



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

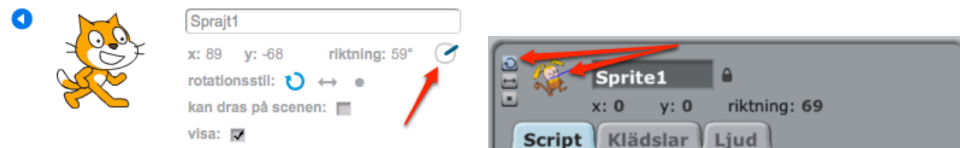
Pricka studsande sprajt

Steg 1 Gå och studsa

Välj (eller rita) en sprajt som ska gå och studsa.
Lägg in koden



Vänd sprajten så att den inte bara studsar mellan höger och vänster.



Vänd i Scratch!

Vänd i Pyonkee!

Steg 2 Räkna poäng

- Välj menyn Data i Scratch eller menyn Variabler i Pyonkee.
- Klicka på "Skapa en variabel" i Scratch eller "Ny variabel" i Pyonkee.
- Skriv poäng och klicka sedan på OK.



Ändra koden till:

Testkör din kod och spara ditt program!

Hur gör du för att sprajten ska gå snabbare/långsammare?

Steg 3 Du vann!

Lägg in ett om-block **innanför för-alltid-loopen**.



Välj själv vad som ska hända när spelaren vunnit.