

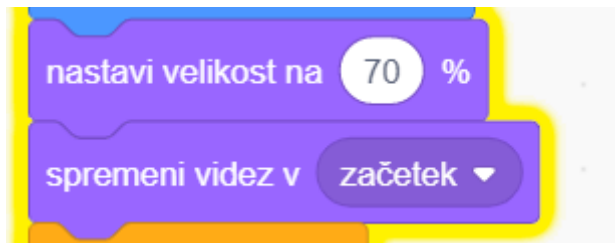
Pripravite si osnovo za igro. Ustvarite nov projekt, ki ga shranite z imenom Igra. Odstranite figuro muca (Lik1). Dodajte novo figuro, ki jo boste premikali s smernimi puščicami.

Na začetku je figura na nekem mestu, uporabimo enega izmed ukazov

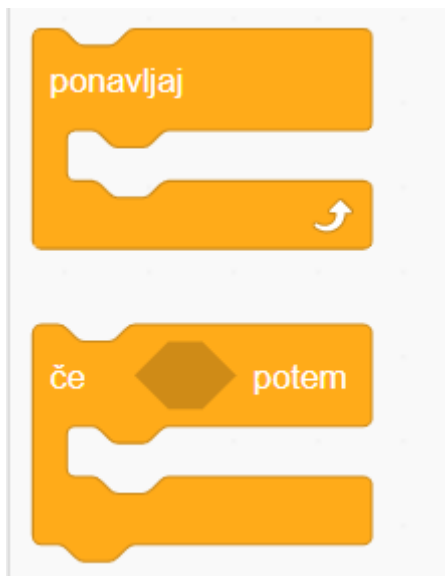


vrednosti v belih poljih program nastavi sam, ko postavite figuro na željeno mesto ali jih vpišete sami (x in y imata vrednosti )od -240 do 240

Določimo njen videz iv velikost

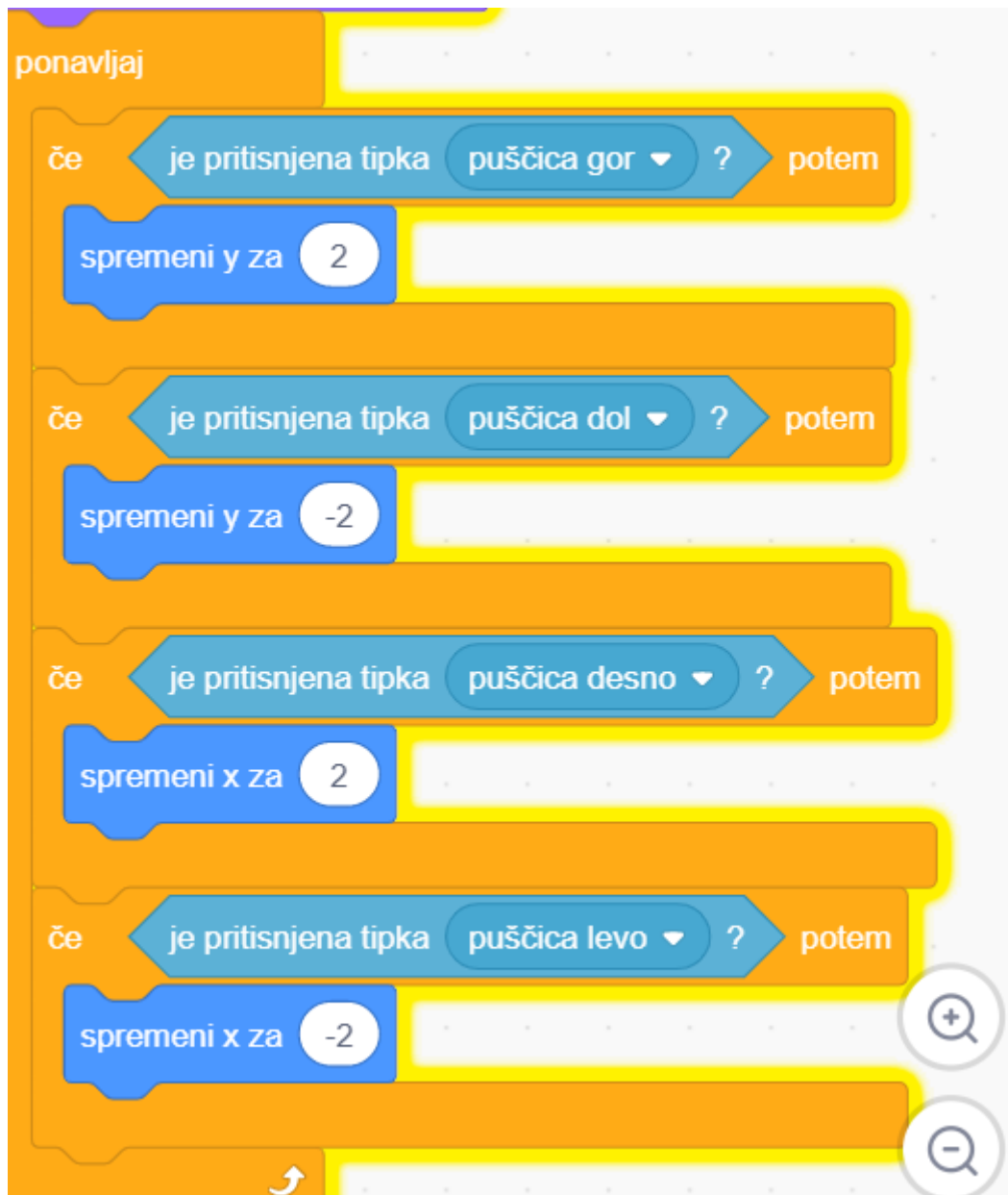


V kolikor želimo, da se nekaj ponavlja uporabimo zanko.



če je izpolnjen pogoj se zgodi nekaj

Uporabite smerne puščice in na ta način dosežete, da se figura giblje gor, dol, levo in desno (seveda če pritisnemo na ustrezno puščico).



Kadar ima figura več videzov lahko uporabimo ustrezen videz glede na smer gibanja figure.

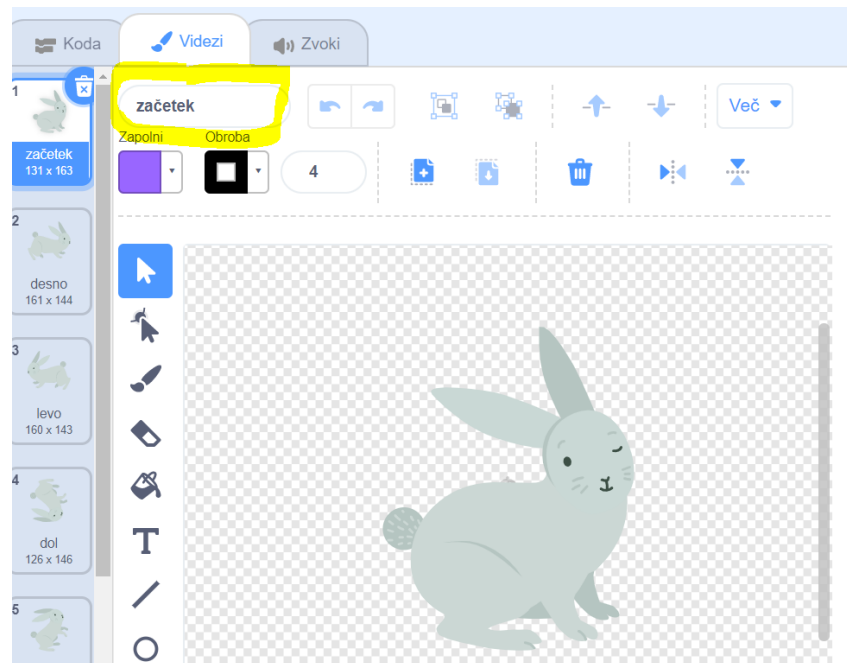
2  
desno  
161 x 144

3  
levo  
160 x 143

4  
dol  
126 x 146

5  
gor  
131 x 147

Figuri spremenimo ime oz. imenujemo njeno smer za lažjo uporabo različnih videzov.



```
ko kliknemo na [ ]
nastavi velikost na 60 %
pojdi na x: -186 y: -42
ponavljaj
  če je pritisnjena tipka puščica gor ? potem
    spremeni y za 2
  če je pritisnjena tipka puščica dol ? potem
    spremeni y za -2
  če je pritisnjena tipka puščica desno ? potem
    spremeni x za 2
  če je pritisnjena tipka puščica levo ? potem
    spremeni x za -2
```