

## Igra – RAK LOVI JABOLKA

### NAVODILO:

Izdelaj igrico, v kateri rak lovi padajoča jabolka. Če se rak dotakne jabolka, le-ta izgine in se pojavi novo padajoče jabolko. Igra se konča, ko rak ne ujame padajočega jabolka.

Figurice najdeš v knjižnici figur, prav tako ozadje.



### NAMIG:

#### RAK:

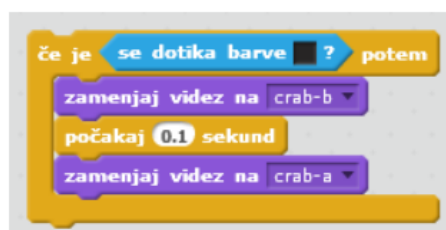
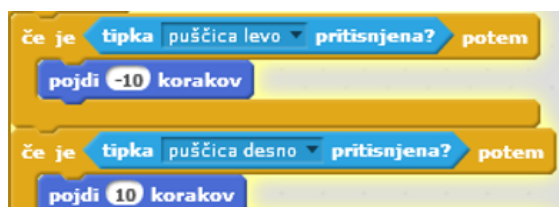
Za premikanje raka moraš uporabiti neskončno zanko (ponavljalj), v katero vstaviš pogojni stavek, ki preverja ali je pritisnjena smerna tipka (levo oz. desno). Če je pogoj izpolnjen, se rak premakne za deset korakov levo oziroma desno. Ustvariti moraš še pogojni stavek, ki preverja ali se je rak dotaknil jabolka (črne obrobe jabolka). Ko se rak dotakne jabolka zastrže s kleščami.

#### JABOLKO:

Jabolku določiš začetno pozicijo (pojdi na...). Vsatviš pogojni stavek, ki preverja ali je rak ulovil jabolko. Če ga je ulovil, se ujeto jabolko skrije in ponovno prikaže na drugem mestu, da je spet pripravljeno za padanje. Dodati moraš še en pogoj, ki preverja pozicijo jabolka, če je jabolko "padlo na tla", potem se izpiše besedilo: "Nisi me ujel, zato je igre zate konec!"

### Delna rešitev:

#### RAK



#### JABOLKO

