

LETADLO

Při pohybu postavičky je nutné na začátku zvolit VSTUPNÍ PODMÍNKY (SKORE, RYCHLOST, POLOHA). Do příkazu **posuň se o RYCHLOST kroků** vlož příkaz **RYCHLOST** ze záložky Proměnné. Druhý příkaz **jdi na x: -250 y: pozice y** zajistí, že letadlo se vrátí na začátek, ale na pozici Y. Pokaždé, když se letadlo vrátí zpět, klesne od 10 kroků níže díky příkazu **změň y o -10**. Příkazy **pozice x** a **pozice y** naleznete v záložce **Pohyb**.

The screenshot displays the mBlock Python Editor interface. On the left, there is a workspace with a Panda8 character and a 'Zařízení' (Devices) panel. The 'Postavičky' (Sprites) panel shows the character's properties: X: -40, Y: 10, Velikost: 100, Směr: 90. Below this are buttons for 'Kostýmy' (Costumes) and 'Zvuky' (Sounds). The central panel shows a 'Vytvoř proměnnou' (Create variable) dialog with 'ČAS' (Time) selected and checked, and 'RYCHLOST' (Speed) and 'SKORE' (Score) also checked. Below this are options to set the variable to 0, change it by 1, show it, or hide it. The right panel shows a Python script with the following code blocks:

```
když se klikne na [ ]  
nastavte SKORE na 0  
nastavte RYCHLOST na 5  
jdi na x: -250 y: 100  
opakuj stále  
  posuň se o RYCHLOST kroků  
  když [ pozice x > 230 ] tak  
    změň y o -10  
    jdi na x: -250 y: pozice y  
    zaměnit RYCHLOST za 1
```