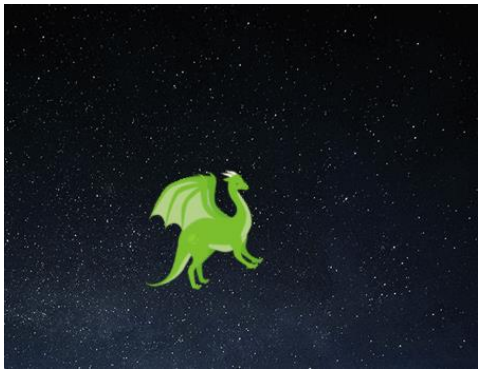
6.

ZMAJ ZASLEDOVALEC

V temni noči se je zmaj odločil, da bo zasledoval kazalec tvoje miške. Sestavi kodo za igro, v kateri se zmaj ves čas premika proti kazalcu miške. Igra naj se konča, ko se zmaj dotakne roba.

NAMIG: uporabi zanko *ponavljaj do* (izberi ustrezen pogoj) in ukaz *obrni se proti kazalec miške*.



DODATNI IZZIV: poskusi kodo preurediti tako, da zmaj bruhne ogenj, ko se zaleti v zid.

NAMIG ZA DODATNI IZZIV: uporabi ukaz *če … potem* (temu v računalništvu pravimo pogojni stavki).

Prirejeno po: Naloge za krožek računalništva.