

BLOKY SO VSTUPOM III

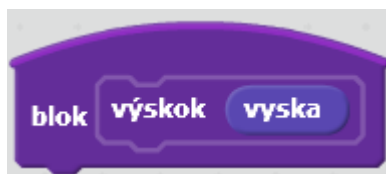
Úloha 1

Pomocou bloku **výskok** vyskočí kocúr do výšky 45 bodov:



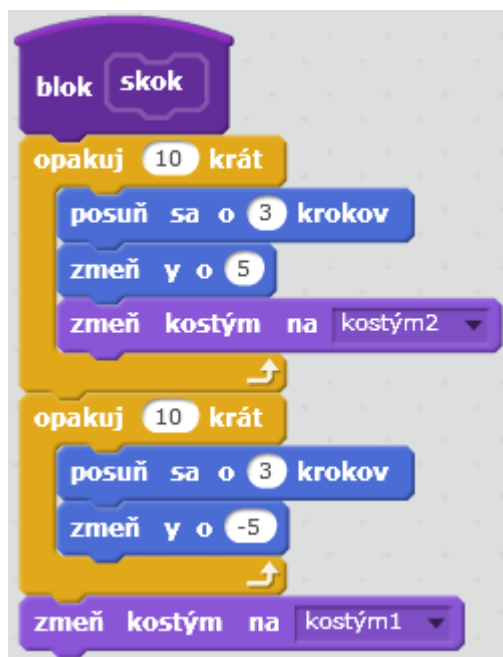
Uprav blok výskok:

- Pridaj parameter **výška** (do akej kocúr vyskočí)



Úloha 2

Pomocou bloku **skok** skočí kocúr do výšky 50 a do diaľky 30 bodov.



Uprav blok skok:

- Pridaj parameter **diaľka** (do akej kocúr doskočí)



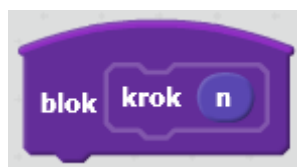
Úloha 3

Pomocou bloku **krok** spraví kocúr jeden krok



Uprav blok krok:

- Pridaj parameter **n** (počet krokov)

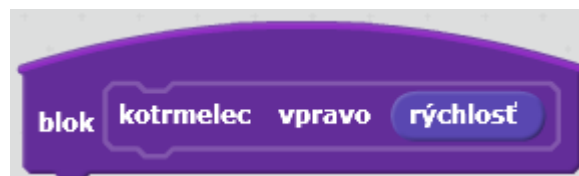


Úloha 4



Uprav blok **kotrmelec vpravo**:

- Pridaj parameter **rýchlosť** (akou sa bude otáčať) (1 – najpomalšie, 360 – najrýchlejšie)
- Nastav to tak, aby sa celkovo zakotúľal 72 krokov dopredu.



Úloha 5



Uprav blok **salto sprava**:

- Pridaj parameter **výška** (ktorú prejde pri robení salta)



Pokračovanie

- Pridaj rýchlosť aj do ostatných blokov, ktoré ju ešte nemajú.