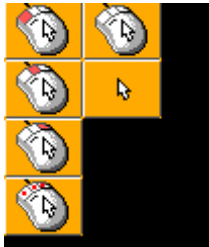


## Hra PIŠKVORKY

- vložíme-li do programu prvek „Myš“, objeví se nám několik variant (vždy u prvku označeného černou šipečkou dole



levé tlačítko, žádné tlačítko

prostřední tlačítko, ukazatel myši (vždy v nápovědě vlevo dole)

pravé tl

nějaké tlačítko


- čaruj předmět na souřadnicích „Bodových“!! neustále dokola

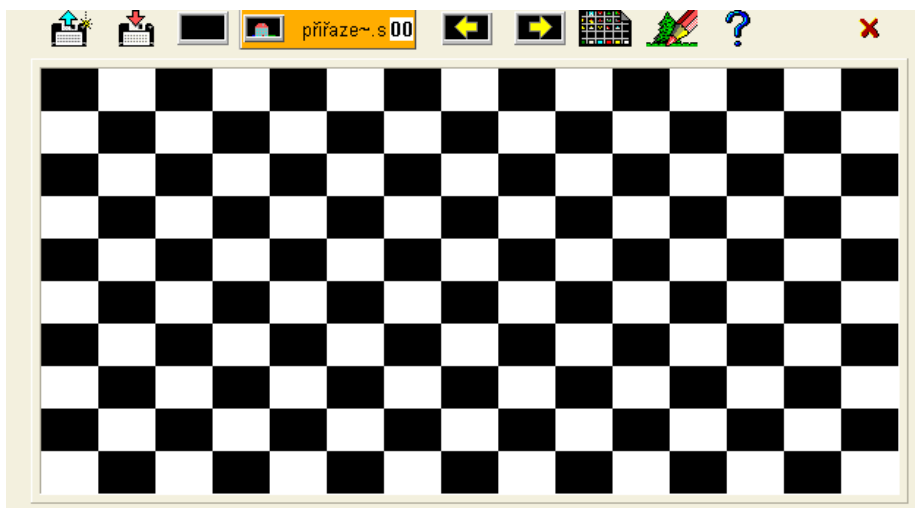


vždy při kliknutí myši

- místo „Bodových“ souřadnic vlož souřadnice „pole“ – čaruje s obláčkem a vidíme, že pracuje stále, potřebujeme, aby počkal na stisk myši – před předmět vložíme prvek „čekej“
- vytvoříme program pro hru piškvorek



- můžeme si nejprve vytvořit šachovnici - scénu -  přepneme se do editoru scén
- zde nakreslíme šachovnici a uložíme scénu



- scénu načteme a zahrajeme
- Vylepšení - můžeme do programu vložit prvek „Průhlednost...“

