

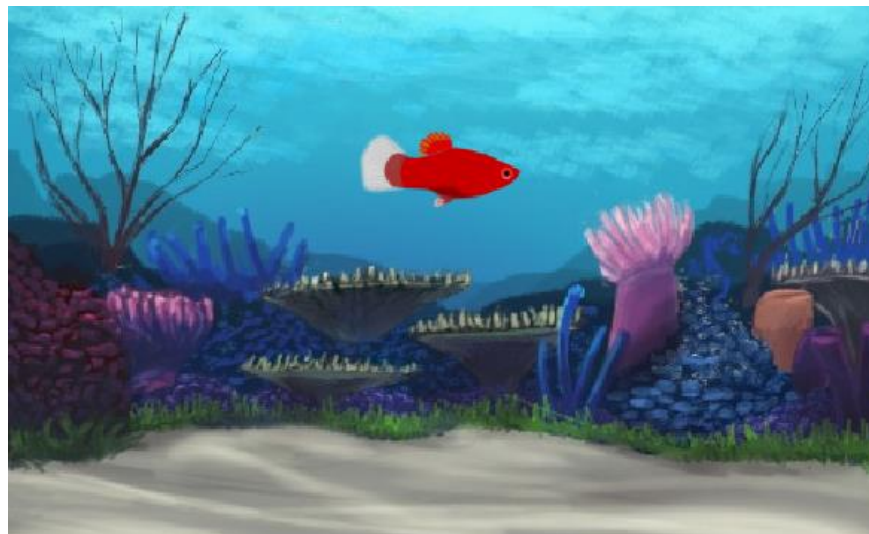


# Akvárium



Otevři si projekt *Akvárium*.

1. Prohlédni si postavu rybka. Sestav pro ni scénář, aby **po spuštění praporkem** 🚩 stále plavala sem tam. Bude se přitom odrážet od stěn akvária.
2. Plave tvá rybka rychle nebo naopak příliš pomalu? Nastav jí rychlost plavání.

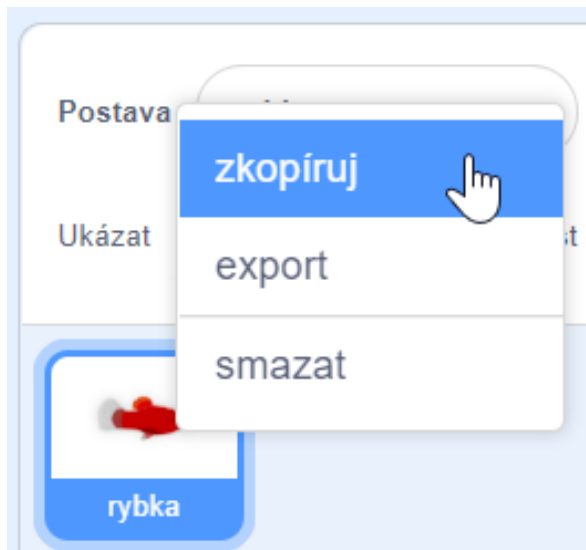




# Akvárium pokračování



Jestliže rybka plave, jak má, zkopíruj ji. Vytvoř tak pět rybek, každé vyber jiný kostým.  
Uprav jim scénáře, aby plavaly různými rychlostmi.  
Spust' najednou scénáře všech rybek. Plavou všechny?





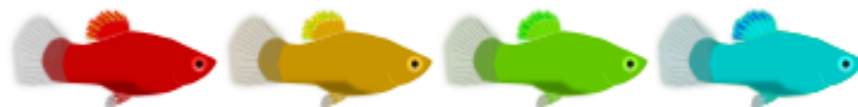
# Každá rybka něco dělá



1. Vyber si jednu z rybek a sestav pro ni nový scénář, aby se po kliknutí na ni otočila o  $180^\circ$ , tedy aby se obrátila.

2. Dalším rybkám přidělej scénáře jako reakce na kliknutí myší, například:

- aby poskočila dopředu,
- aby na chvíli zmizela a pak se zase objevila,
- aby pomocí bloku **změň efekt barva o 25** změnila svoji barvu.



Každé rybce přidělej nějakou reakci na kliknutí.