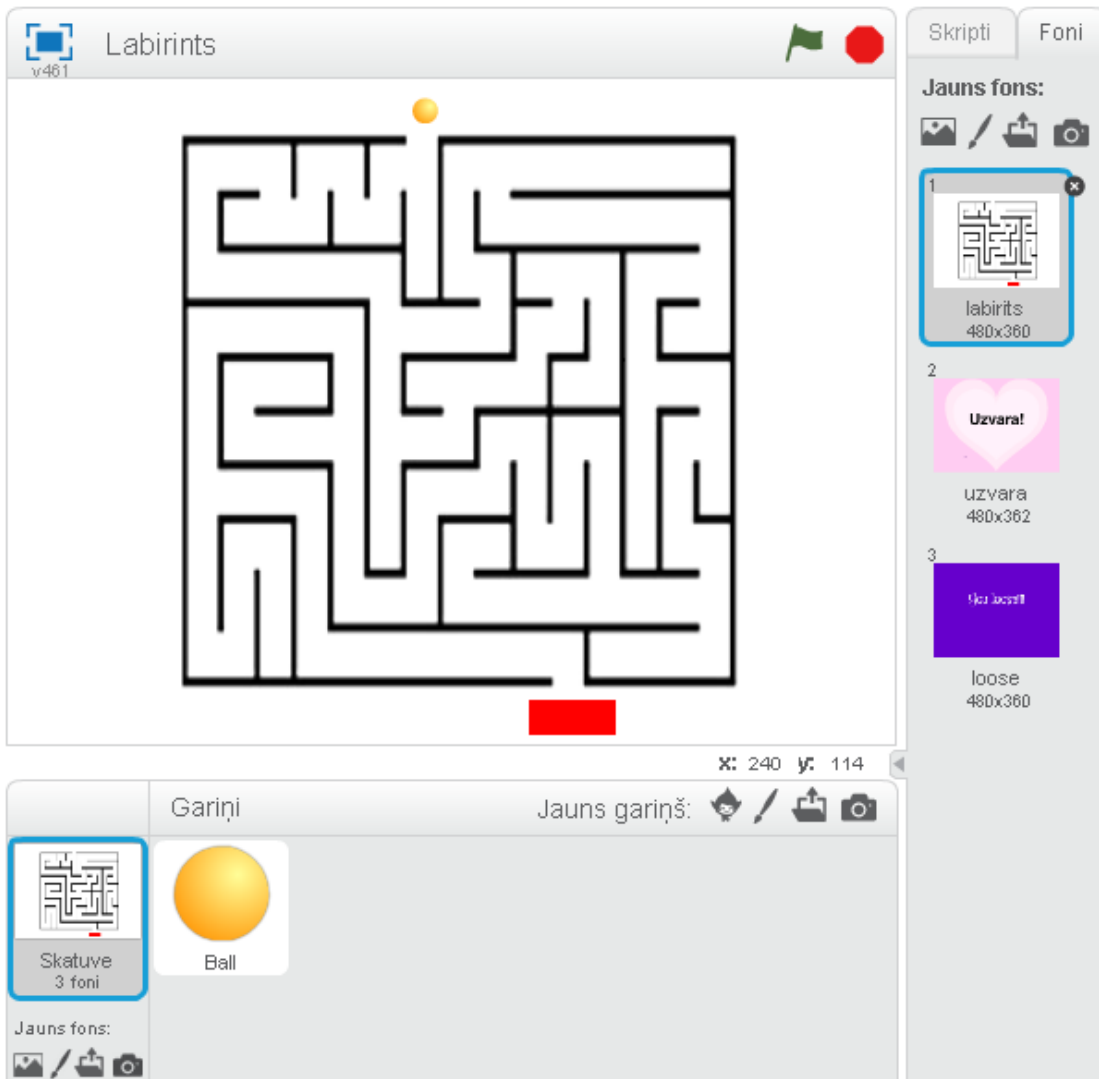


## Labirints

Uzdevums: Izveidot labirintu, caur kuru ar bultiņām jāvirza bumbiņa. Pieskaroties labirinta sienai – bumbiņa tiek atgriezta sākumpunktā. Veiksmīgi izejot labirintu – parādās apsveikums (cits fons).

Pievienot labirintam soda punktu skaitīšanu – katru reizi pieskaroties labirinta līnijai, tiek pieskaitīts viens punkts. Ja sakrāts noteikts punktu skaits (piemēram,5) – parādās paziņojums par zaudējumu (cits fons).



Kā skatuvi ielikt labirintu: internetā atrast attēlu: **maze png**

Izveidot vēl divus fonus – Uzvarai un Zaudējumam.

Pie izejas var uzlikt citu krāsu, kurai pieskaroties, spēle ir uzvarēta. Var izmantot arī koordinātes, kuras sasniedzot, spēle ir uzvarēta.

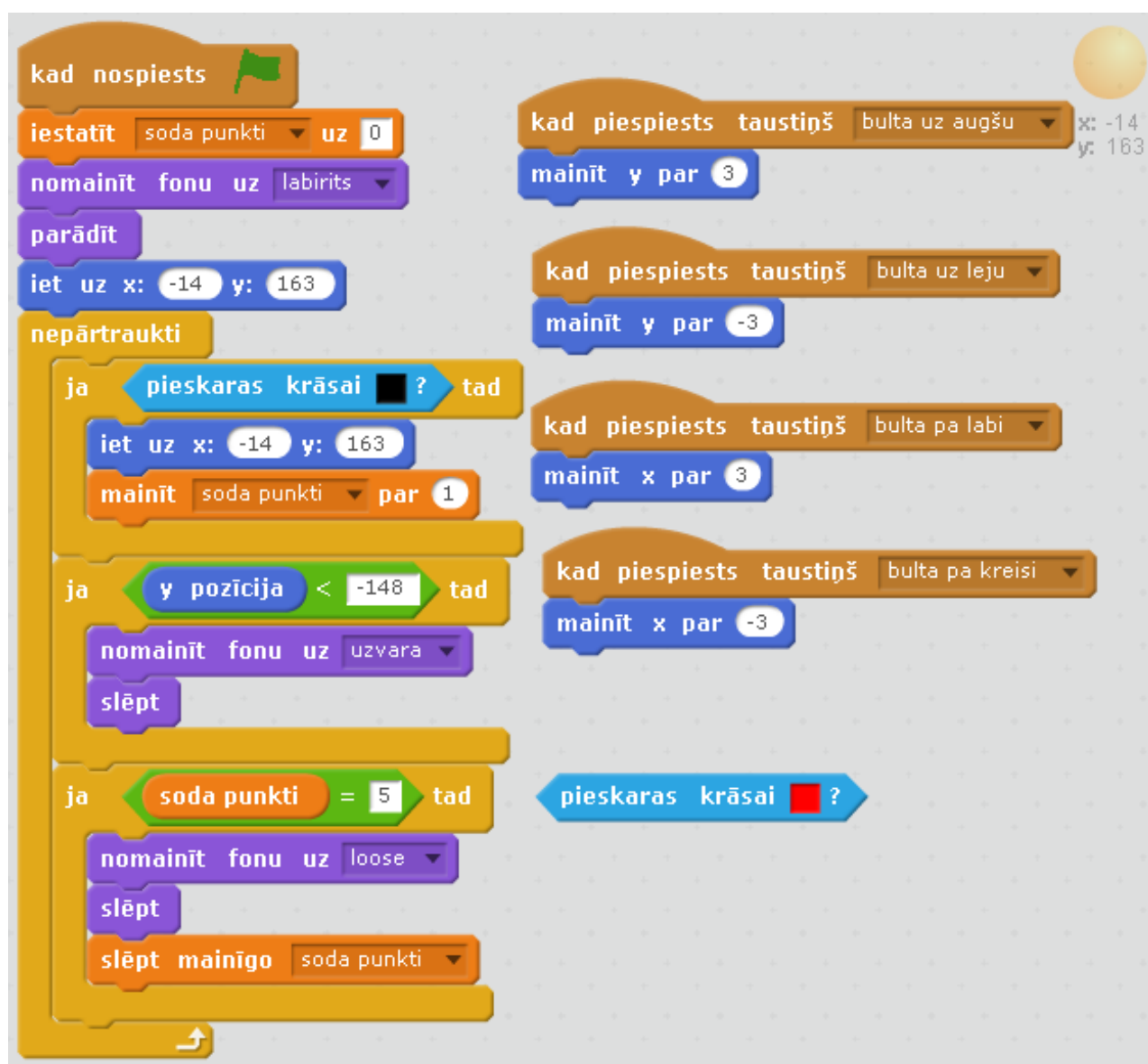
## Izveidot mainīgo

**Dati** | Pārējie bloki

Izveidot mainīgo

soda punkti

## Bumbiņai izveidot skriptu



The image shows a Scratch script for a ball. The script is organized into two columns. The left column starts with a 'when green flag clicked' event, followed by 'set soda points to 0', 'change background to labyrinth', 'show', and 'set x to -14 y to 163'. A 'do not stop here' block follows. The first 'if' block checks 'if mouse clicked on color black? then' and contains 'set x to -14 y to 163' and 'change soda points by 1'. The second 'if' block checks 'if y position < -148 then' and contains 'change background to victory', 'hide', and 'hide variable soda points'. The third 'if' block checks 'if soda points = 5 then' and contains 'change background to loose', 'hide', and 'hide variable soda points'. The right column starts with a 'when clicked on button up' event, followed by 'change y by 3'. The next 'when clicked on button down' event is followed by 'change y by -3'. The 'when clicked on button right' event is followed by 'change x by 3'. The 'when clicked on button left' event is followed by 'change x by -3'. The script ends with a 'change mouse color to red?' block.