Tööleht MÄNGI KAHURIGA

TÖÖLEHED
Me teeme mängukahuri.

VÄLJAKUTSE 1
Looge alus ja kahur. Pange kahur järgima kursorit.

VÄLJAKUTSE 2
Looge nii palju auke kui soovite. Proovige auk programmeerida nii, et iga kord, kui pall teda puudutab - muuda värvi!

VÄLJAKUTSE 3
Looge üks pall ja programmeerige see nii, et iga kord, kui stseenile klõpsame, liigub see sellesse asendisse

VÄLJAKUTSE 4
Kas loome ja programmeerime rohkem palle või saame teha koodi ja iga kord, kui klõpsame, loob programm uue klooni