

**Postava *okno*:** Pomocí dvou kostýmů můžeme nastavovat dvě situace: v okně se svítí, v okně se nesvítí. V okně se bude chvíli svítit, když na okno klikneme, nebo když vejde dívka do domu (Po obdržení zprávy *Už jsme doma*.).



**Postavy *rampouch*, *rampouch2*:** Po kliknutí na rampouch, rampouch spadne ze střechy na zem.

**Postava *bouda*:** Po kliknutí na postavu se vyšle zpráva „*Pejsku, vyběhni z boudy*“ a z boudy vyběhne štěně a zase se vrátí do boudy.

**Postava *dívka*:** Po kliknutí na dívku se dívka vydá směrem k domu, kolem ní pobíhá štěně, které s ní vběhne do domu. Její chůzi animujeme pomocí změn kostýmů.

**Postava *strom*:** Po kliknutí na strom se rozblíká celá řada světél a zazní melodie.

**Postava *sova*:** Sova sedí na stromě. Když na ni klikneme, vyletí vzhůru nad střechu, usedne na střechu, pak se otočí a odletí zpět na strom. Pohyb sovy animujeme pomocí změn kostýmů sovy.