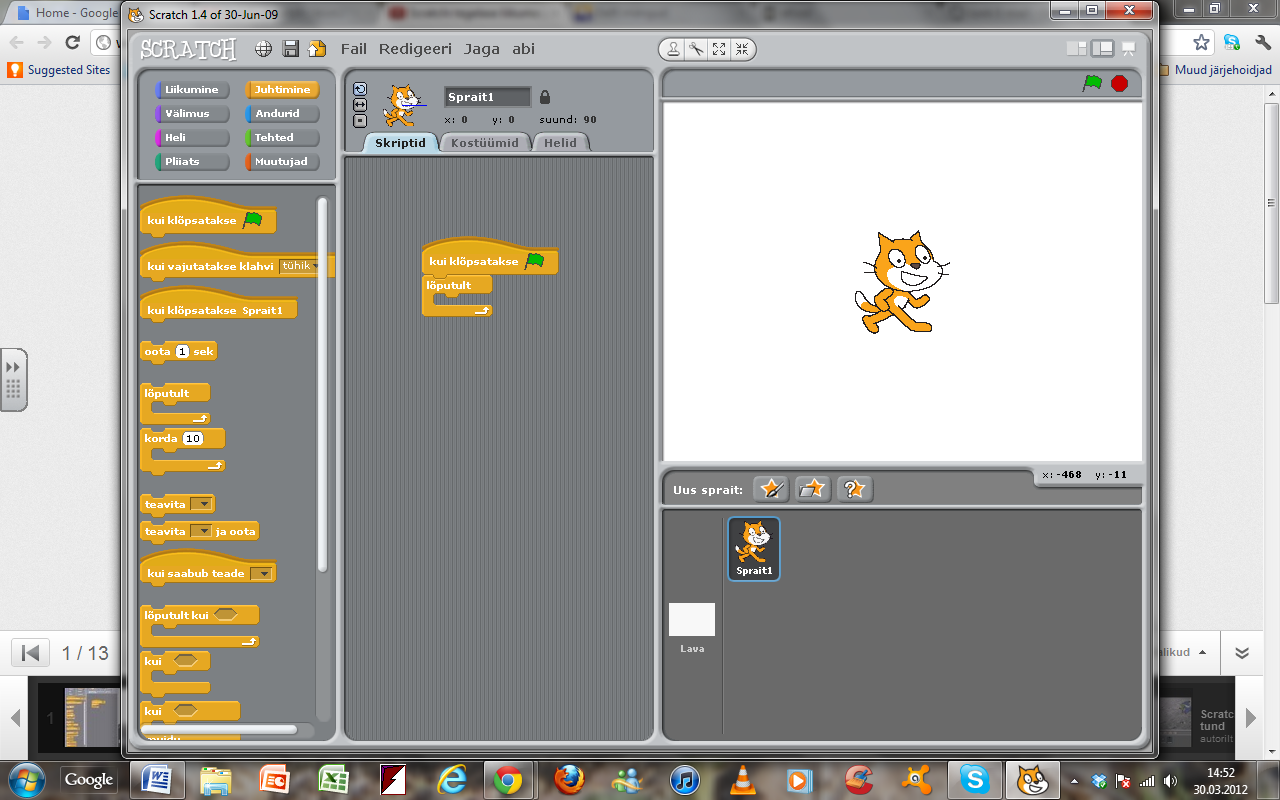
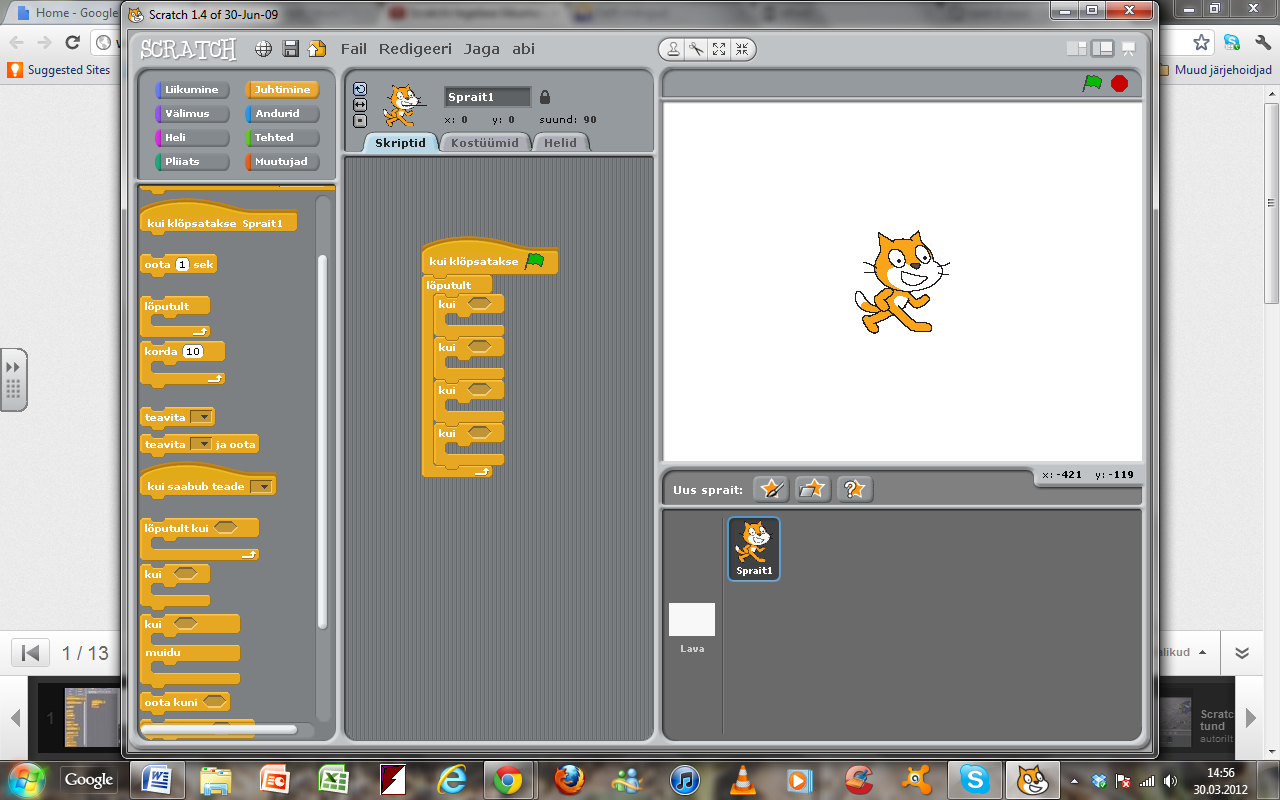
2. tsükkel

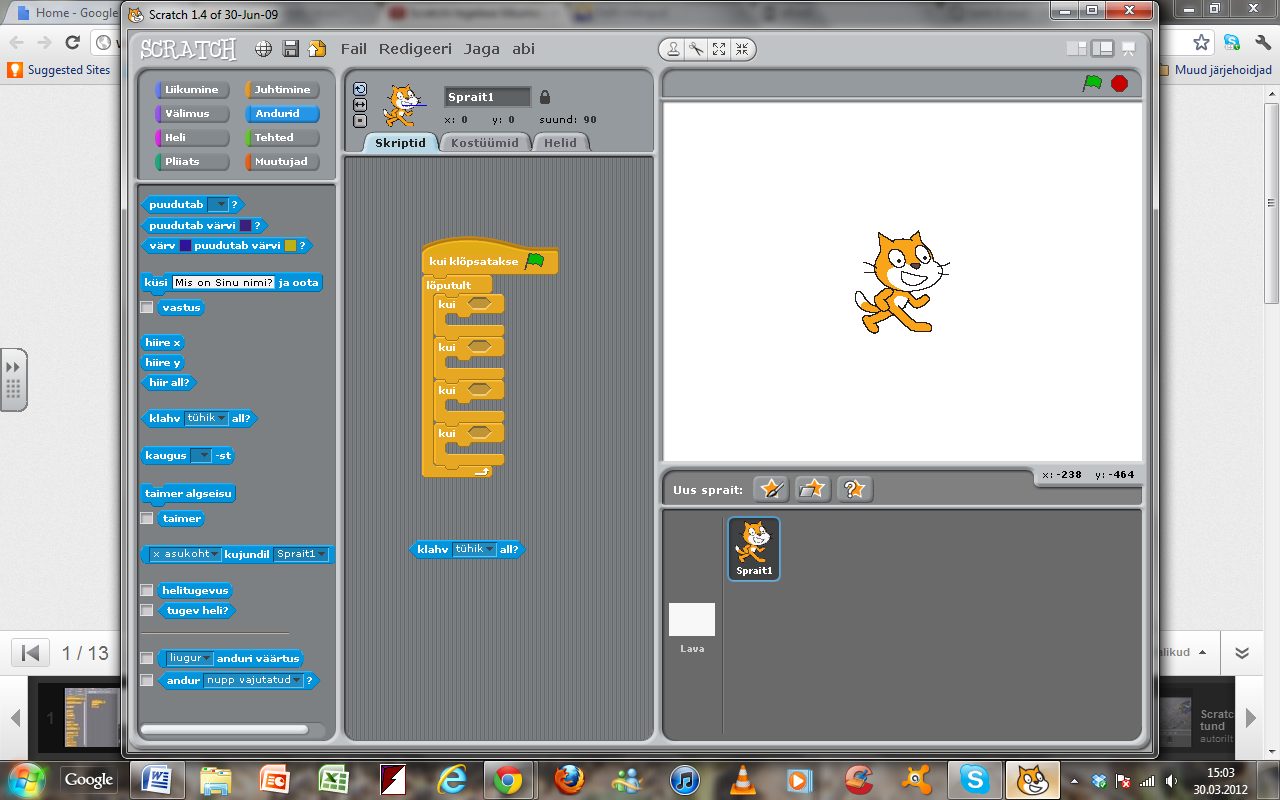
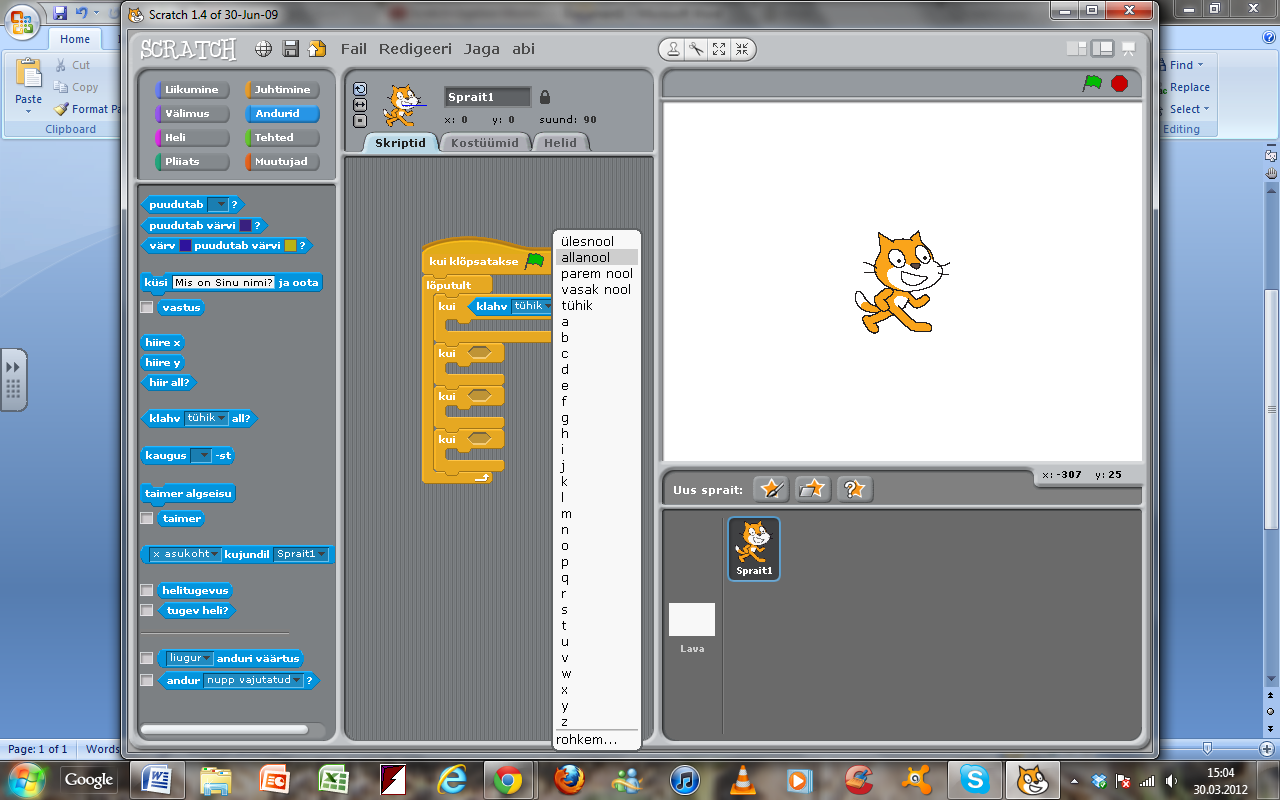
**1. tund**

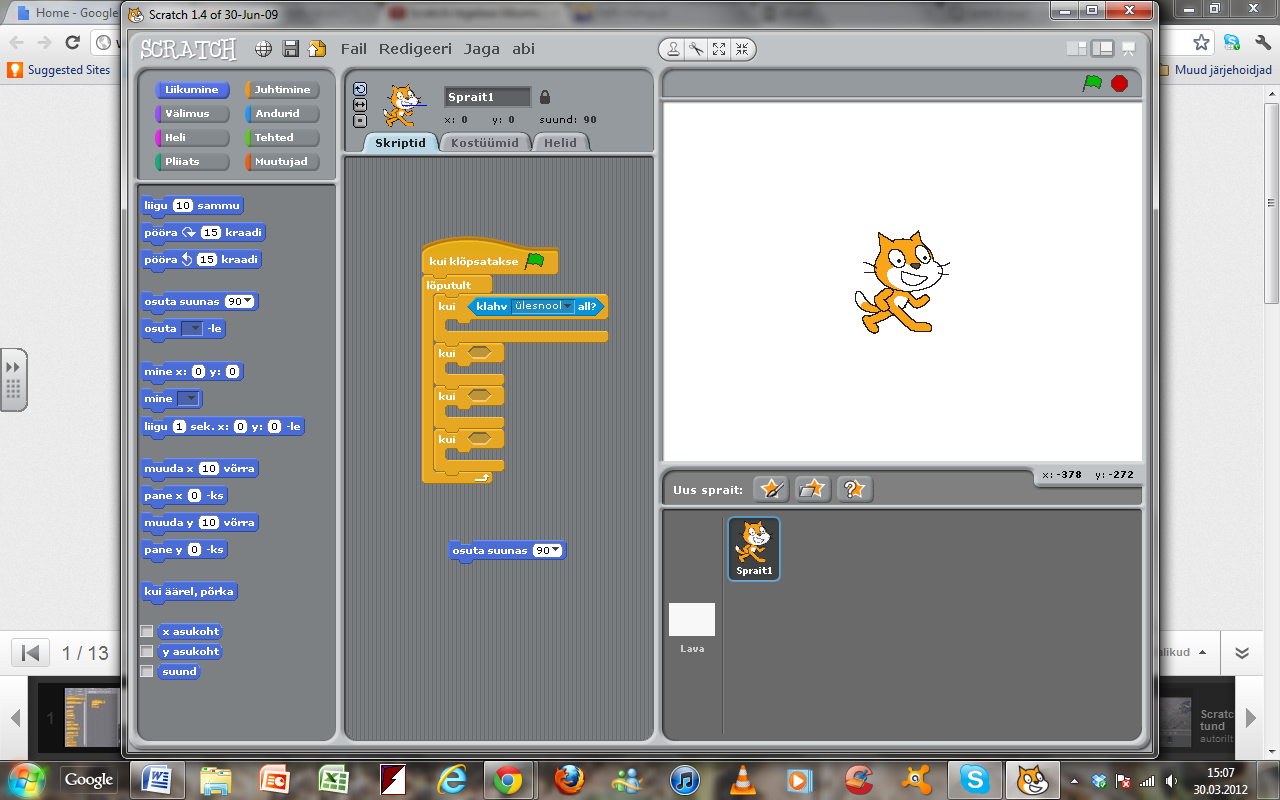
Tegelase liigutamine nooleklahvide abil: Andurid, Liikumine, nooleklahvid

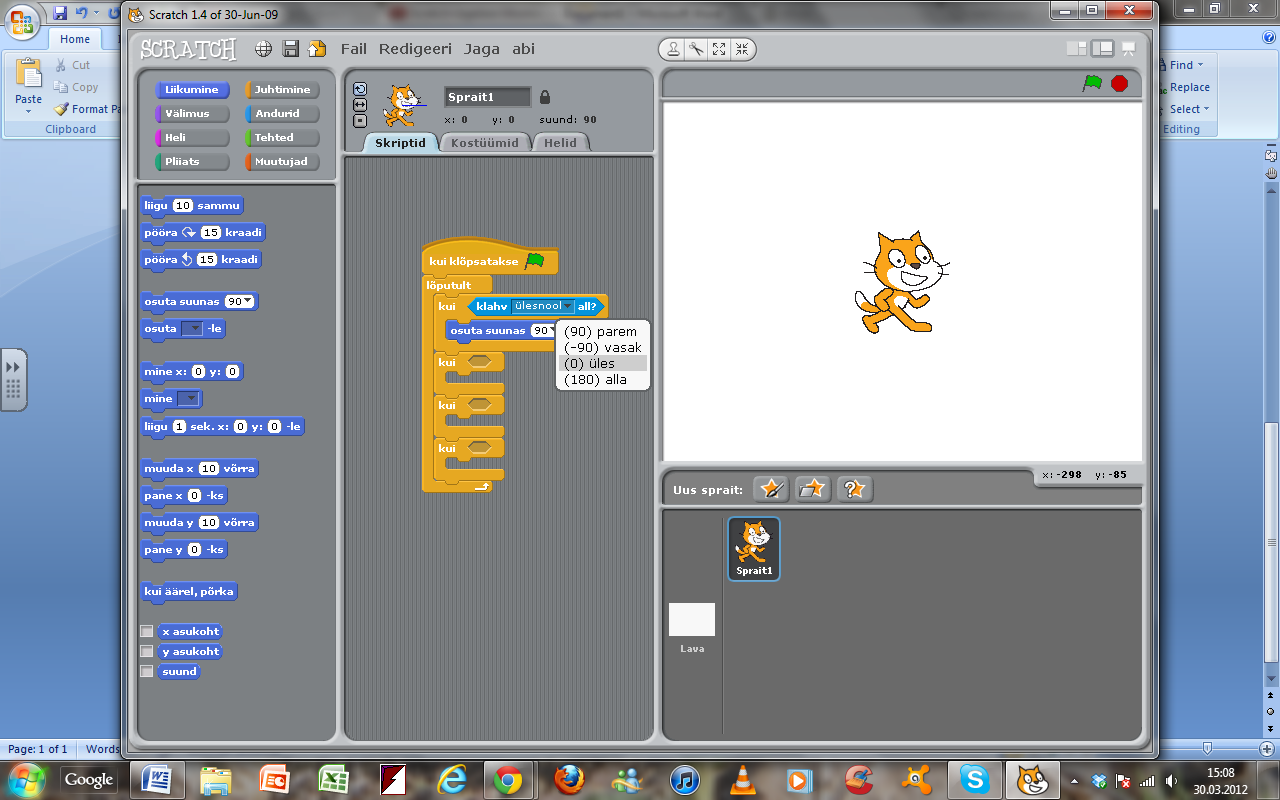
1. Kõigepealt lohistada keskele skripti alla blokist **Juhtimine** klotsid 

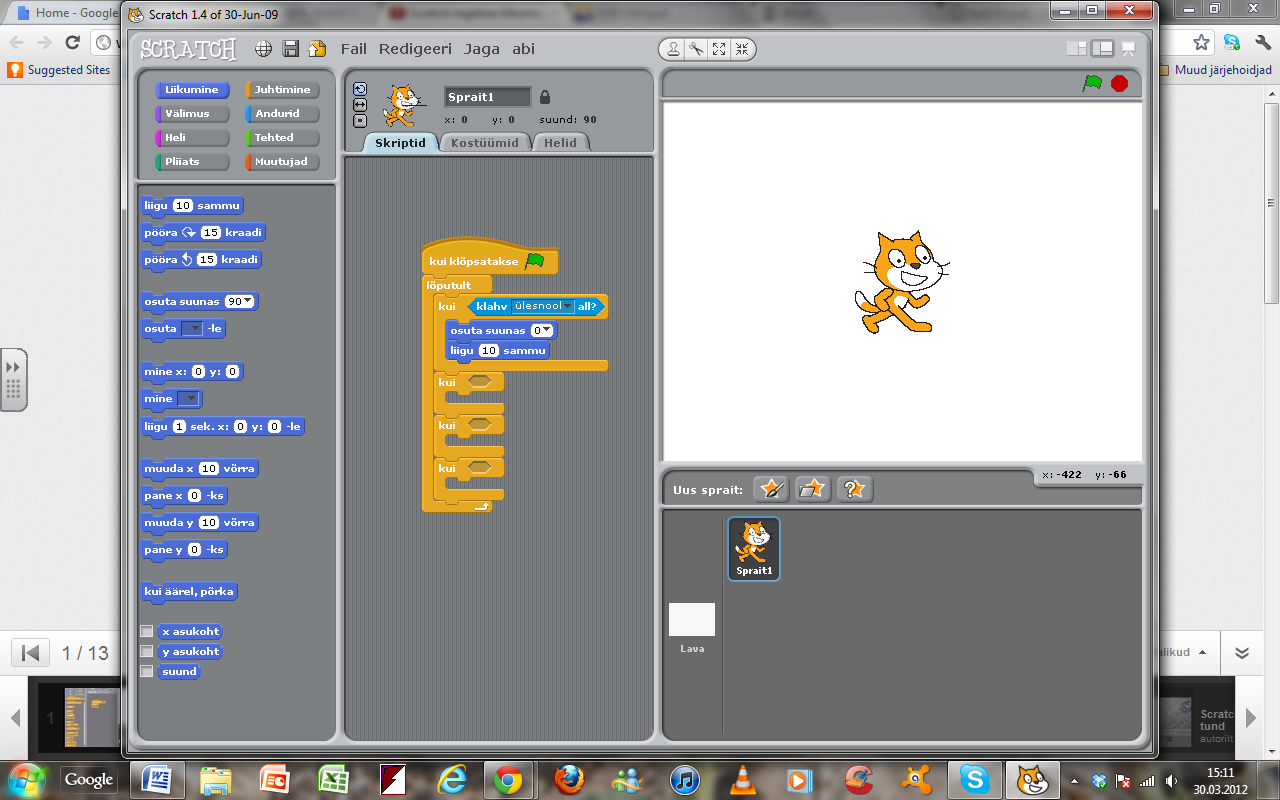
Nüüd on vaja tegelasele määrata neli tingimust: kui vajutatakse nooleklahve üles, alla, vasakule ja paremale, siis liigu selles suunas.

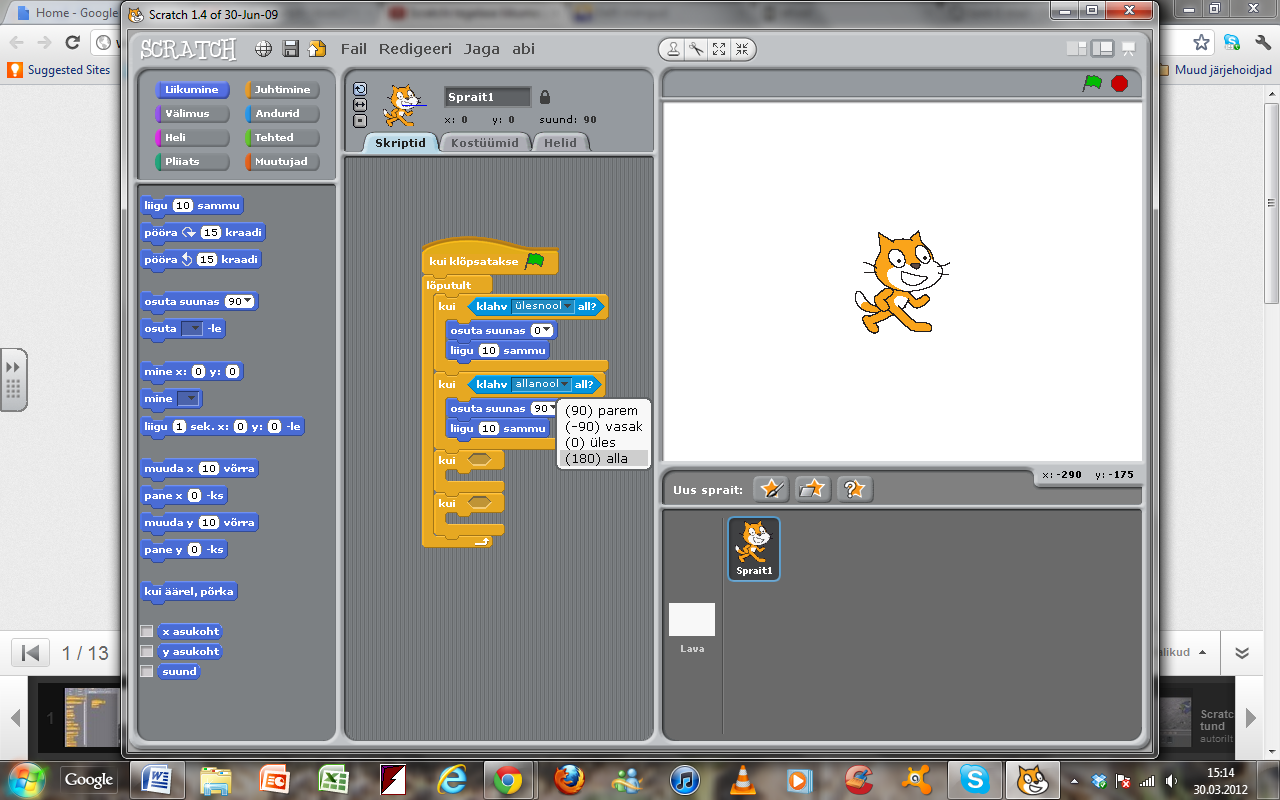
2.Võta blokist **Juhtimine** klots „kui...“ ja pane see 4 korda skripti alla. Tingimusi on neli (üles, alla, vasakule ja paremale) 

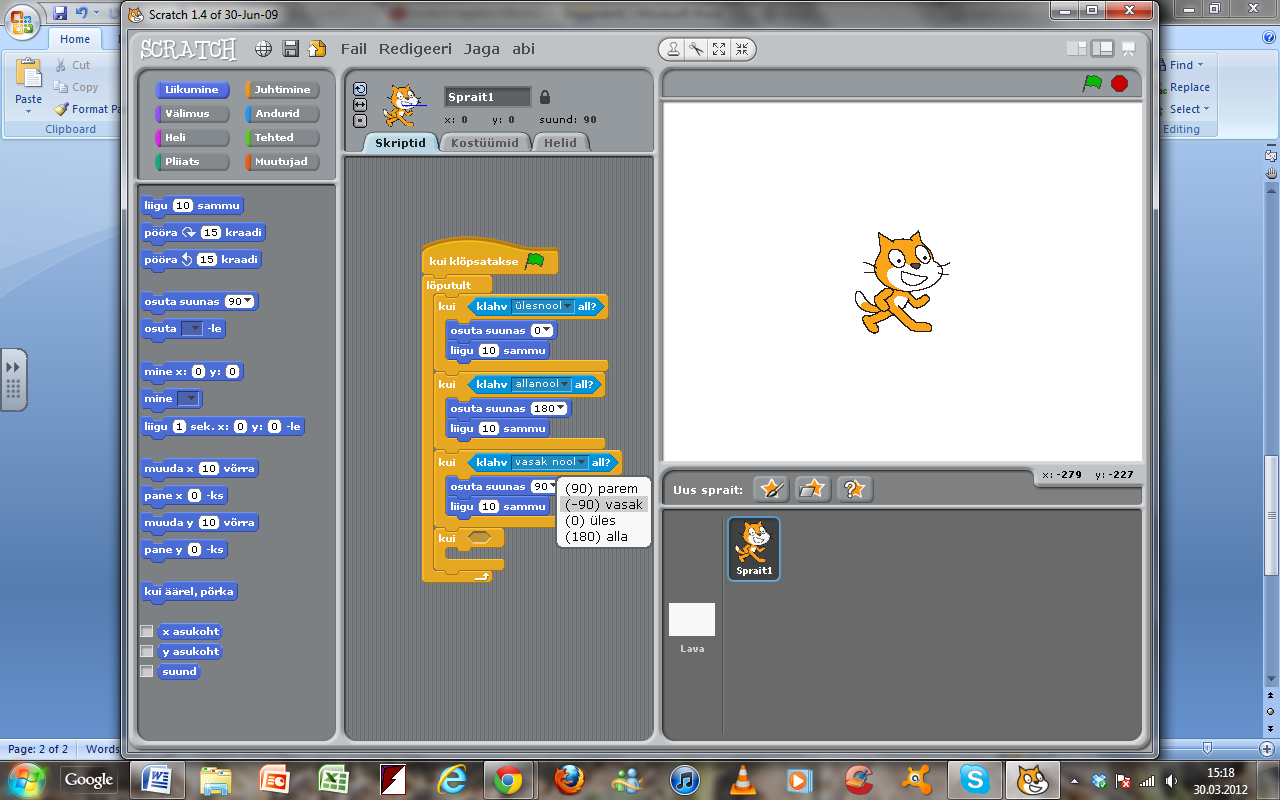
3. Nüüd võta blokist **Andurid** klots  ja lohista see rombi sisse. Vali rippmenüüst  ülesnool.

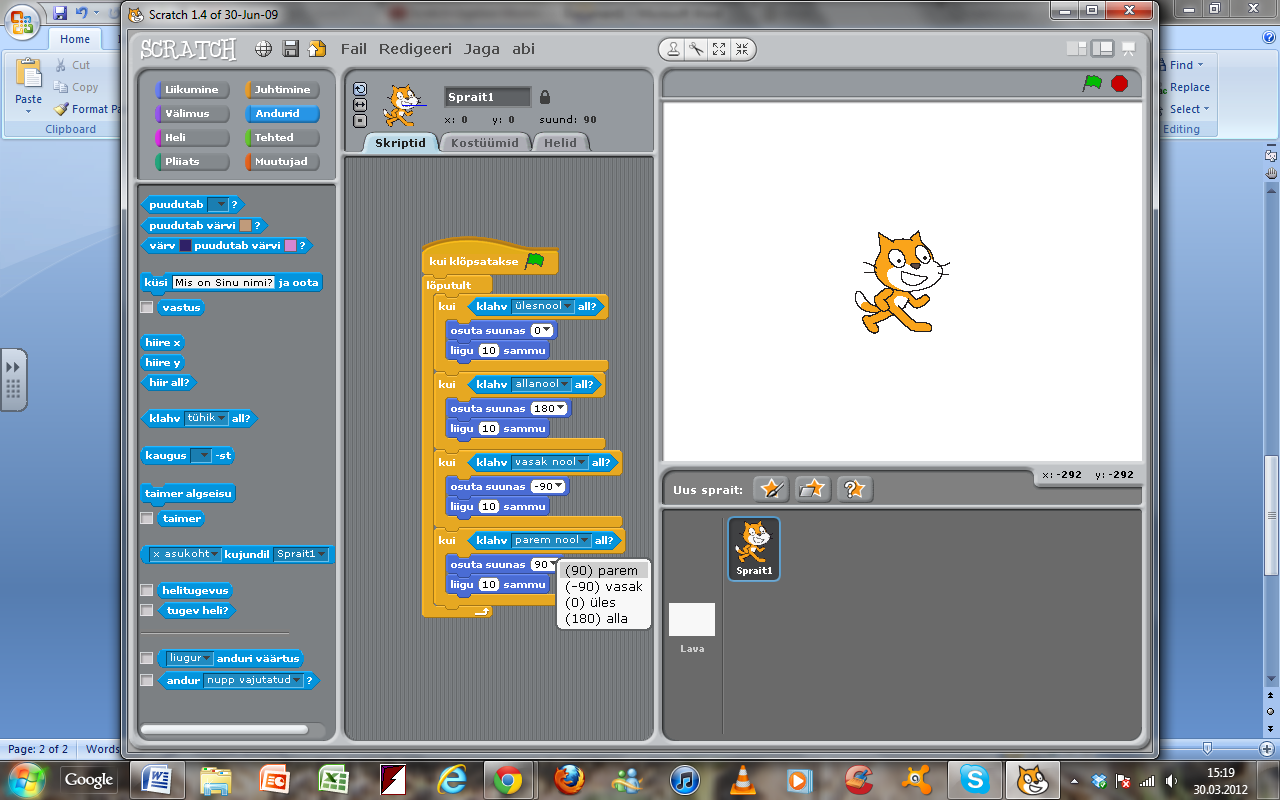
4. Ava blokk **Liikumine** ja vali sealt klots . Rippmenüüs on näha, kuhu poole ta pöörab ja mitu kraadi see on.

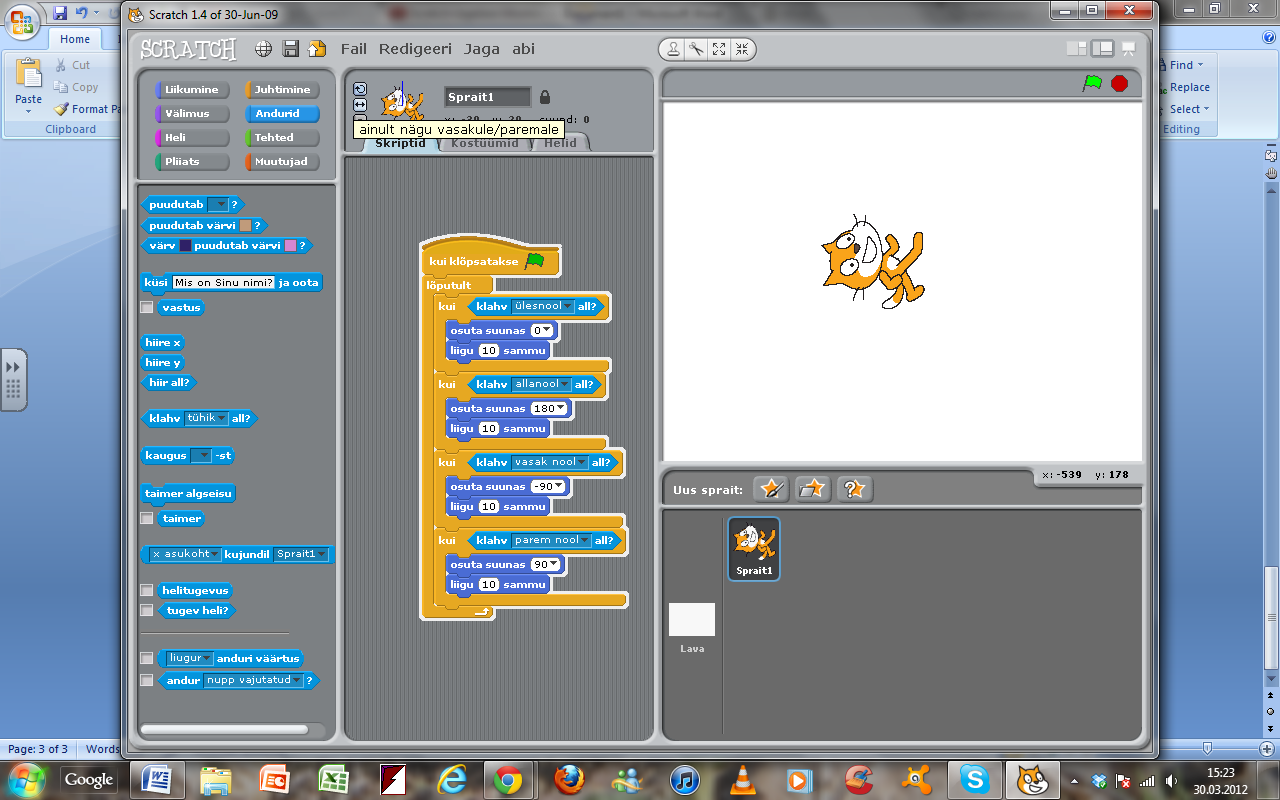
 Kuna tegelane liigub üles, siis vali 0 kraadi.

5. Võta blokist **Liikumine** klots „liigu 10 sammu“ ja lisa skripti.

6. Allaliikumiseks korda samu tegevusi. Vali blokist **Andurid** „klahv allanool“ ja blokist **Liikumine** „osuta suunas (180) alla“ ning „liigu 10 sammu“. 

7. Vasakule liikumiseks korda samu tegevusi.  Vali blokist **Andurid** „klahv vasak nool“ ja blokist **Liikumine** „osuta suunas (-90) vasak“ ning „liigu 10 sammu“.

8. Paremale liikumiseks korda samu tegevusi. Vali blokist **Andurid** „klahv parem nool“ ja blokist **Liikumine** „osuta suunas (90) parem“ ning „liigu 10 sammu“. 

9. Nüüd liigub kass nooleklahvi vajutades vastavas suunas. Et ta oleks kogu aeg õiget pidi, siis valin ülevalt keskelt 

10. Salvesta oma töö.