

Scratch 06

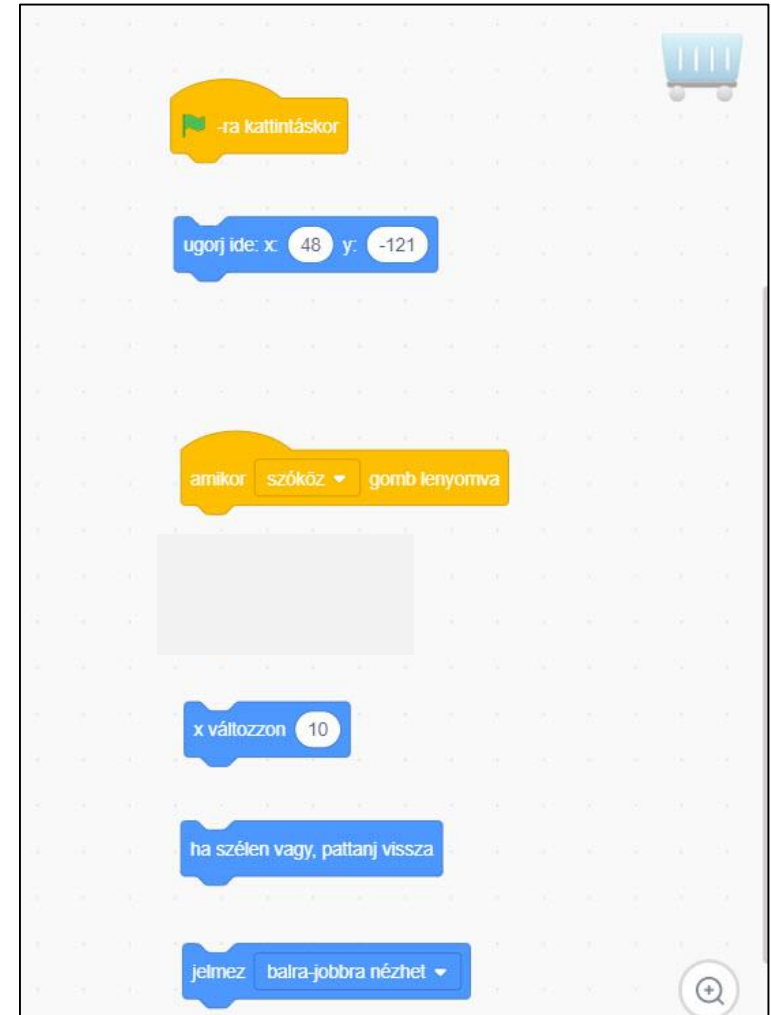
Almáskert játék 😊

A háttér és a szereplők képeinek a feltöltése

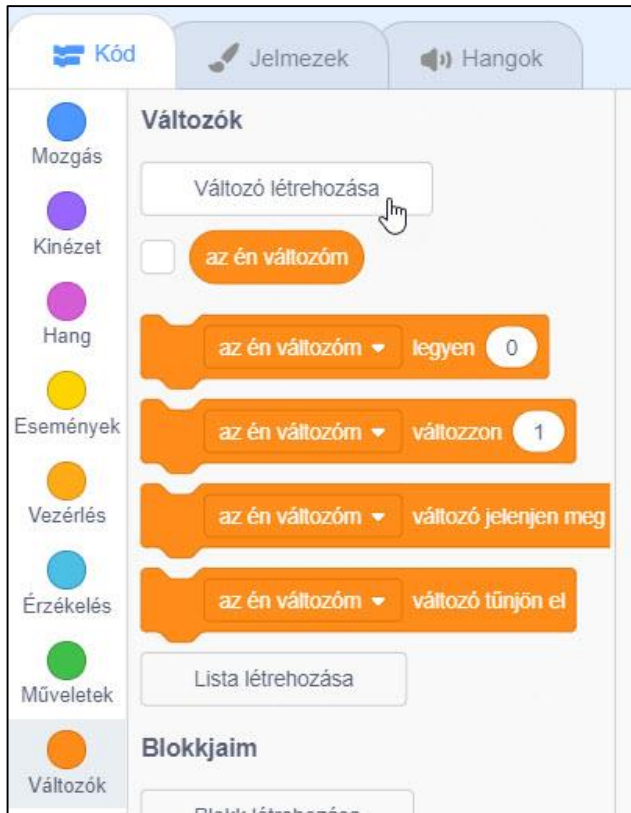


A kocsi vezérléséhez használatos kódok

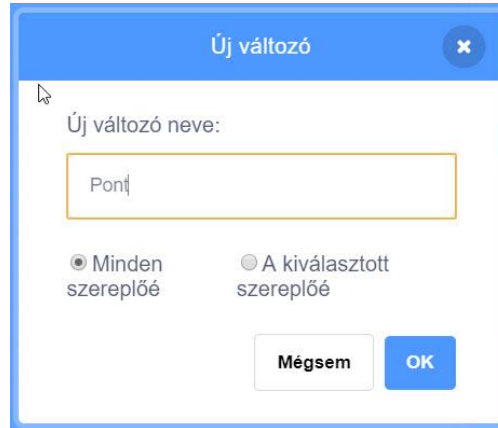
Ha megcsináltad a balra nyíl utasítást
akkor jobb klikk és duplikálás



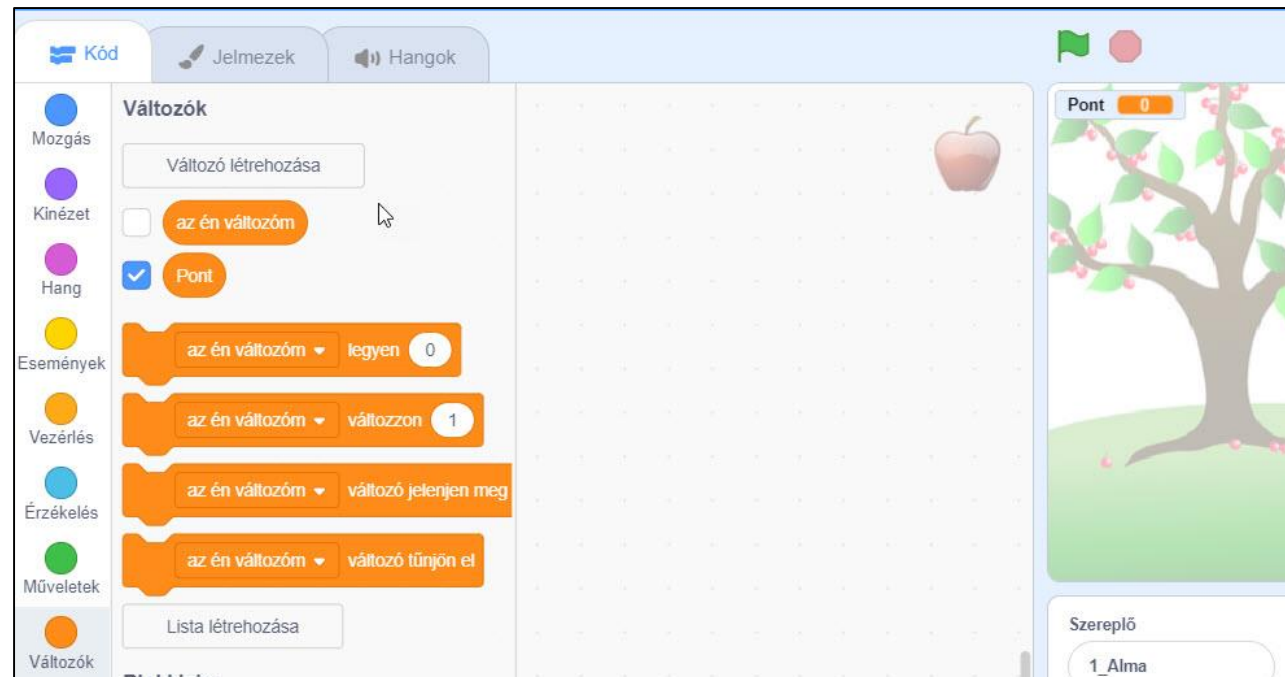
A pont változó létrehozása



The image shows the 'Változók' (Variables) menu in Scratch. It includes a 'Változó létrehozása' (Create variable) button, a checkbox for 'az én változóm' (my own variable), and several variable-related blocks: 'az én változóm legyen 0', 'az én változóm változzon 1', 'az én változóm változó jelenjen meg', and 'az én változóm változó tűnjön el'. There are also buttons for 'Lista létrehozása' (Create list) and 'Blokk létrehozása' (Create block).



The image shows the 'Új változó' (New Variable) dialog box. It has a title bar with a close button. The main content includes a label 'Új változó neve:' (New variable name:), a text input field containing 'Pont', and two radio buttons: 'Minden szereplő' (All characters) which is selected, and 'A kiválasztott szereplő' (Selected character). At the bottom are 'Mégsem' (Cancel) and 'OK' buttons.



The image shows the Scratch workspace with a variable named 'Pont' created. The 'Változók' menu is open, and the 'Pont' variable is selected. The workspace contains a tree and an apple. The 'Pont' variable is shown in the top right corner with a value of 0. The 'Szereplő' (Character) area at the bottom right shows '1_Alma'.

Az alma vezérléséhez használandó kódok

