



<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



Ändra y-koordinaten så att rörelsen ser bra ut!

### Steg 3 Äpple



Ändra talen i slumpvalsblocket 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!

