



<http://cmc.education/scratch/tasks/catchApples.php>

Fånga äpplen

Steg 1

Välj (eller rita) en sprajt som ska vara äpple.
Välj (eller rita) en sprajt som ska vara skål.
Ändra storlekarna så att det ser bra ut.

Steg 2 Skål

Se till att skålen kan styras höger/vänster med piltangenterna eller använd följande kod för att styra höger/vänster med musen:



Ändra y-koordinaten så att rörelsen ser bra ut!

Steg 3 Äpple



Ändra talen i slumptalsblocket så att äpplet aldrig rör sidokanterna!
Ändra hur mycket y ska ändras så att äpplet faller lagom snabbt!

Steg 4 Äpple

Gör en variabel poäng!

