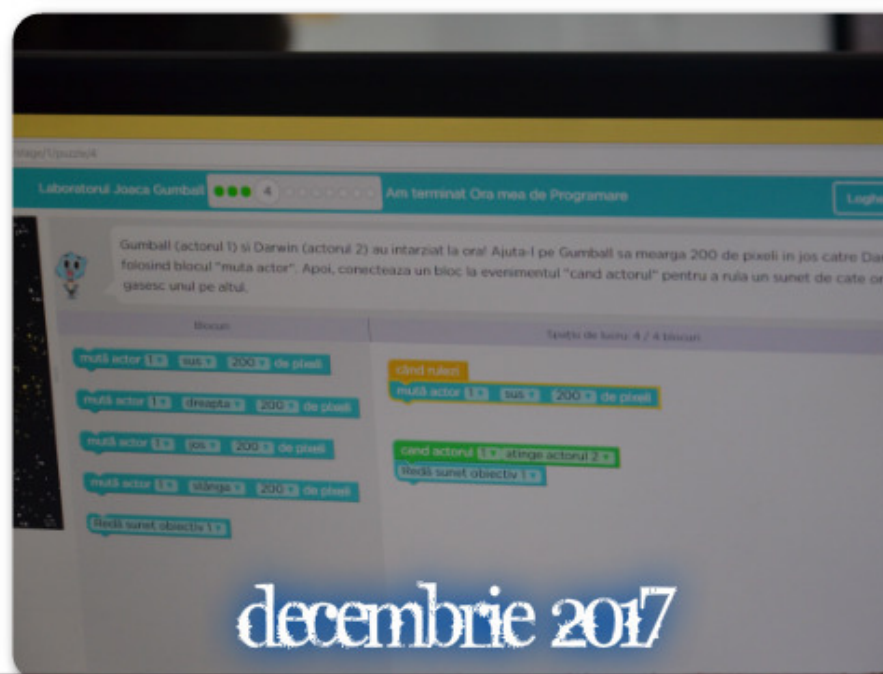
















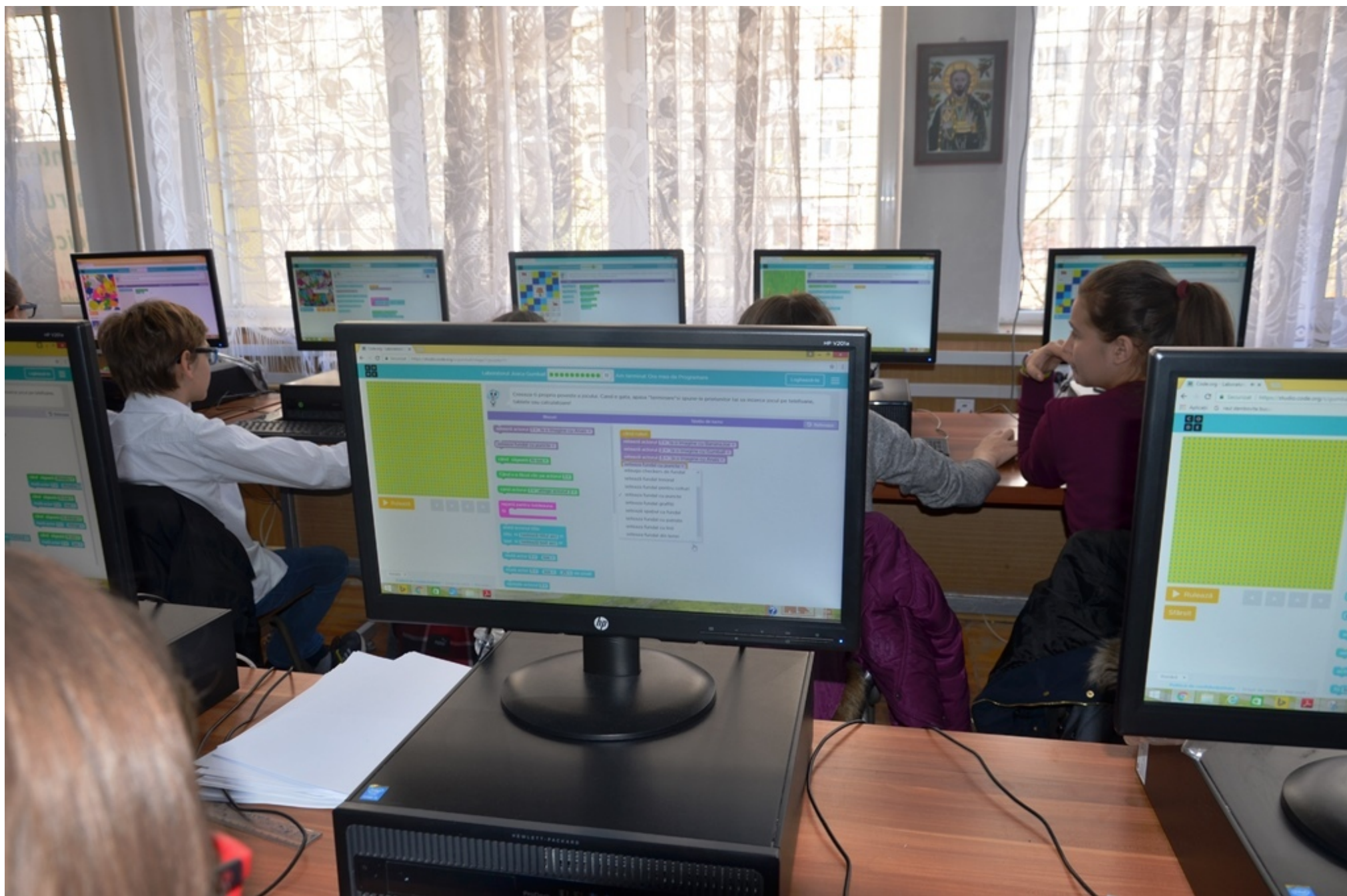
















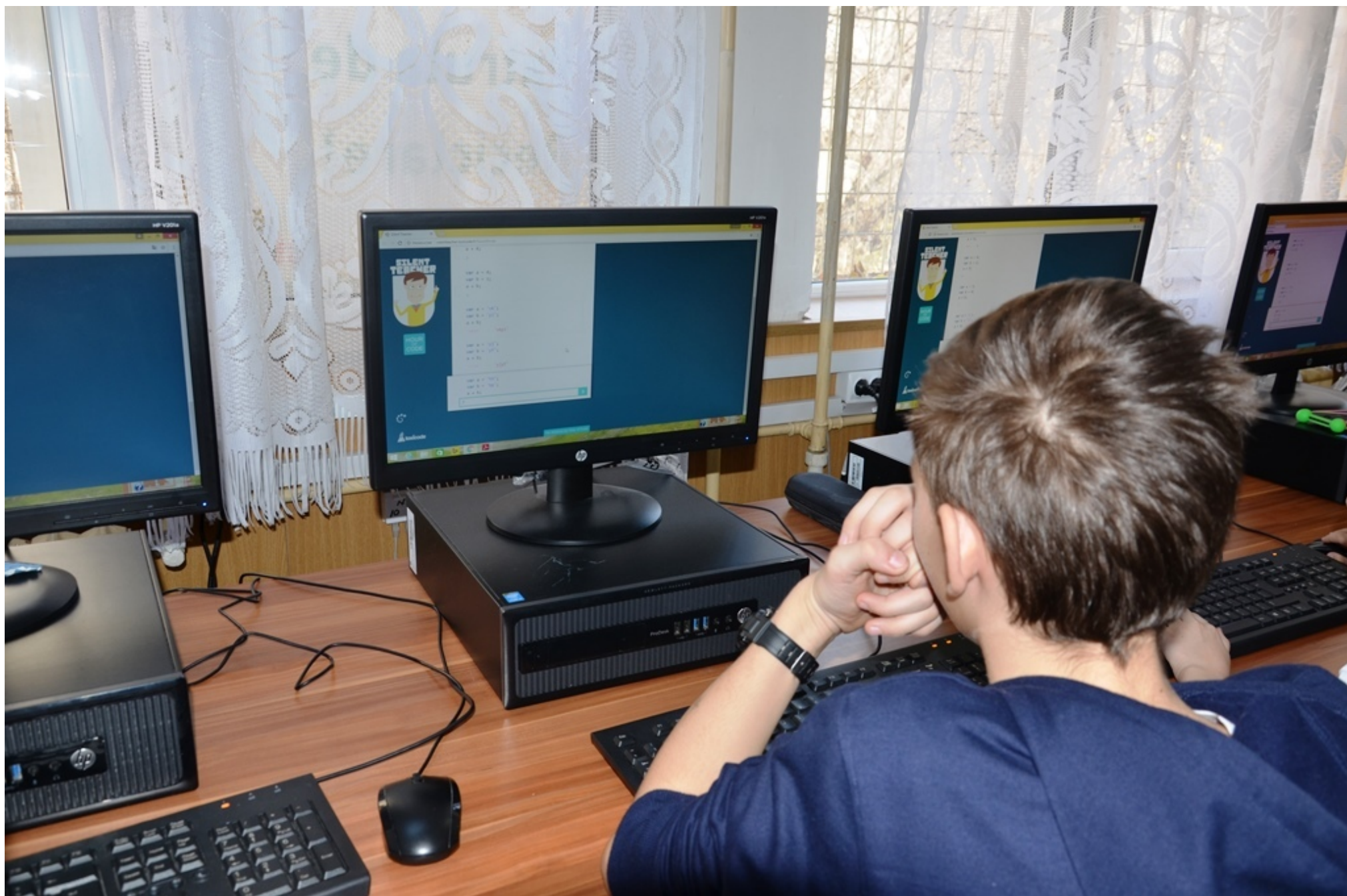




























Gumball (actorul 1) si Darwin (actorul 2) au intarziat la ora! Ajuta-l pe Gumball sa mearga 200 de pixeli in jos catre Darwin folosind blocul "muta actor". Apoi, conecteaza un bloc la evenimentul "cand actorul" pentru a rula un sunet de cate ori se gasesc unul pe altul.

Blocuri

Spațiu de lucru: 4 / 4 blocuri

Reincepe

mută actor 1 sus 200 de pixeli

mută actor 1 dreapta 200 de pixeli

mută actor 1 jos 200 de pixeli

mută actor 1 stânga 200 de pixeli

Redă sunet obiectiv 1

când rulezi

mută actor 1 sus 200 de pixeli

cand actorul 1 atinge actorul 2

Redă sunet obiectiv 1