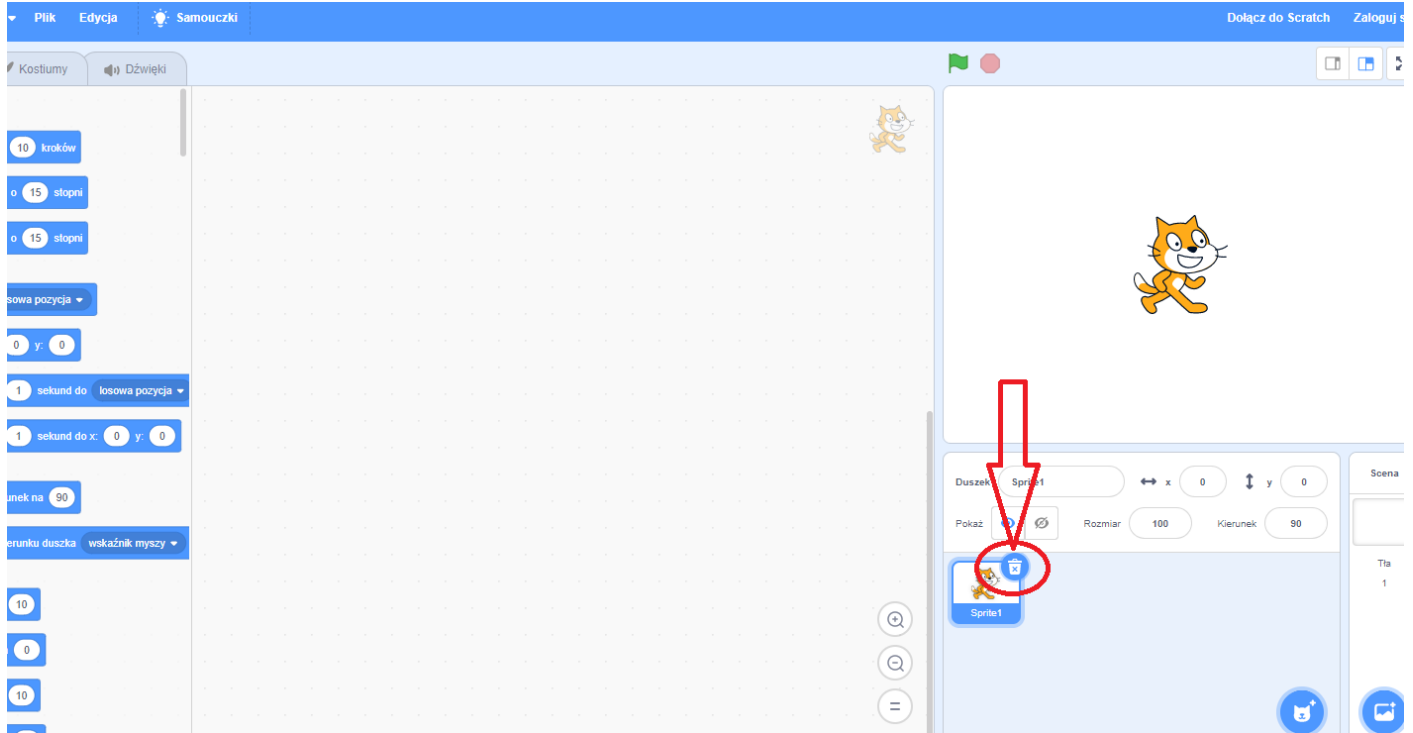
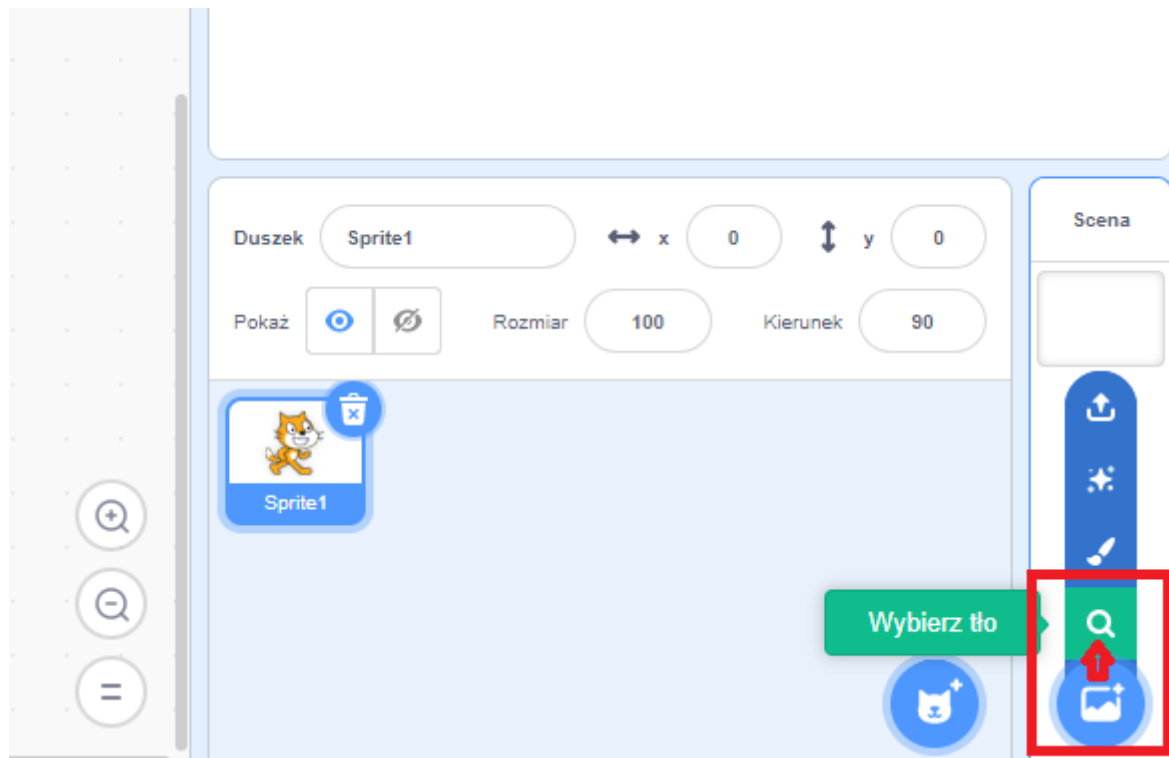


Padająca pojedyncza śnieżka – instrukcja wykonania programu

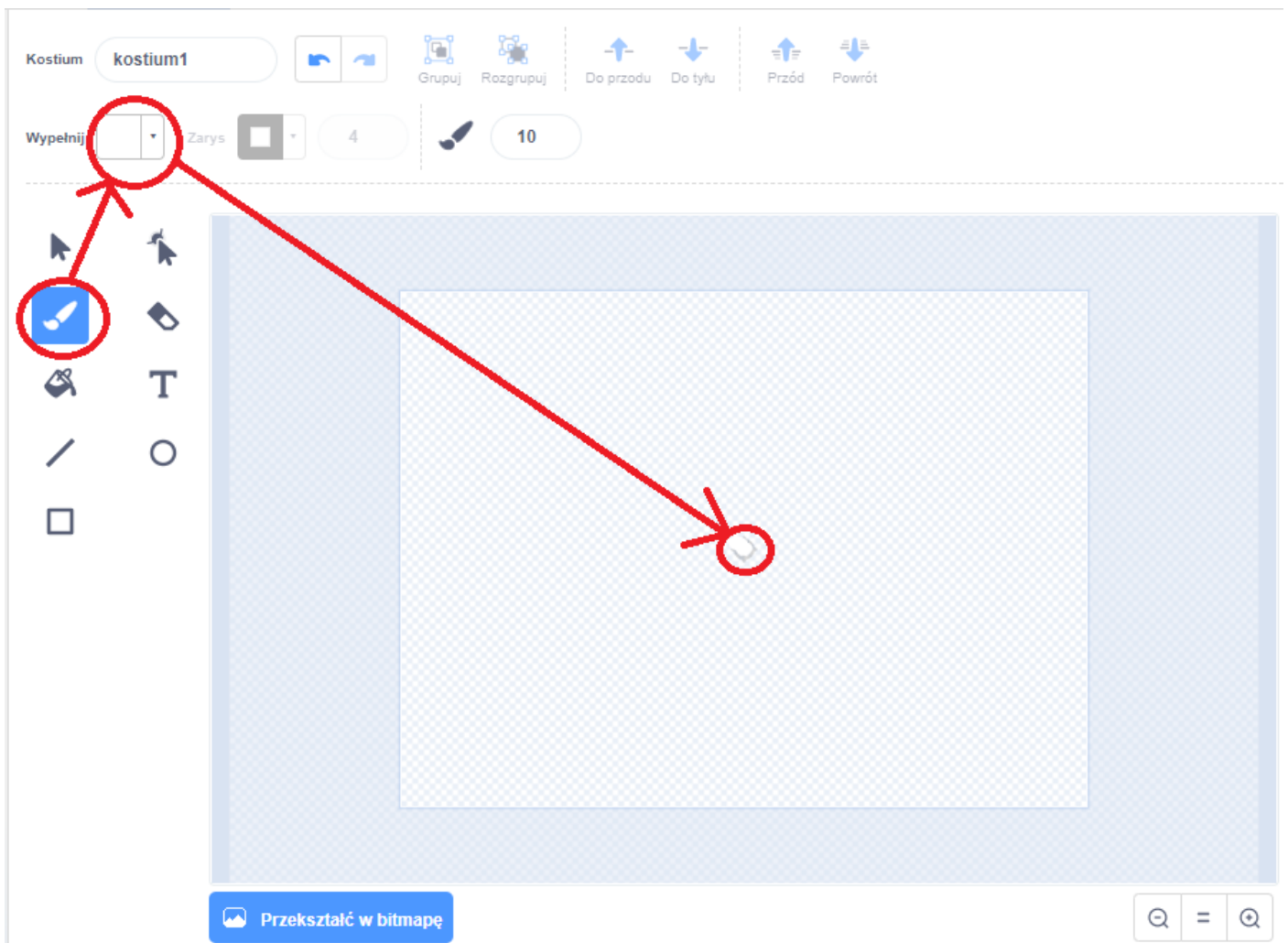
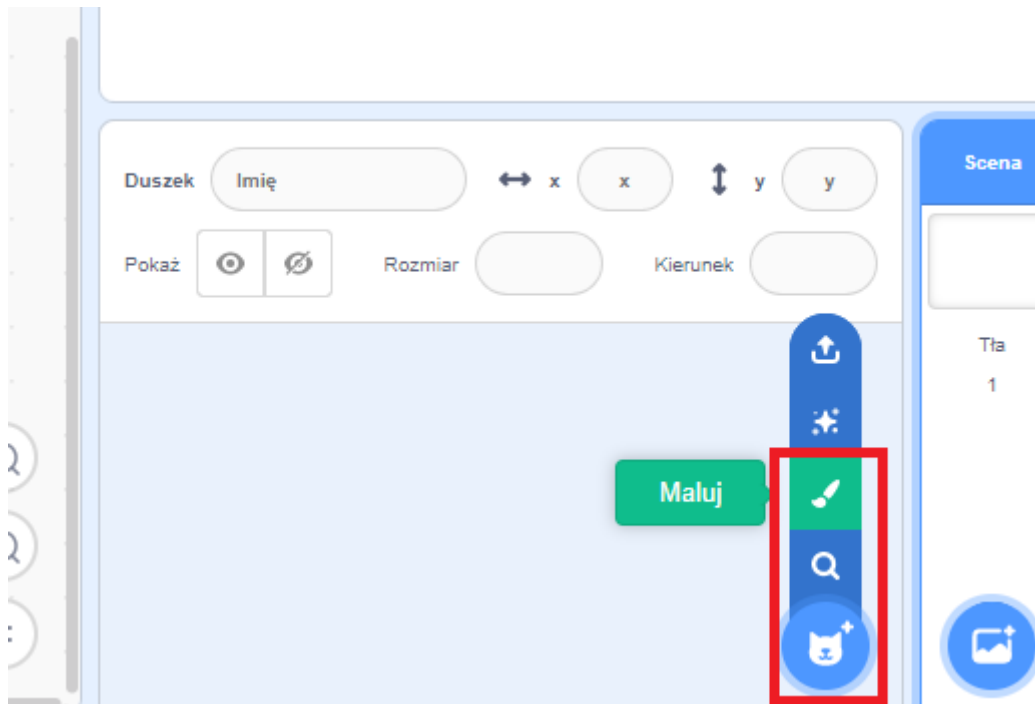
Usuwanie domyślnego duszka widocznego po uruchomieniu programu:



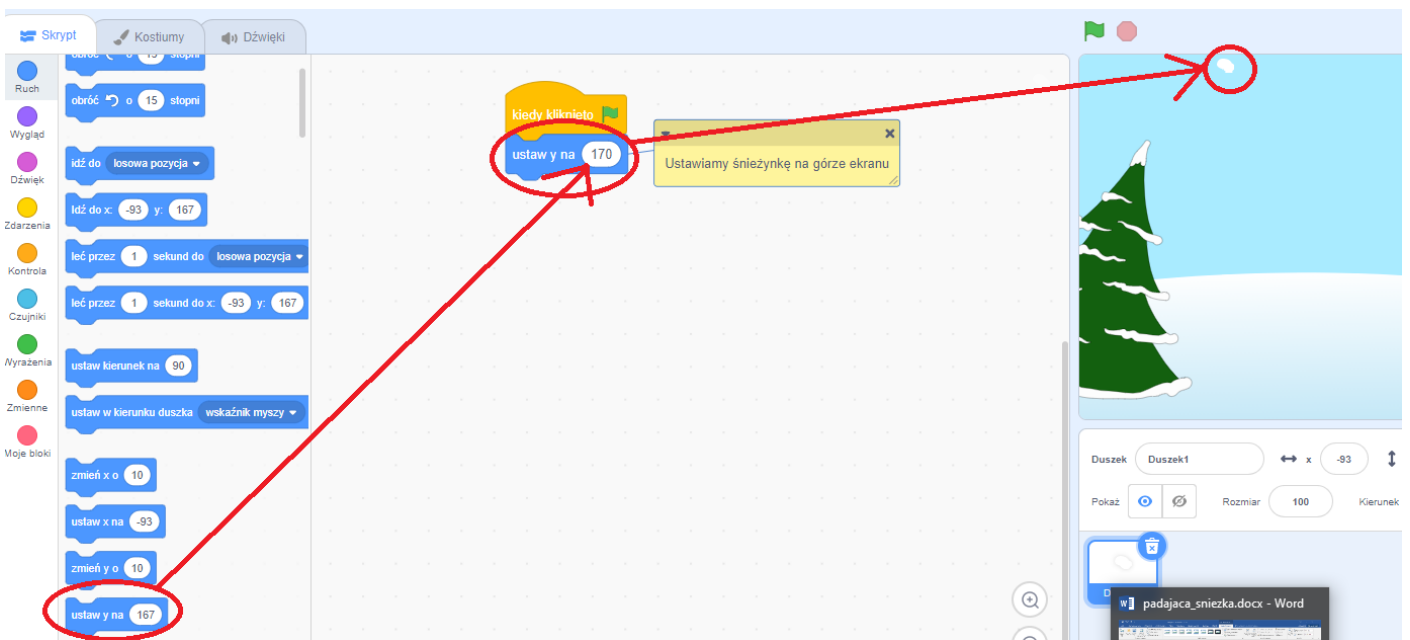
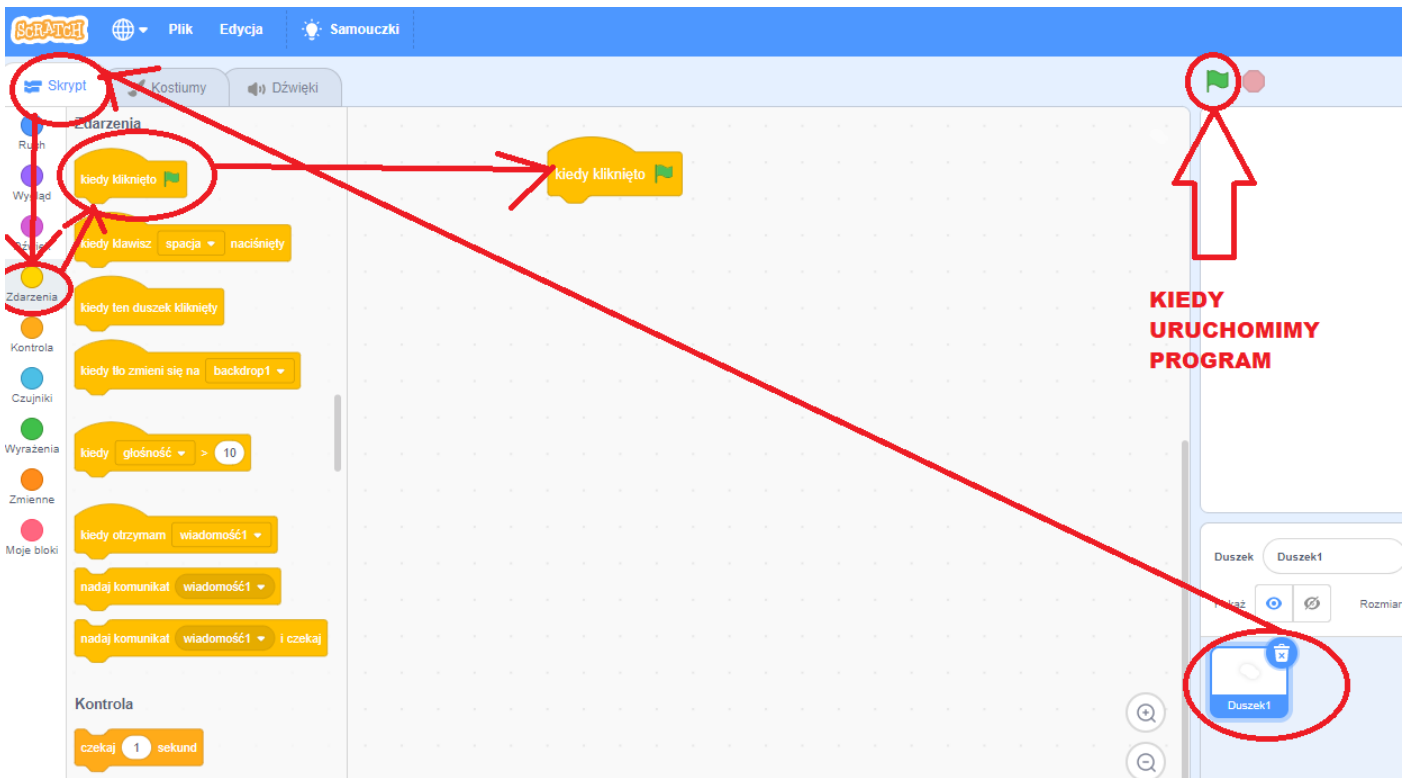
Wybieramy świąteczne tło:



Malujemy śnieżynkę:



Tworzymy skrypty dla śnieżynki:



Skrypt Kostiumy Dźwięki

Ruch

- przesuń o 10 kroków
- obróć o 15 stopni
- obróć o 15 stopni

Zdarzenia

- idź do losowa pozycja

Kontrola

- idź do x: -93 y: -183
- leć przez 1 sekund do losowa pozycja
- leć przez 1 sekund do x: -93 y: -183

Wyrażenia

- ustaw kierunek na 90
- ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

Zmienne

- zmień x o 10
- ustaw x na -93
- zmień y o 10
- ustaw y na -183

Moje bloki

Skrypt

- kiedy kliknięto
- ustaw y na 170
- zawsze
- zmień y o -3

Ustawiamy śnieżynkę na górze ekranu

Śnieżka ma spadać zawsze (w pętli ciągłej)

Śnieżka przesuwa się w dół

Ruch

- przesuń o 10 kroków
- obróć o 15 stopni
- obróć o 15 stopni

Zdarzenia

- idź do losowa pozycja

Kontrola

- idź do x: -93 y: -16
- leć przez 1 sekund do losowa pozycja
- leć przez 1 sekund do x: -93 y: -16

Wyrażenia

- ustaw kierunek na 90
- ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy

Zmienne

- zmień x o 10
- ustaw x na -93
- zmień y o 10
- ustaw y na -16

Moje bloki

Skrypt

- kiedy kliknięto
- ustaw y na 170
- zawsze
- zmień y o -3
- jeżeli pozycja y < -170 to
- ustaw y na 170

Ustawiamy śnieżynkę na górze ekranu

Śnieżka ma spadać zawsze (w pętli ciągłej)

Śnieżka przesuwa się w dół

Jeżeli śnieżka jest na dole ekranu

Ustawiamy ją na górze ekranu

