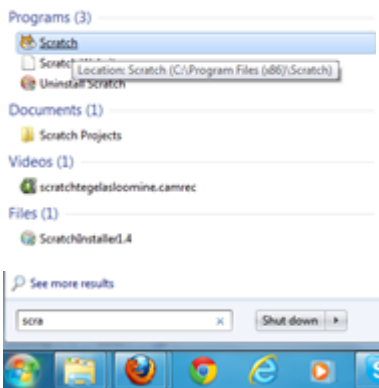
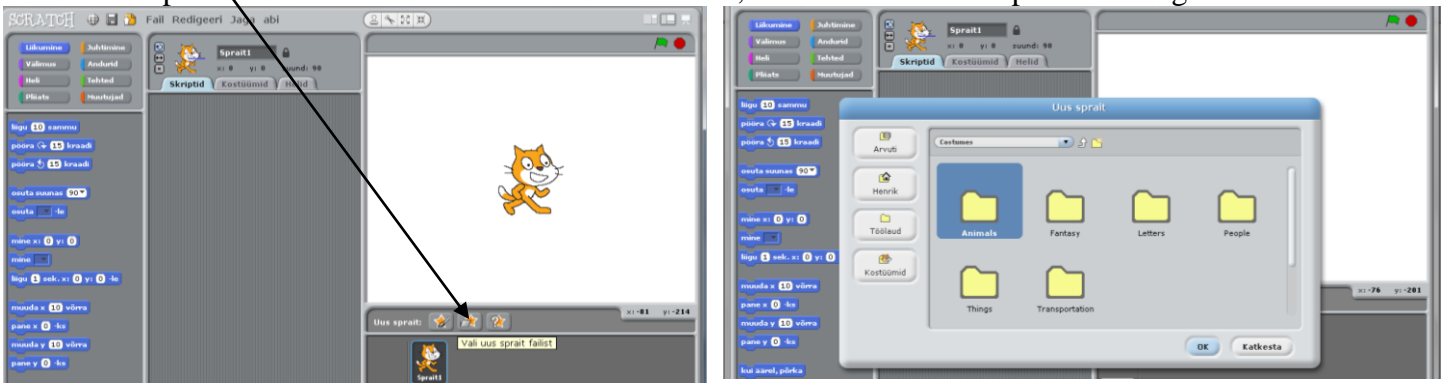


Scratch, tund 1: Tegelane, taust, liikumine

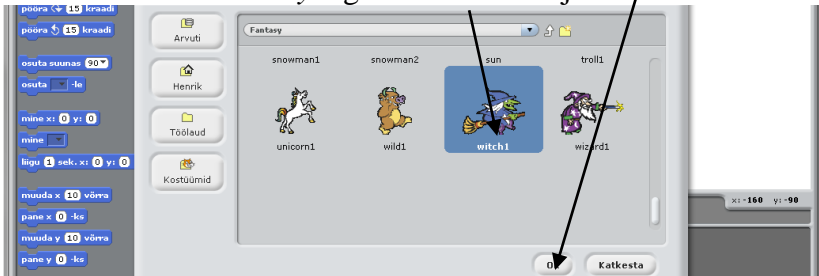
1. Ava programm Scratch (*Start- Scratch*)



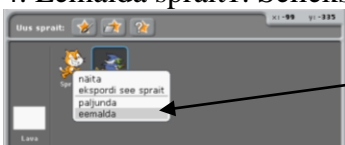
2. Vali uus sprait failist. Sulle avanevad erinevad kaustad, millest saad valida spraidi ehk tegelase.



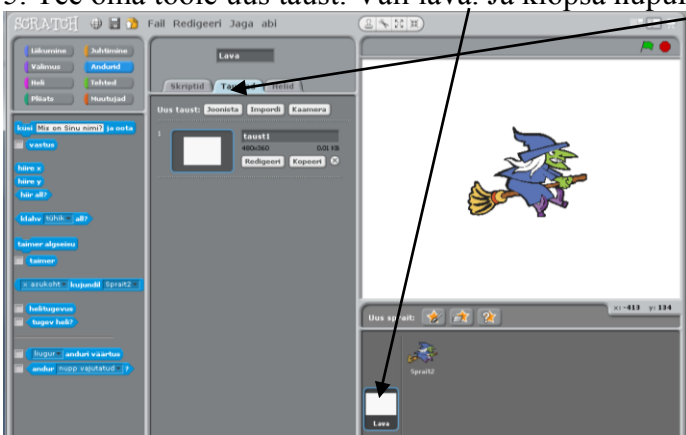
3. Vali kaustast *Fantasy* tegelane *Witch*. Vajuta *OK*.



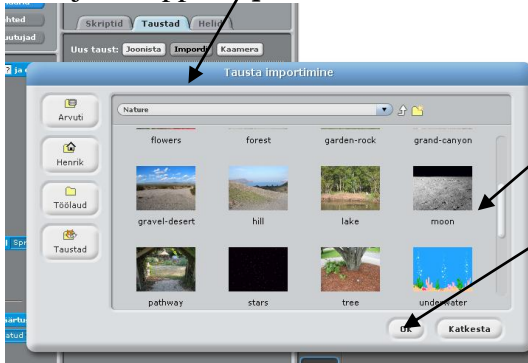
4. Eemalda sprait1. Selleks tee sprait1 peal hiirega paremklops ja vali eemalda.



5. Tee oma tööle uus taust. Vali lava. Ja klõpsa nupul *Taustad*.



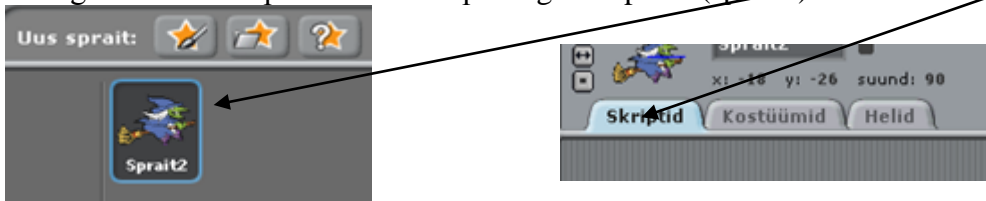
6. Vajuta nupp **Impordi**. Vali kaust *Nature* ja taust *Moon* ning vajuta OK.



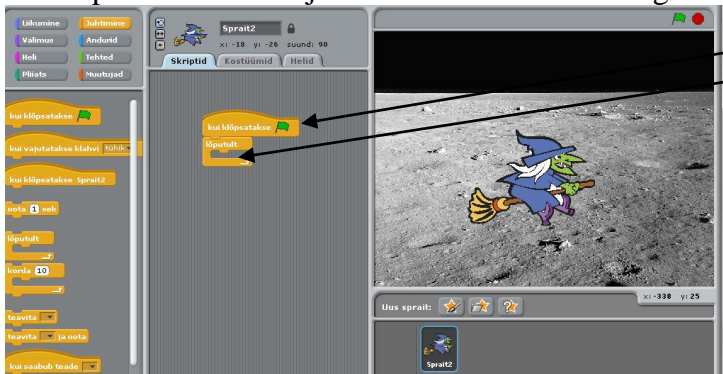
7. Kustuta üleliigne valge taust ristist ära.



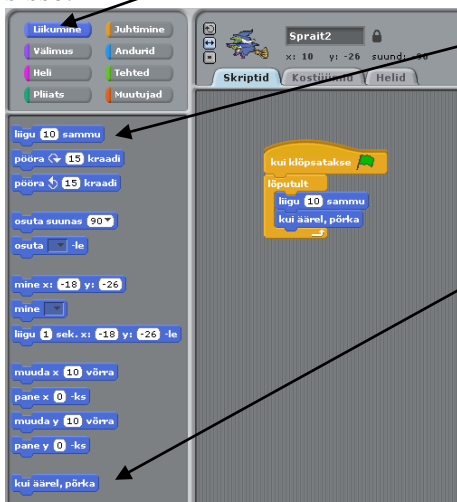
8. Tegelase liikuma panemiseks klõpsa tegelase peale (sprait2). Vali sakk **Skriptid**.



9. Vali plokk **Juhtimine** ja lohista keskmisesse veergu kaks klotsi: „*kui klõpsatakse lippu*“ ja „*lõputult*“



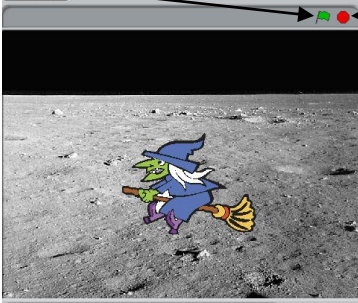
10. Vali plokk **Liikumine** ja lohista sealt kaks plokki: „*liigu 10 sammu*“ ja „*kui äärel, pörka*“ klotsi lõputult sisse.



11. Et nõid ei lendaks pea alaspidi, vali keskmisest veerust ülevalt keskmise nupu.



12. Vajuta rohelist lippu ja nõid hakkab lendama. Programmi lõpetamiseks vajuta punast ringi.



13. Salvesta töö nimega eesnimi_tund11_paber k: kettale Scratch kausta.