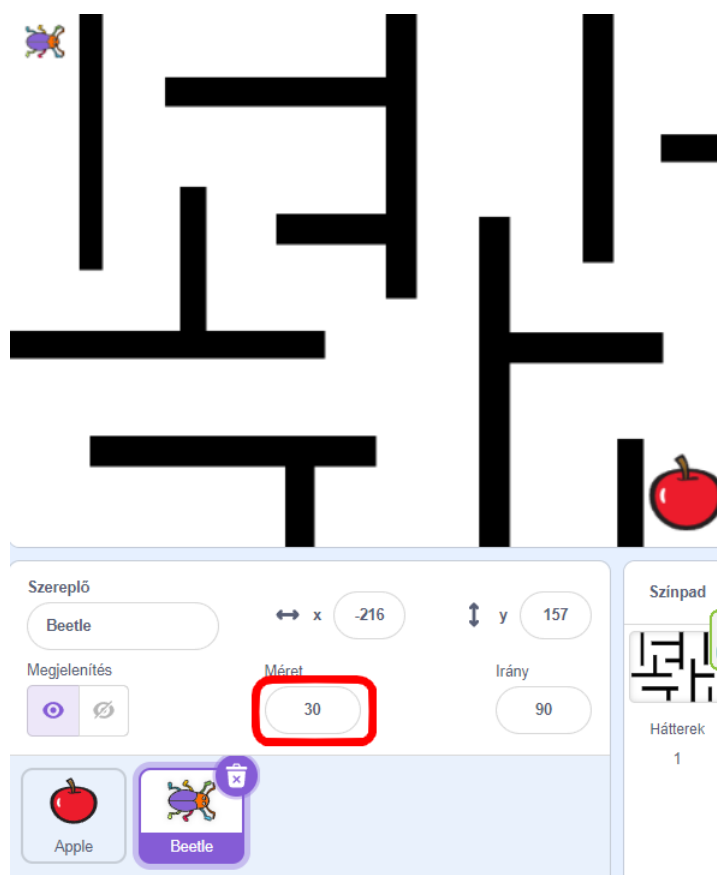
Legyen a fal fekete! A téglalap rajzeszközt használtam.



Válaszd ki az almát és egy szereplőt mellé, aki keresi az almát!

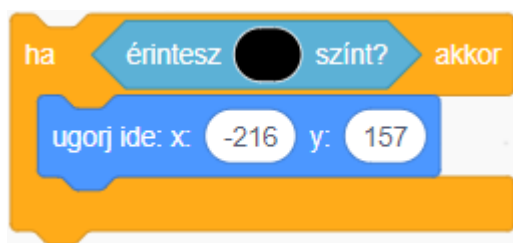


Csökkentsd a méretét, hogy elférjen a labirintusban!



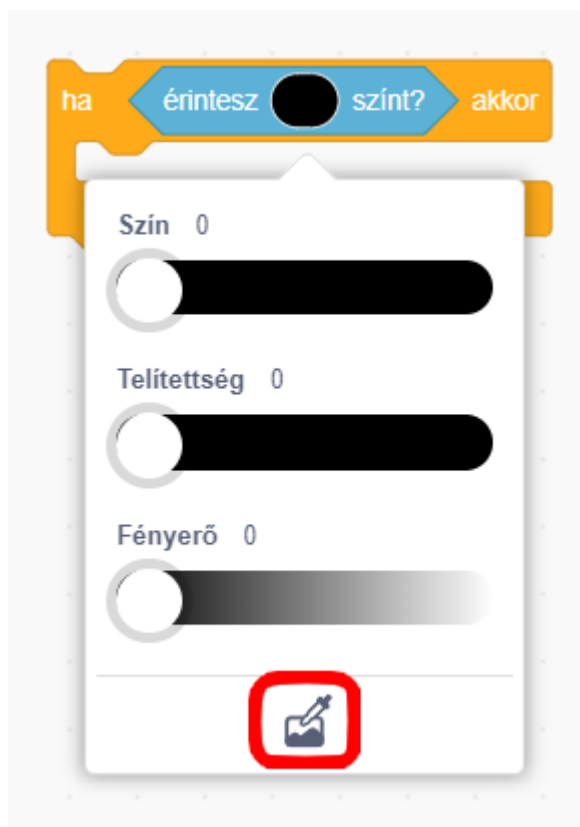
Készítsd el a programot!

- A szereplő a fel, le, jobbra, balra nyilakkal mozogjon!
- Ha érinti a fekete színt, akkor ugorjon vissza a kiindulási helyére, a bal felső sarokba!



- Ha megtalálja az almát, mond **Nyertem!**
- **Mentsd el a munkádat!**

Szín felvétele a Játéktérről:



2. feladat

Készíts el egy másik labirintust, ahol egérrel lehet mozgatni a szereplőt!

- A fal legyen egyszínű!
- Az „érintesz ...színt” színét a színfelvétellel is fel tudod venni a játékterről. Egy nagyítót fogsz látni, ha a játéktérre viszed az egeret.
- **Használd a csússz utasítást a szereplő mozgatására!**
- **Mentsd el a munkádat!**



Jó szórakozást kívánok Nektek a játékokhoz!

Üdvözlettel: Ildikó néni