

Mozgás

menj 10 lépést

Kinézet

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

Események

ugor véletlen hely helyére

Vezérlés

ugor ide: x: 0 y: 0

Műveletek

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

Változók

csússz 1 mp-ig ide: x: 0 y: 0

Blokkjaim

nézz 90 fokal irányba

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen 0

y változzon 10

y legyen 0

ha szélén vagy, pattanj vissza

jelmez balra-jobbra nézhet

x hely

ra kattintáskor

ugorj ide: x: 0 y: 0

Aktuális játékidő legyen 0

KékekMozgásVége legyen 0

ha nem Legjobb idő = 0 akkor

gondold: A játék indításához kattints a piros négyzetrel 2 másodpercig

különben

Legjobb idő legyen 0

gondold: Mozdasd a piros négyzetet úgy, hogy ne találkozzon a mozgó kék elemekkel és a fekete szegéllyel! 3 másodpercig

gondold: A játék indításához kattints a piros négyzetrel 2 másodpercig

Aktuális játékidő 0

Legjobb idő 3.9

Szereplő

piros

Megjelenítés

Méret 100

Írány -86

piros

kék1

kék2

kék3

kék4

Színpad

Hátterek 1

Mozgás

menj 10 lépést

Kinézet

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

Események

ugorj véletlen hely helyére

Vezérlés

ugorj ide: x: 0 y: 0

Érzékelés

Műveletek

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

Változók

csússz 1 mp-ig ide: x: 0 y: 0

Blokkjaim

nézz 90 fokban

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen 0

y változzon 10

y legyen 0

ha szélén vagy, pattanj vissza

jelmez balra-jobbra nézhet

x hely

ezen szereplőre kattintáskor

ha x hely = 0 és y hely = 0 akkor

küldj üzenetet: játék

időmérő visszaállítása

ismételd eddig: érinted: színpad széle ?

Aktuális játékidő legyen 10 * időmérő kerekítve / 10

ugorj egérmutató helyére

jelmez balra-jobbra nézhet

menj 1 lépést

küldj üzenetet: menet_vége

különben

gondold: Új játékhoz kattints a zöld zászlóral 2 másodpercig

menet_vége üzenet érkezésekor

ha Aktuális játékidő > Legjobb idő akkor

Legjobb idő legyen 10 * időmérő kerekítve / 10

álljon le: szereplő többi eljárása

ha érinted: színpad széle ? akkor

KékekMozgásVége legyen 1

gondold: Érintetted a játéktér szélét... 2 másodpercig

különben

gondold: Ütköztél egy kék elemmel... 2 másodpercig

Aktuális játékidő 0

Legjobb idő 3.9

Szereplő

piros

Megjelenítés

Méret 100

Írány -86

piros

kék1

kék2

kék3

kék4

Színpad

Hátterek 1

Kód

Jelmezek

Hangok

Mozgás

Kinézet

Hang

Események

Vezérlés

Érzékelés

Műveletek

Változók

Blokkjaim

Mozgás

menj 10 lépést

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

ugorj véletlen hely helyére

ugorj ide: x: -160 y: -100

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

csússz 1 mp-ig ide: x: -160 y: -100

nézz 90 fokos irányba 5000 fokos irányba

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen -160

y változzon 10 = 1 akkor

y legyen -100

-ra kattintáskor

ugorj ide: x: -160 y: -100

játék üzenet érkezésekor

nézz véletlen -180 és 180 között fokos irányba

ismételd eddig: érinted: piros

menj 7 lépést

ha szélén vagy, pattanj vissza

ha KékekMozgásVége = 1 akkor

álljon le ez az eljárás

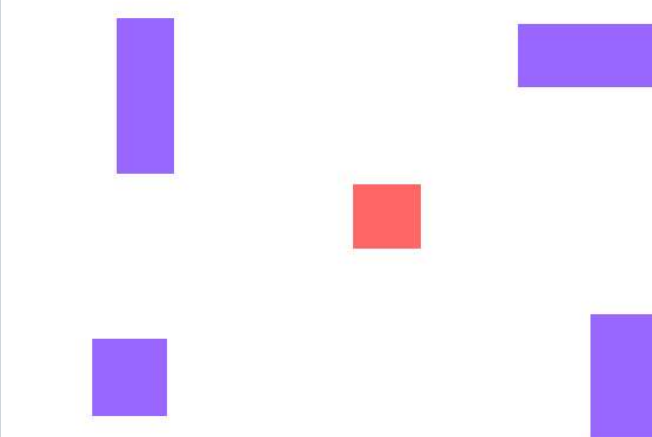
KékekMozgásVége legyen 1

küldj üzenetet: menet_vége



Aktuális játékidő 0

Legjobb idő 9.9



Szereplő

kék1

x -160

y -100

Megjelenítés

Méret

Irány

100

31

piros

kék1

kék2

kék3

kék4

Színpad

Háttér

1

[Kód](#)
[Jelmezek](#)
[Hangok](#)
[Mozgás](#)
[Kinézet](#)
[Hang](#)
[Események](#)
[Vezérlés](#)
[Érzékelés](#)
[Műveletek](#)
[Változók](#)
[Blokkjaim](#)

Mozgás

menj 10 lépést

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

ugorj véletlen hely helyére

ugorj ide: x: -150 y: 75

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

csússz 1 mp-ig ide: x: -150 y: 75

nézz 90 fokos irányba

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen -150

y változzon 10

y legyen 75

-ra kattintáskor

ugorj ide: x: -150 y: 75

játék üzenet érkezésekor

nézz véletlen -180 és 180 között fokos irányba

ismételd addig: érintet: piros ?

menj 7 lépést

ha szélén vagy, pattanj vissza

ha KékekMozgásVége = 1 akkor

álljon le ez az eljárás

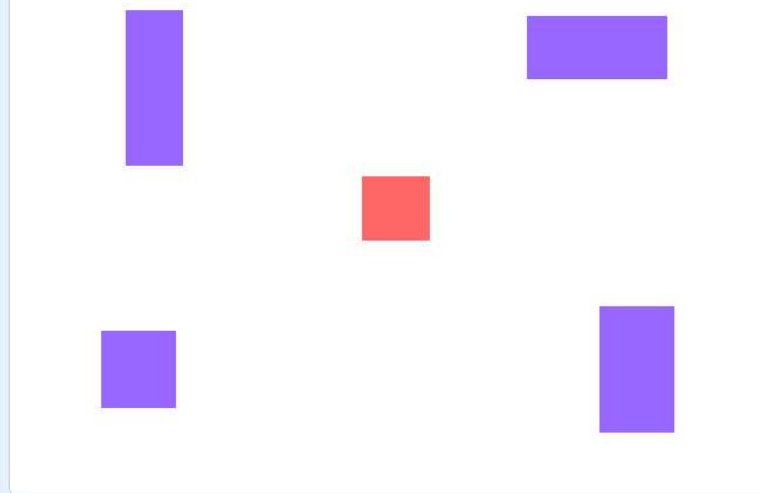
KékekMozgásVége legyen 1

küldj üzenetet: menet_vége



Aktuális játékidő 0

Legjobb idő 9.9



Szereplő

kék2

x -150

y 75

Megjelenítés

Méret

100

Irány

163



Színpad

Hátterek

1

Kód

Jelmezek

Hangok

Mozgás

Mozgás

Kinézet

Hang

Események

Vezérlés

Érzékelés

Műveletek

Változók

Blokkjaim

Mozgás

menj 10 lépést

fordulj 15 fokot

fordulj 15 fokot

ugorj véletlen hely helyére

ugorj ide: x: 125 y: 100

csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely

csússz 1 mp-ig ide: x: 125 y: 100

nézz 90 fokos irányba

nézz egérmutató felé

x változzon 10

x legyen 125

y változzon 10

y legyen 100

-ra kattintáskor

ugorj ide: x: 125 y: 100

játék üzenet érkezésekor

nézz véletlen -180 és 180 között fokos irányba

ismételd eddig: érinted: piros ?

menj 7 lépést

ha szélén vagy, pattanj vissza

ha KékekMozgásVége = 1 akkor

álljon le ez az eljárás

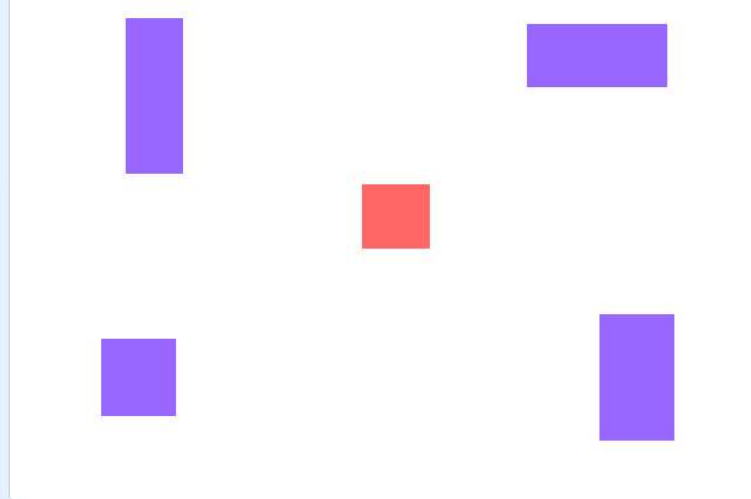
KékekMozgásVége legyen 1

küldj üzenetet: menet_vége



Aktuális játékidő 0

Legjobb idő 9.9



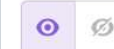
Szereplő

kék3

x 125

y 100

Megjelenítés



Méret

100

Irány

-31



Színpad

Háttér

1

[Kód](#)
[Jelmezek](#)
[Hangok](#)
[Mozgás](#)
[Kinézet](#)
[Hang](#)
[Események](#)
[Vezérlés](#)
[Érzékelés](#)
[Műveletek](#)
[Változók](#)
[Blokkjaim](#)

Mozgás

- menj 10 lépést
- fordulj 15 fokot
- fordulj 15 fokot
- ugorj véletlen hely helyére
- ugorj ide: x: 150 y: -100
- csússz 1 mp-ig ide: véletlen hely
- csússz 1 mp-ig ide: x: 150 y: -100
- nézz 90 fokos irányba
- nézz egérmutató felé
- x változzon 10
- x legyen 150
- y változzon 10
- y legyen -100

```

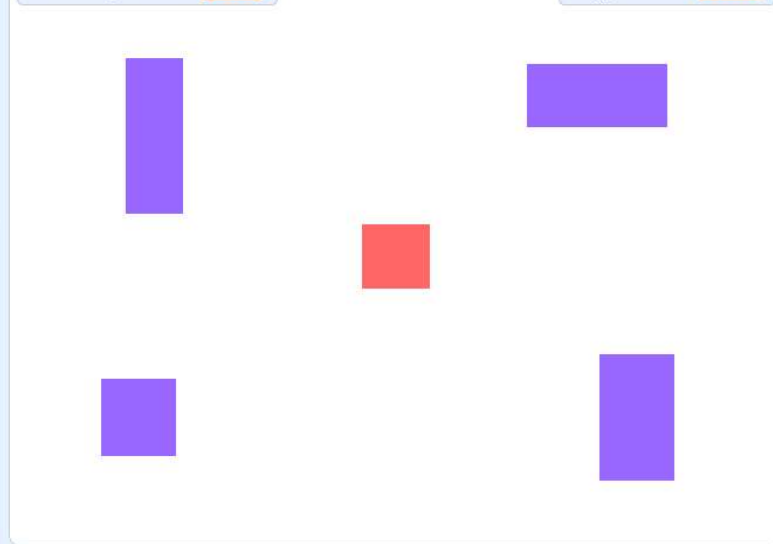
-ra kattintáskor
ugorj ide: x: 150 y: -100

játék üzenet érkezésekor
nézz véletlen -180 és 180 között fokos irányba
ismételd eddig: érintet: piros ?
    menj 7 lépést
    ha szélén vagy, pattanj vissza
    ha KékekMozgásVége = 1 akkor
        álljon le ez az eljárás
    KékekMozgásVége legyen 1
    küldj üzenetet: menet_vége
    
```



Aktuális játékidő 0

Legjobb idő 9.9



Szereplő

kék4

x 150
 y -100

 Méret 100
 Irány 93

megjelenítés

piros
 kék1
 kék2
 kék3
 kék4

Színpad

Háttér 1

