Uzdevumi

# uzdevums – vardes pārvietošana

## Pārvietot vardi apkārt dīķim līdz tā nonāk sākuma punktā.

1. Veidot jaunu projektu.
2. Pievienot skatuves fonu *Dikis.pn*g, kas atrodas skolotāja norādītajā mapē.
3. Pievienot skatuvei gariņu *Varde.jp*g, kas atrodas skolotāja norādītajā mapē.



1. Izveidot skriptu vardei tā, lai tā pārvietotos apkārt dīķim un nonāktu sākuma punktā.
2. Skripta veidošanā izmantot pārvietošanas, gaidīšanas un pagriešanas blokus.
3. Pārbaudīt projekta darbību.
4. Saglabāt projektu skolotāja norādītajā mapē ar nosaukumu *Varde.sb2.*
5. Mājas darbu augšupielādēt Start(IT) mācību vidē.