



# SCRATCH

## 3.

### BALERINA

Sestavi kodo za balerinin nastop.

Balerino najprej postavi na mesto s koordinatami  $x = -160$ ,  $y = -30$ . Balerina naj nato drsi v koordinatno izhodišče  $x = 0$ ,  $y = 0$ .

Nato naj balerina poskoči in se prikloni. Na koncu naj oder zapusti tako, da se premakne naravnost pod oder.

#### NAMIGI:

1. Balerino postavi na pravo mesto z ukazom **pojdi na x: y: ;**
2. Uporabi ukaz **drsi sekund do x: x: ;**
3. Balerina bo poskočila, če bomo *spremenili y koordinato* (npr. za 40). Ko poskoči, naj počaka 1 sekundo, da bomo poskok lahko zaznali;
4. Balerina se prikloni tako, da se nagne v desno za 15 stopinj in se vrne nazaj v navpičen položaj.



**DODATNI IZZIV:** Balerina naj pred priklonom naredi še obrat (spremeni kote za  $90^\circ$  z ukazom **obrne se v smer**).