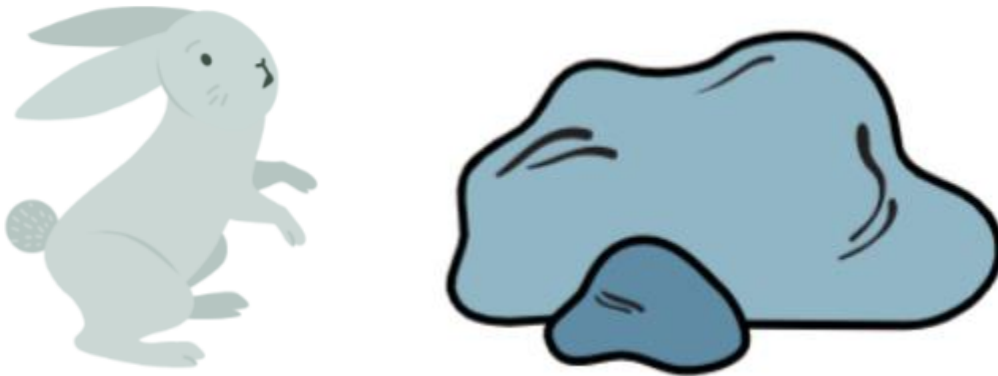


V Scratchu si poiščete projekt, ki ste ga oddali pretekli teden. Preberite komentar in nadaljujte z nadgrajevanjem projekta.

Vaša naloga je nadaljevanje oddanega projekta. **V projektu dodaste oviro, ki se bo premikala**, oviro izberete glede na uporabljeno figuro v projektu, ki ste jo oddali (npr. zajček skače čez kamne).

Dodaste figuro, ki bo predstavljala oviro za že uporabljeno figuro, ki jo lahko premikate s pomočjo smernih tipk.



Pazite, da ovira ne bo prevelika

Namig:

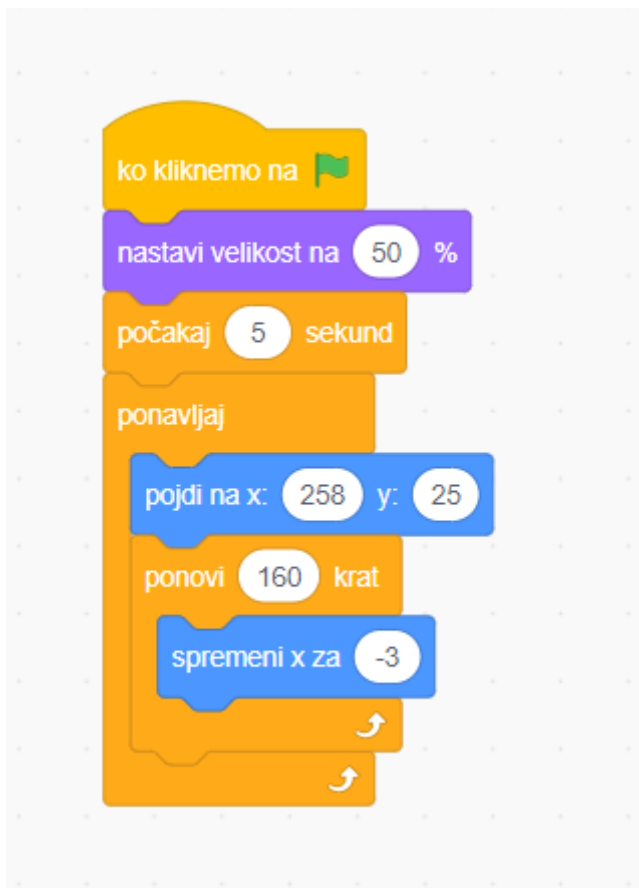
- zmanjšajte njeno velikost (npr. nastavi videz na 50%)



- uporabite vsaj tri ovire v različnih položajih



- uporabite zanko za ponavljanje, zanko ponovi ? krat in ukaz spremeni x za negativno vrednost.



oviro različne.

ne pozabite da so vrednosti x in y za vsako