












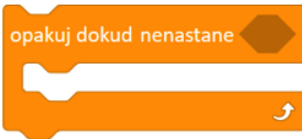










## SLOVNÍK – MODUL 3, bádání 2

### Na konci **Bádání 2** už umím:

-  nastavit, aby se **Giga** natočila směrem k jiné postavě,
-  použít *podmínku*, která prověří, jestli se postava dotýká jiné postavy,
-  dovedu správně použít blok **opakuj dokud nenastane \_ tak**, aby **Giga** při splnění podmínky přestala kráčet,
-  umím použít *podmínku*, jestli se postava dotýká některé barvy,
-  pomocí bloku **když \_ tak** naprogramuji, aby se **Giga** otočila, jestli se dotkne určité barvy,
-  dovedu naprogramovat, aby se **Piko** obrátil, jestli je jeho pozice **y** najednou větší jak určitá hodnota,
-  umím si promyslet, jestli je *podmínka* **pravda** nebo **nepravda** – vzhledem k pozici postav na scéně.

-   natočí postavu směrem k jiné postavě, kterou zvolíme v seznamu možností
-  **podmínka** je blok, který zjišťuje, zda je něco **pravda** nebo **nepravda**
-   pro postavu ověřuje podmínku: *dotýkáš se právě teď označené postavy?*
-   opakuje vložené bloky tak dlouho, pokud podmínka bude splněná
-   pro postavu ověřuje podmínku: *dotýkáš se právě teď barvy ve čtverečku?*
-   jestli je podmínka splněná, provede bloky uvnitř
-   informuje nás o momentální y-ové souřadnici postavy
-   podmínka, která ověřuje, jestli je první hodnota větší jak druhá