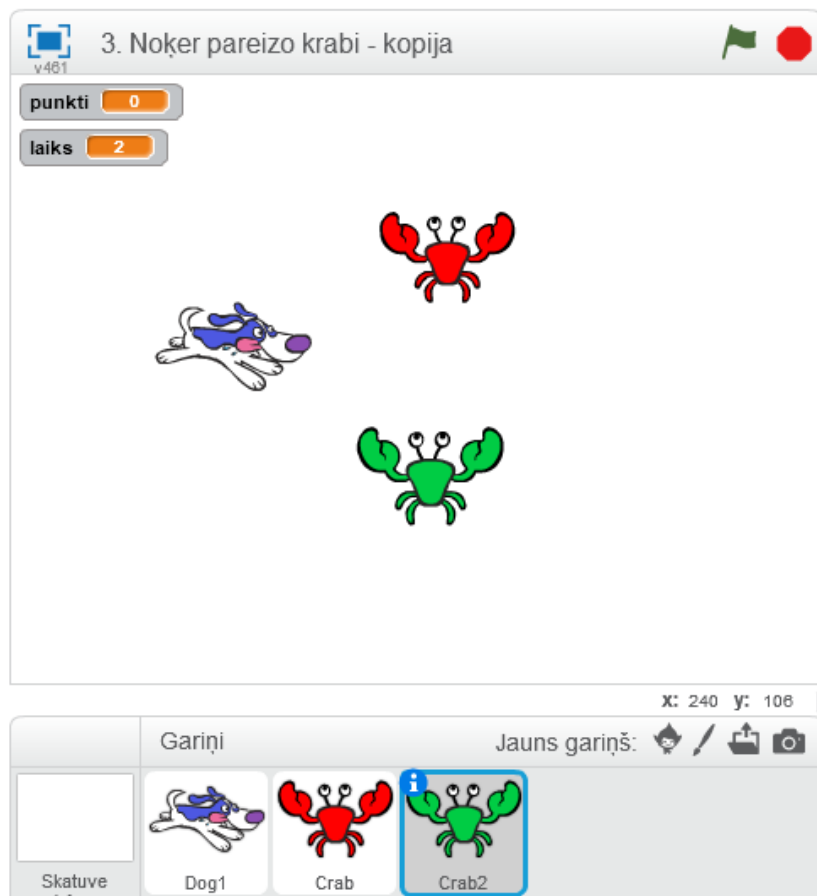


Noķer krabi

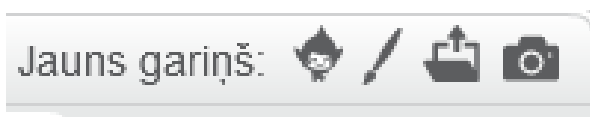
(Vadība ar taustiņiem, mainīgā izmantošana, darbības laika ierobežošana, haotiska pārvietošanās, punktu pieskaitīšana un atņemšana)

Uzdevums: Pa visu laukumu haotiski pārvietojas divi dažādi gariņi (šajā piemērā – zaļš un sarkans krabis). Spēlētājs ar trešo gariņu (šajā piemērā – suni) cenšas noķert zaļo krabi un izvairīties no sarkanā krabja, jo pieskaroties zaļajam – punkts tiek iegūts, bet sarkanajam – zaudēts. Spēlēšanas laiks ir ierobežots.



Gariņa veidošana

Var paņemt gariņus no bibliotēkas, bet derēs arī paša zīmēti vai attēli no interneta.



Izveidot mainīgos “Punkti” un “Laiks”.

Komandu grupā “Mainīgi” no spiest pogu “Izveidot mainīgo”



Ierakstīt mainīgā nosaukumu un apstiprināt ar pogu “Labi”.

Jauns mainīgais

Mainīgā nosaukums:

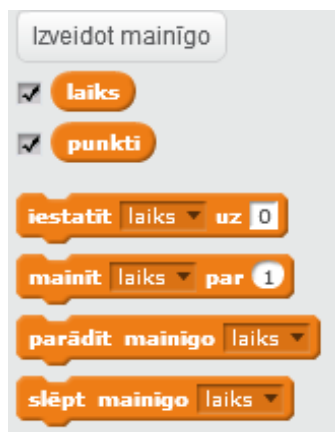
☒ Visiem gariņiem ☐ Tikai šim gariņam

Jauns mainīgais

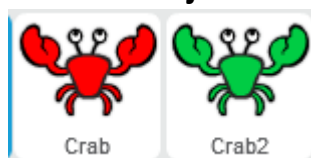
Mainīgā nosaukums:

☒ Visiem gariņiem ☐ Tikai šim gariņam

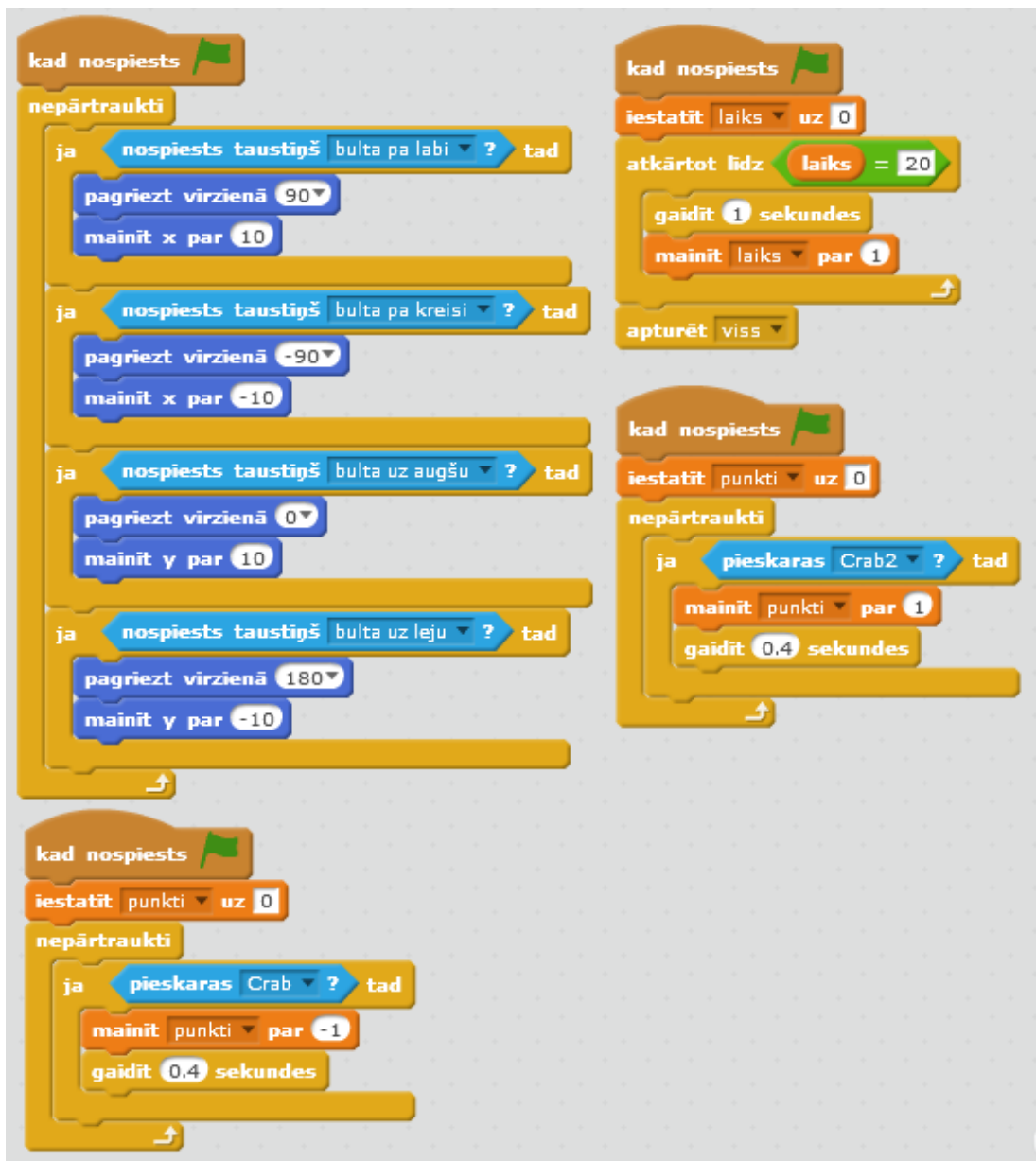
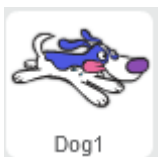
Parādās divi mainīgie ar 4 komandām.



Abiem krabjiem izveidot vienādus skriptus



Sunim izveidot skriptus



Papildus

Lai spēle būtu interesantāka, tai var pievienot skaņas, fona attēlu, vairākus gariņus, kas jāķer un no kuriem jāizvairās.