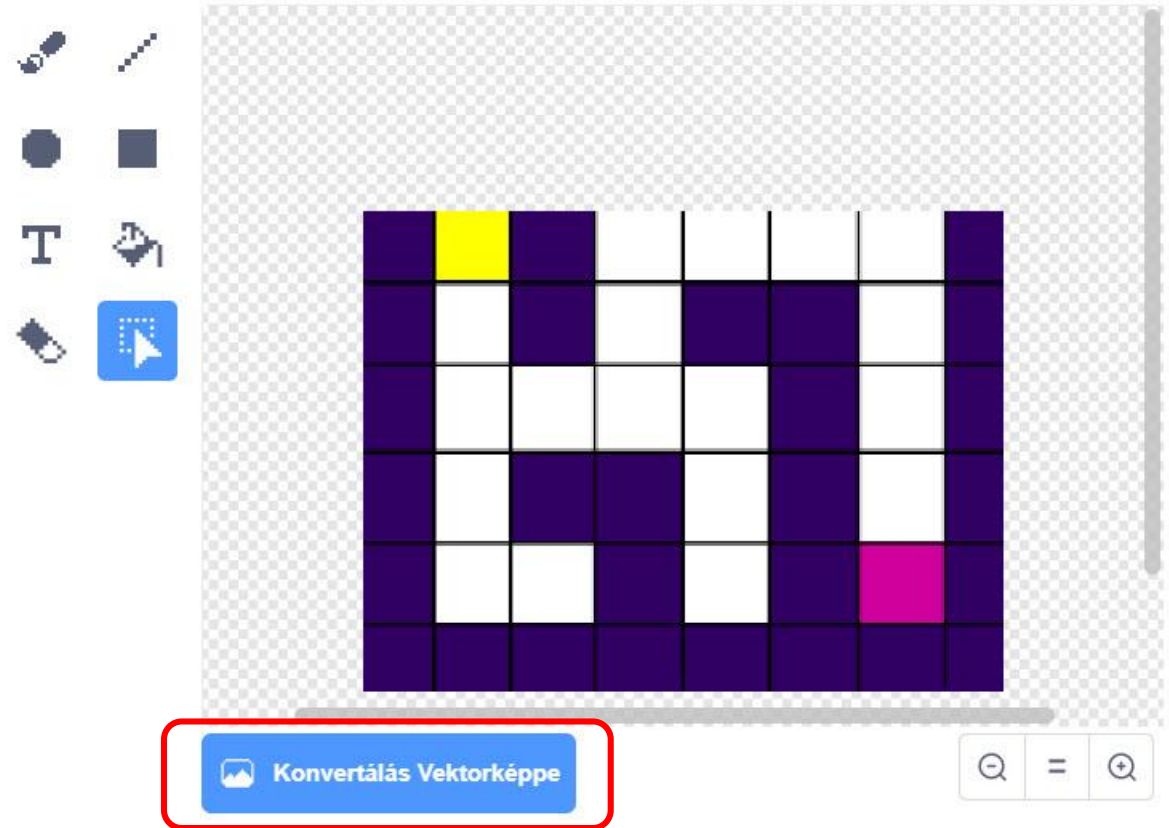
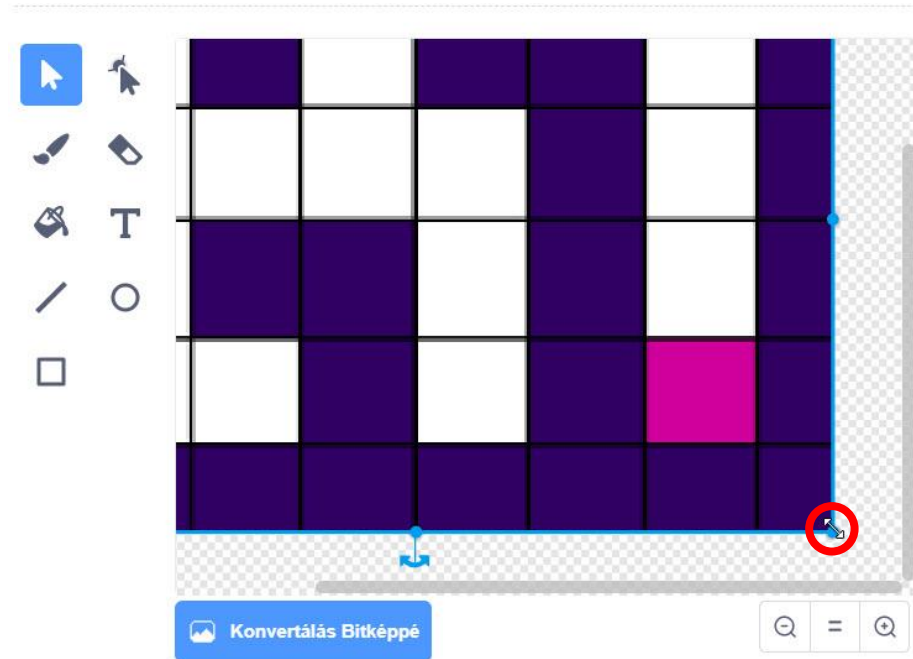
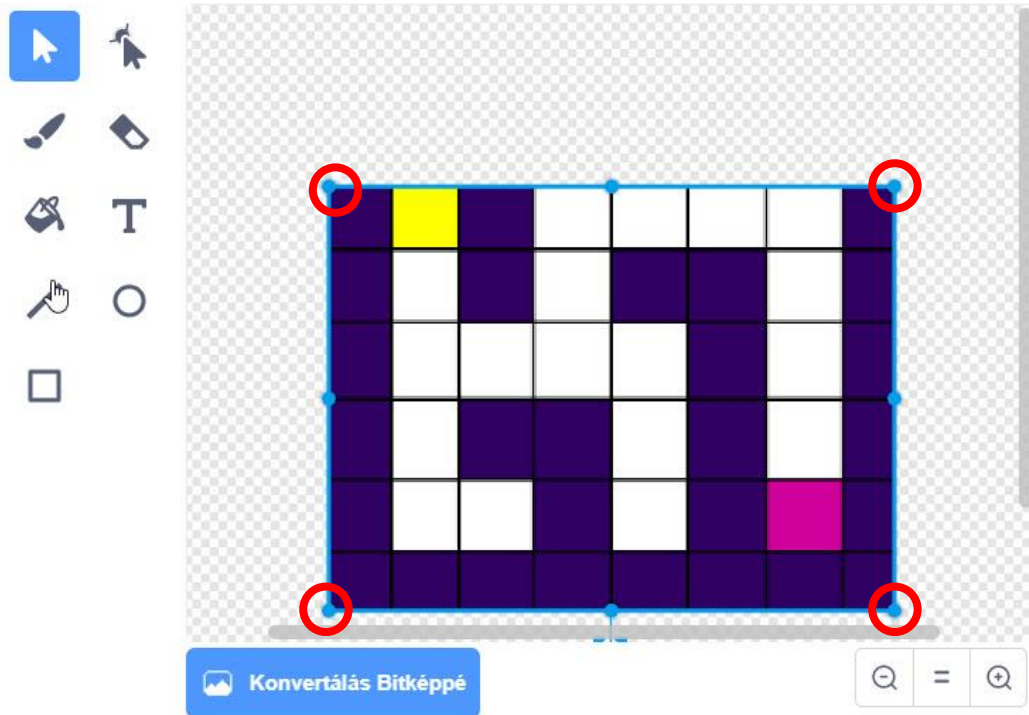


# Scratch 04

A beszúrt kép méretezése, szerkesztése:  
Kattints a konvertálás vektorképre.



Kattints a képre, hogy ki legyen jelölve, és a kép szélén lévő kék pontokat megfogva bal egérgomb nyomva tartásával méretezd.



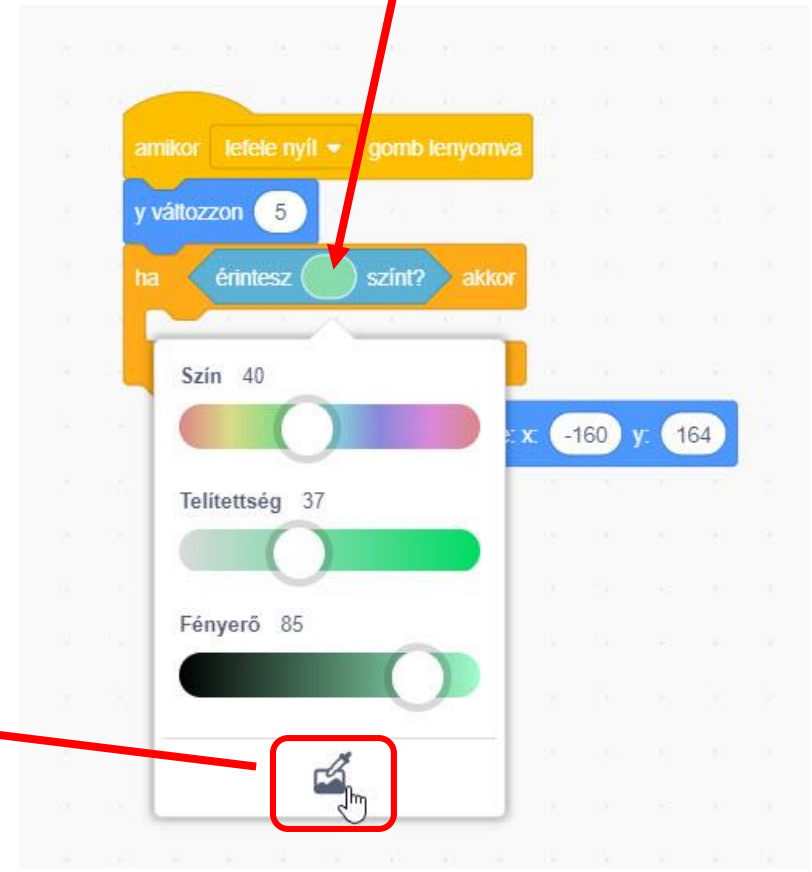
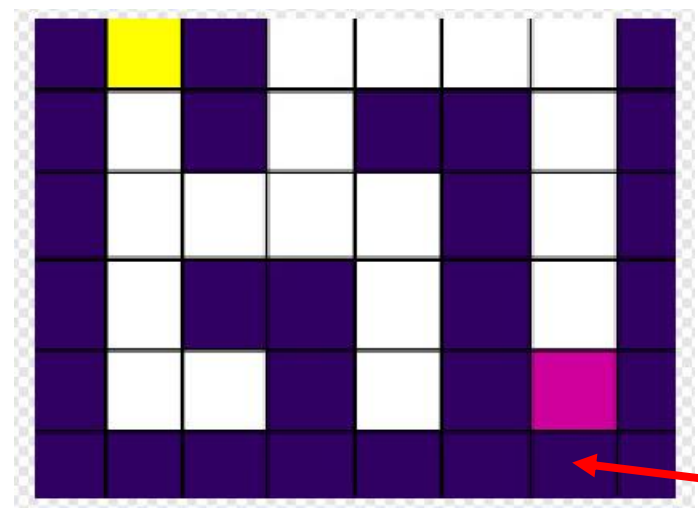
Az alábbi kódokat használd!

The image shows a Scratch script for a button click event. The event block is "amikor lefele nyíl gomb lenyomva" (when down arrow button is clicked). The script contains the following blocks:

- A "szökőz" (loop) block with a "felele nyíl" (up arrow) block, a "lefele nyíl" (down arrow) block (checked), a "jobbra nyíl" (right arrow) block, and a "balra nyíl" (left arrow) block.
- A "bármelyik" (any) block with options "a", "b", "c", and "d".
- A "y változzon 5" (y increases by 5) block.
- A "ha akkor" (if then) block.
- An "érintesz szint?" (touching level?) block with a green circle.
- A "ugorj ide: x: -160 y: 164" (go to x: -160 y: 164) block.

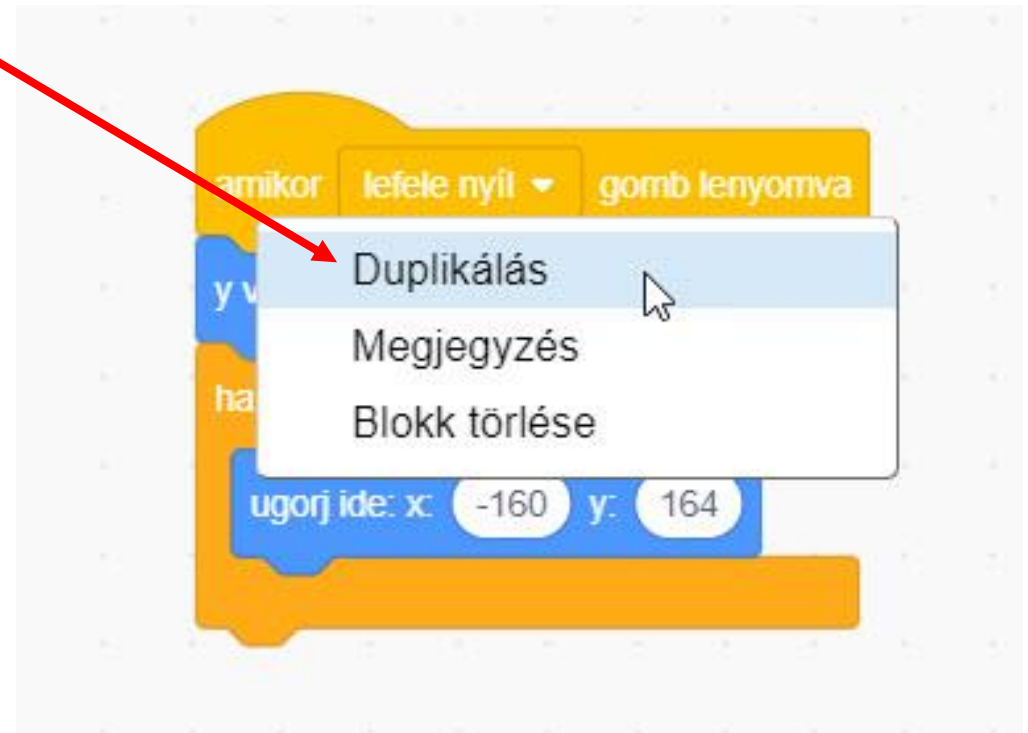
A szín kiválasztásához használd a pipettát, úgy fog előugrani, hogy rákattintasz a színre.

A pipettát vedd a labirintus kép egyik lila négyzetére és klikk

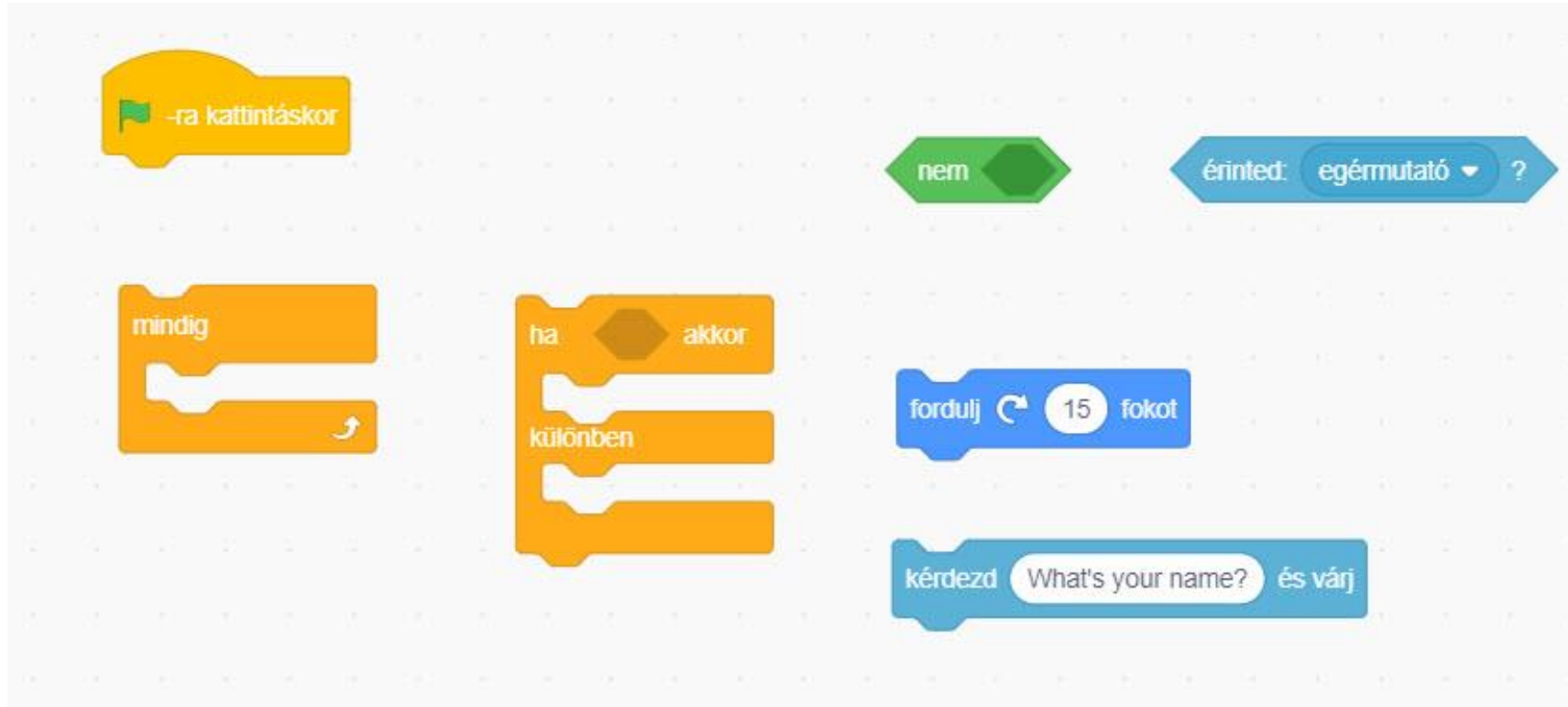


A jobbra, balra, fel és le utasításokat ne egyenként készítsd el.

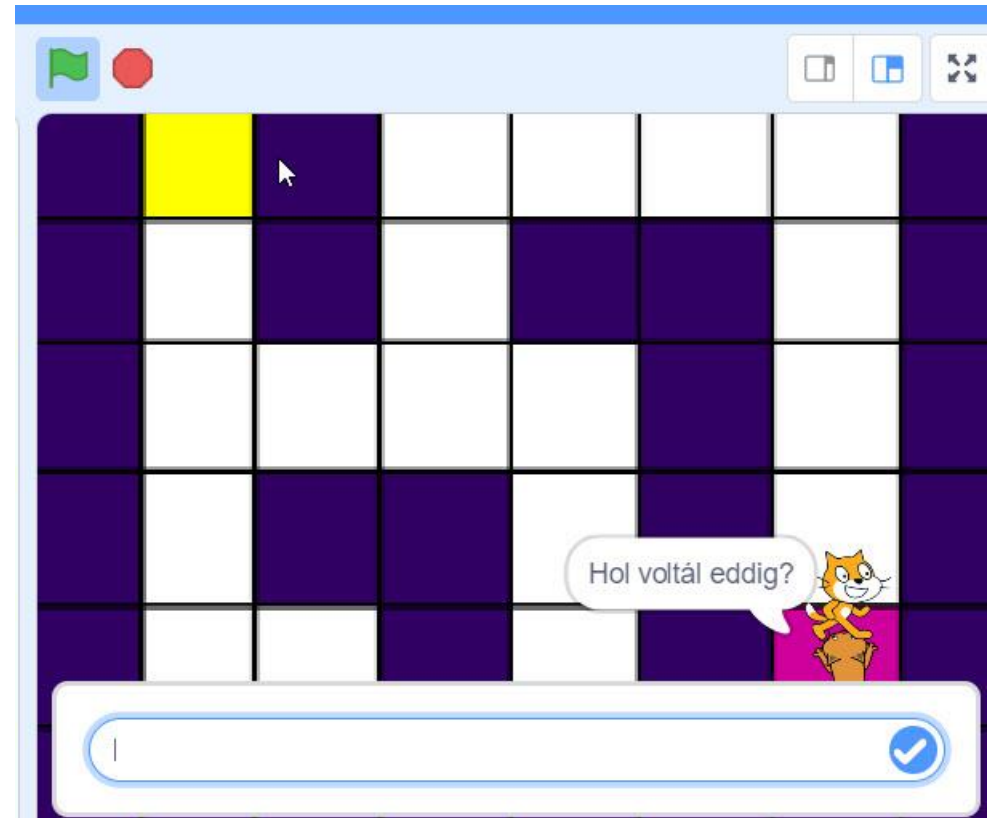
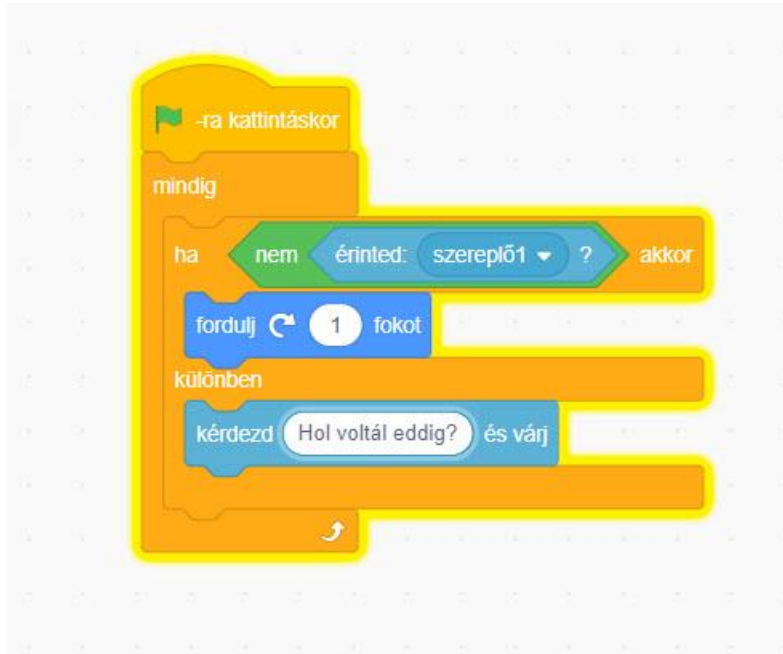
Ha egy utasítással elkészültél, jobb klikk és duplikálás.



Az alábbi kódokat használd!



# Az elkészült kódsor!



# Az elkészült kódsor!

