

VLIV DALŠÍ POSTAVIČKY

Přidejte další postavičku (Banán). Ta bude mít stejné naprogramování jako Dýně, jen SKORE a RYCHLOST bude mít jinou hodnotu změny (může být tato hodnota i záporná).

The screenshot shows a Scratch-like programming environment. On the left, there is a stage with a ghost character (Ghost1) and a banana character (Banana1). The 'Postavičky' (Characters) panel shows the banana character selected. The 'Kód' (Code) panel shows the following code block for the banana character:

```
když se klikne na [ ]  
  nastav velikost na 50 %  
  jdi na náhodná pozice  
  opakuj stále  
    když dotýká se Ghost1 ? tak  
      zaměnit SKORE za -50  
      zaměnit RYCHLOST za -1  
      jdi na náhodná pozice
```

The 'Vytvoř proměnnou' (Create Variable) panel shows variables for ČAS (checked), RYCHLOST (unchecked), and SKORE (checked). The 'Vytvoř seznam' (Create List) panel is empty.