

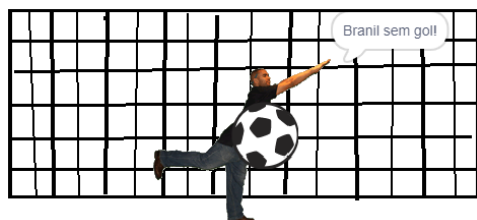
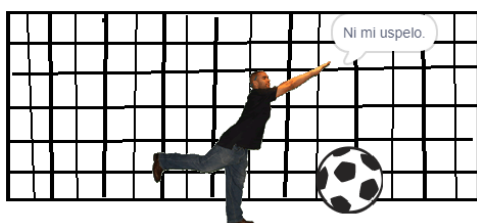


NOGOMETNI VRATAR

Sestavi kodo tako, da bo nogometni vratar povedal ali je branil gol (če se ga bo žoga dotaknila) ali mu to ni uspelo (če se ga žoga ne bo dotaknila).

NAMIGI:

1. Za ozadje nariši gol in izberi dve ustrezni figuri (žogo in vratarja);
2. Žogo na določeno mesto postavi z miško in potem klikni na zastavico za začetek;
3. V kodi uporabi ukaz **če je.....potem- sicer** (če se žoga dotakne golmana reče, da je branil gol, sicer reče, da mu ni uspelo).



DODATNI IZZIV: Kako bi ves čas preverjali, ali je žoga že v голу?