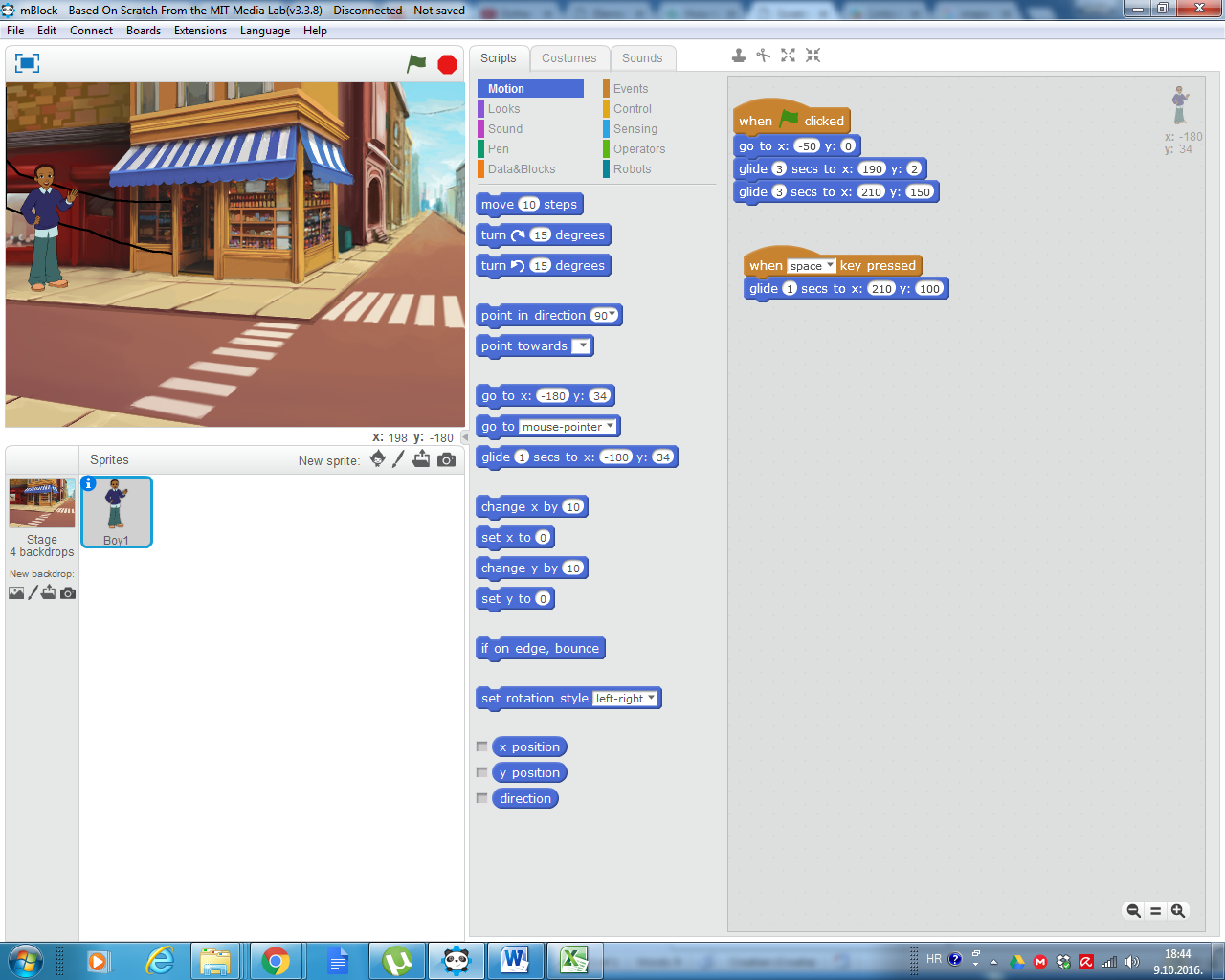
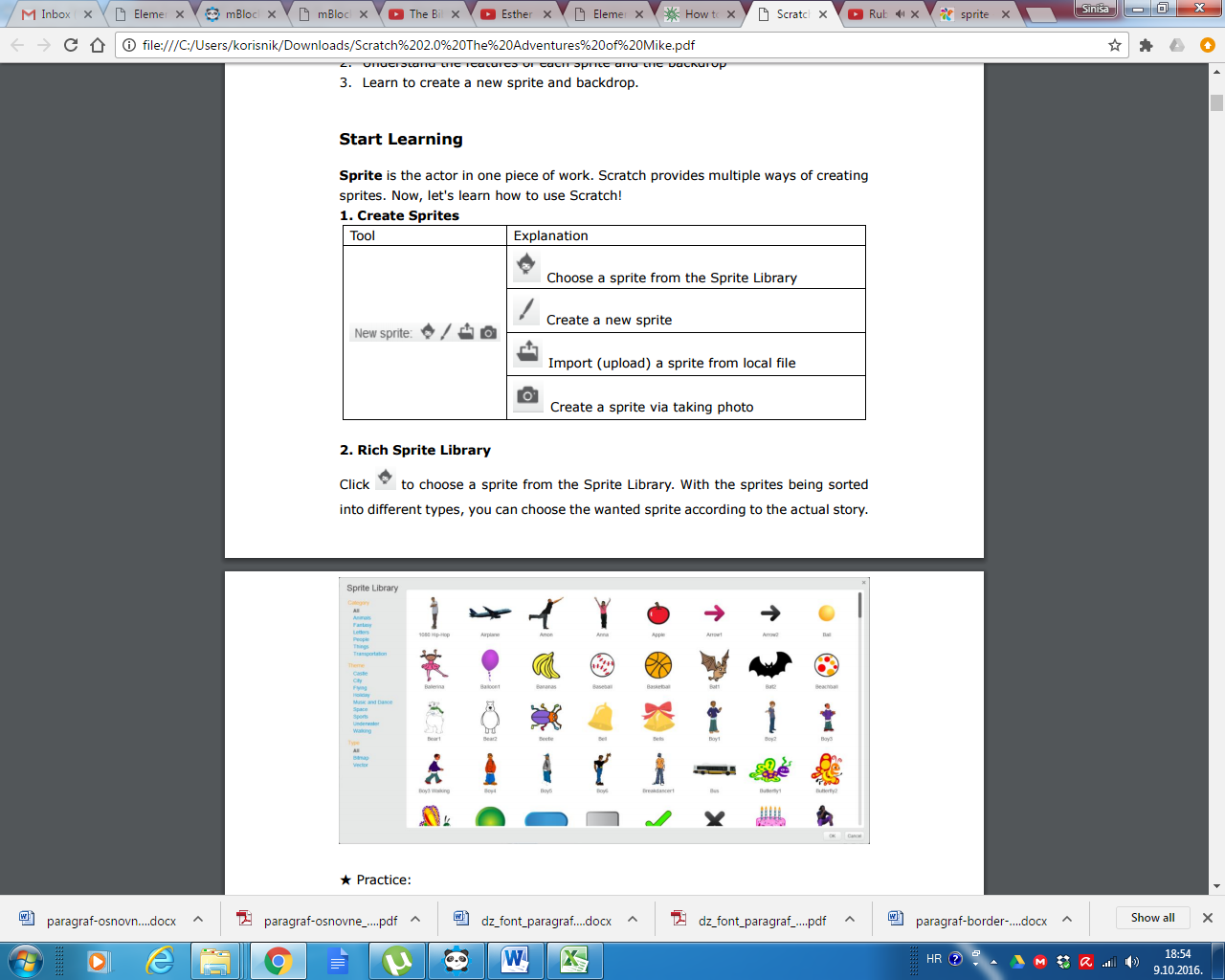
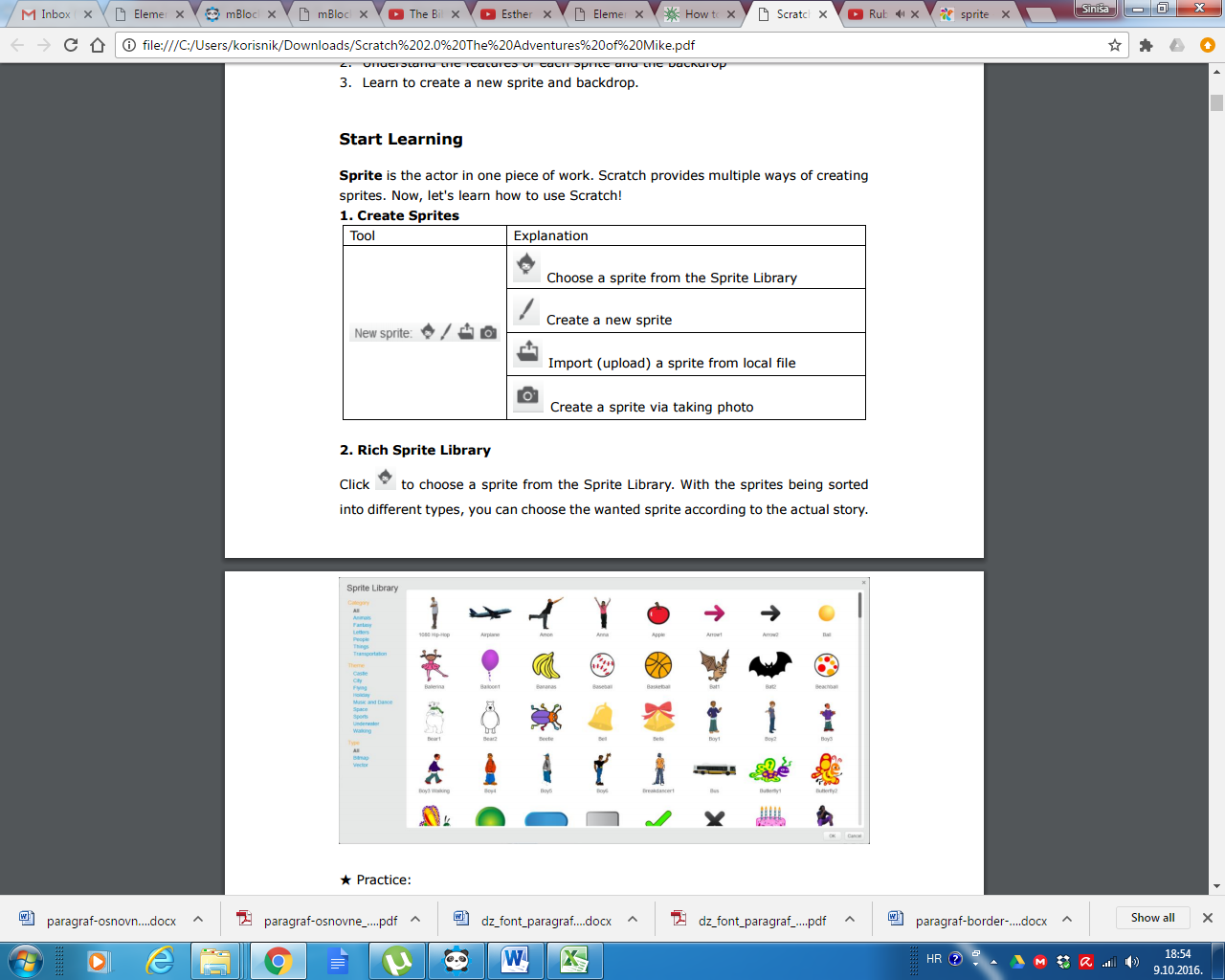
# Postavljanje prikaza

Odaberimo našeg šetaća (prikaz – „Boy 1“) naredbom New sprite te dodajmo pozadinu Urban4 (pogledati strelice) naredbom New Backdrop

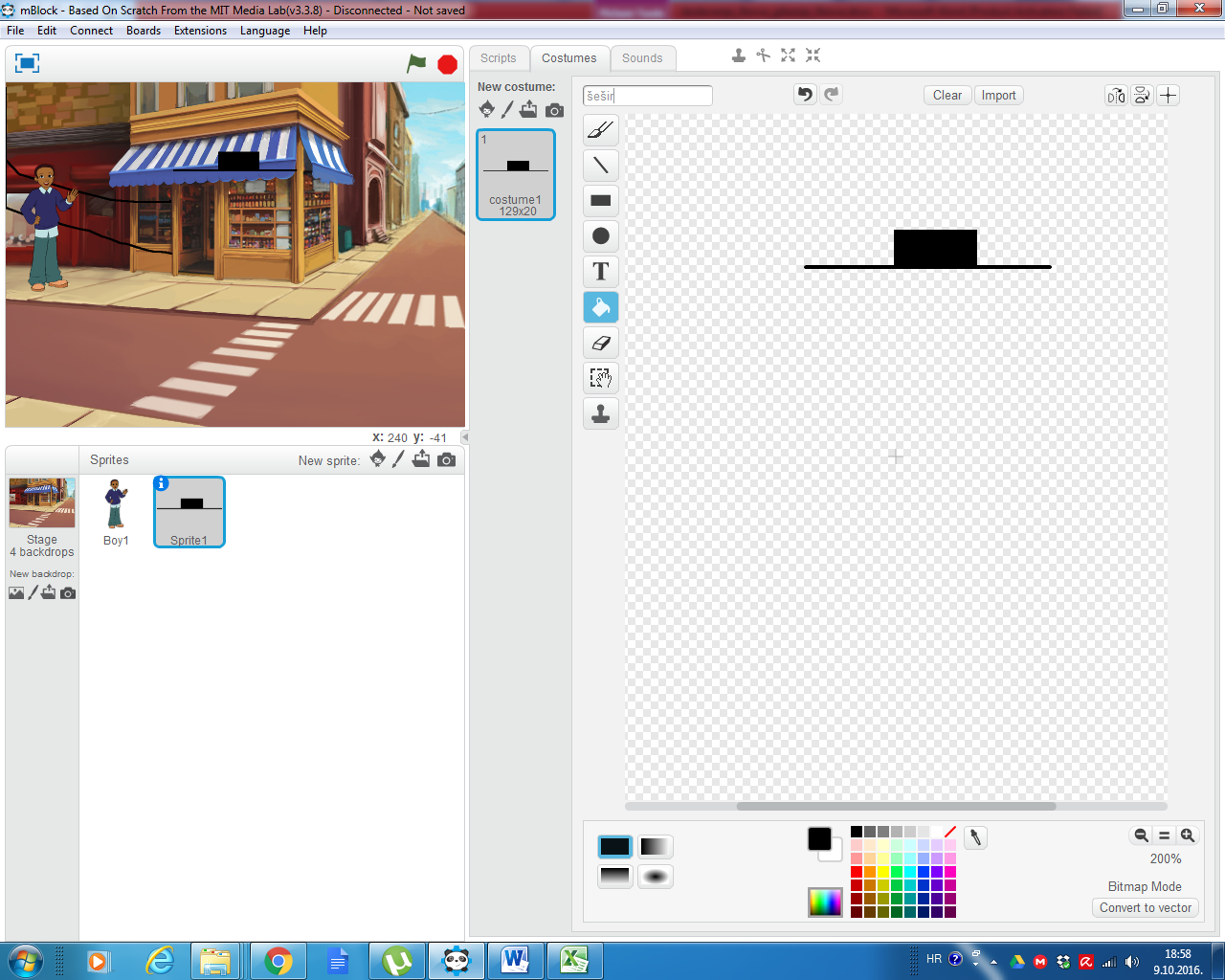


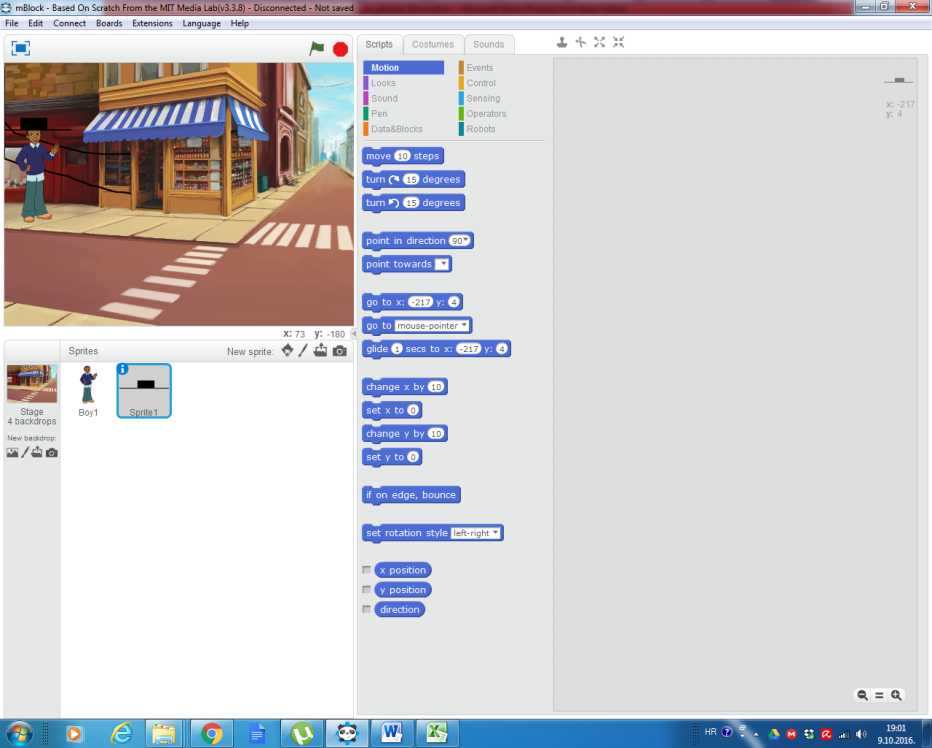
Moguće je je kreirati ili uzeti prikaz sa našeg računala ili fotoaparata



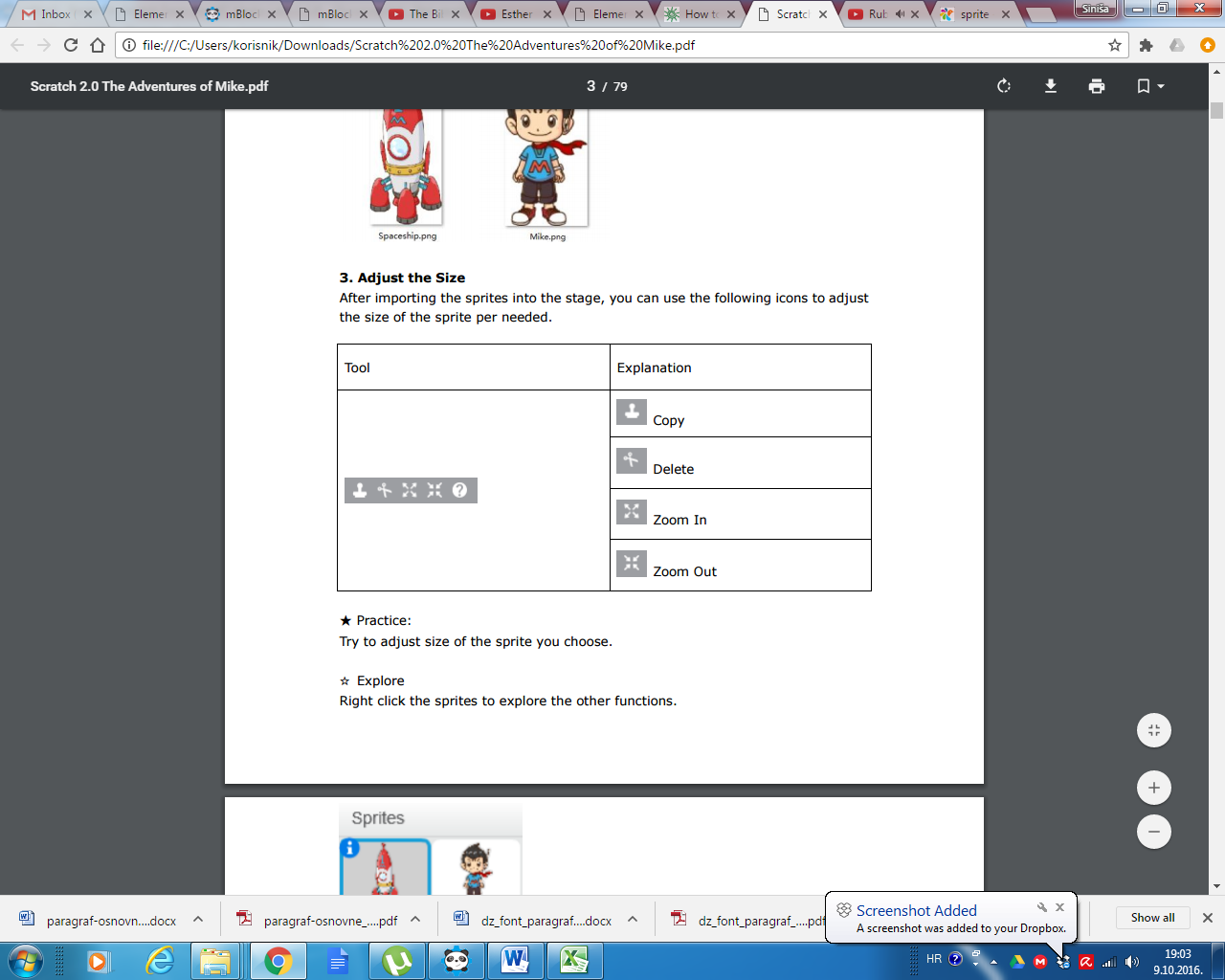
Kreirajmo novi prikaz pritiskom na naredbu create new sprite

Prikaz neka se zove šešir (ne mora biti crne boje).





Poststaviti ćemo šešir na glavu dječaku kao na slici.

Na prethodnoj slici su označene crvenim krugom naredbe nad pojedinim prikazom (brisanje, dupliciranje, povećavanje i smanjivanje prikaza)

Odabirom naredbe Zoom Out i klikom na šešir ga smanjimo na željenu veličinu.

# Gibanje

Naš prikaz se nalazi na određenom mjestu kojeg opisujemo pomoću koordinatnog sustava.

|  |  |
| --- | --- |
| Prikaz postavljamo na neko mjesto naredbom *goto a prikaz mičemo pozivanjem okidača (when clicked)* | *Ponovimo postupak i za šešir. Naredbom glide(klizi) ćemo šešir pomaknuti na kraj ulice (šešir će se micati polagano)* |
|  |  |

Neka dječak trči za šeširom samo sporije od njega te neka mu se šešir opet nalazi na glavi.

Dodaj novi prikaz dječaka i kreiraj utrku (pobjednik je po volji) ali oba dječaka moraju doći na cilj. Desnim klikom na šešir odaberemo naredbu hide jer šešir ne sudjeluje u utrci.

