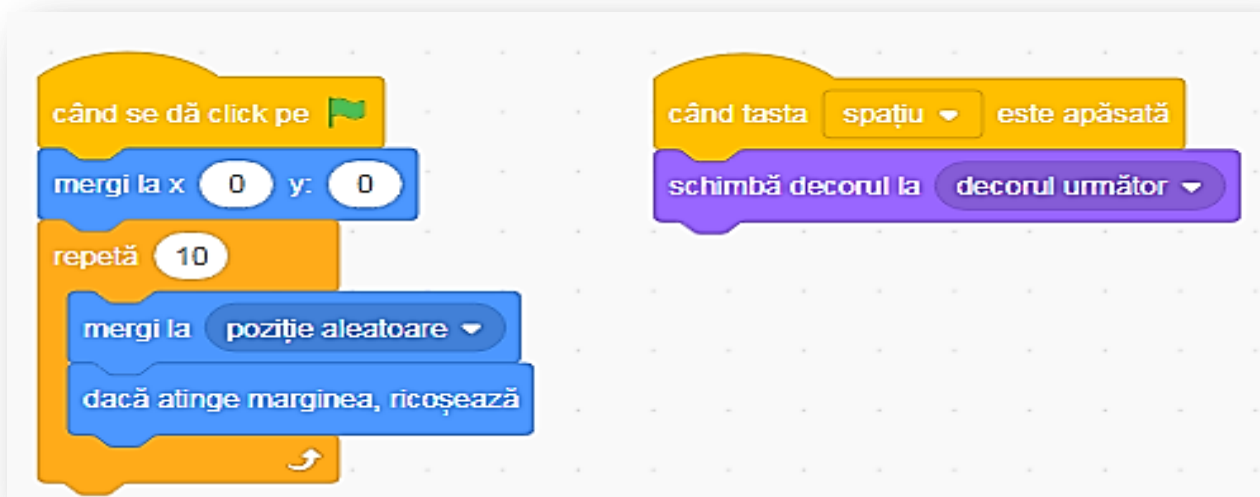


Alegem un decor:

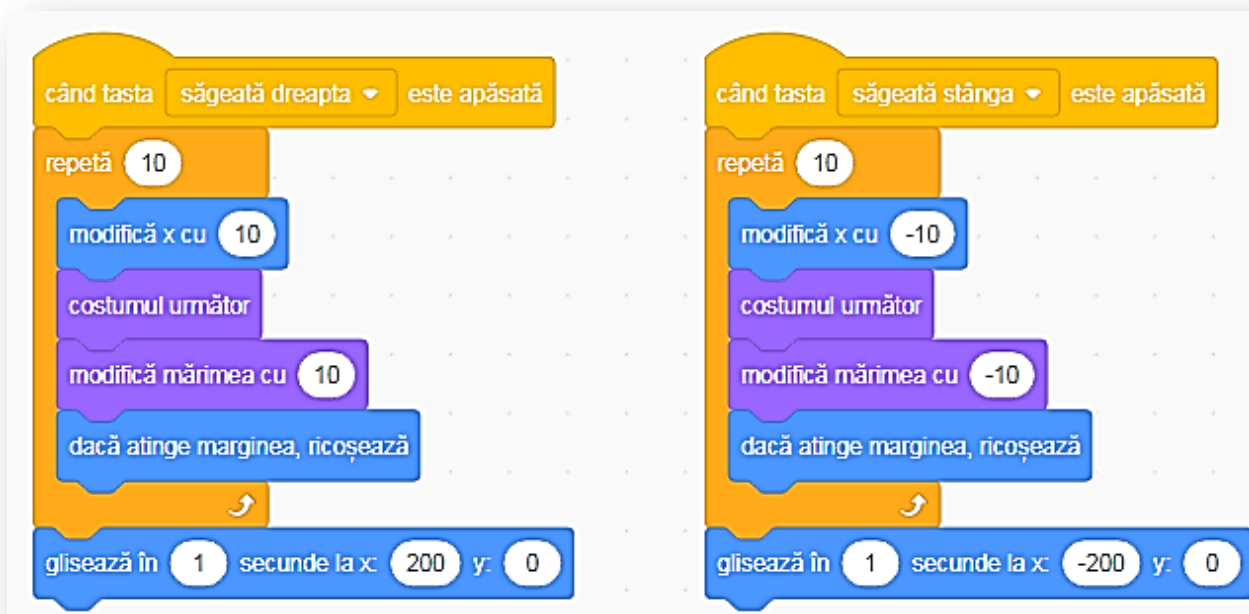


Se alege un decor de iarnă, apoi se alege un decor de poveste.

Se folosesc tasele pentru deplasarea personajului în sus, în jos, la dreapta, la stânga, după secvența principală de program. Tasta "Spațiu" se folosește pentru schimbarea decorului.

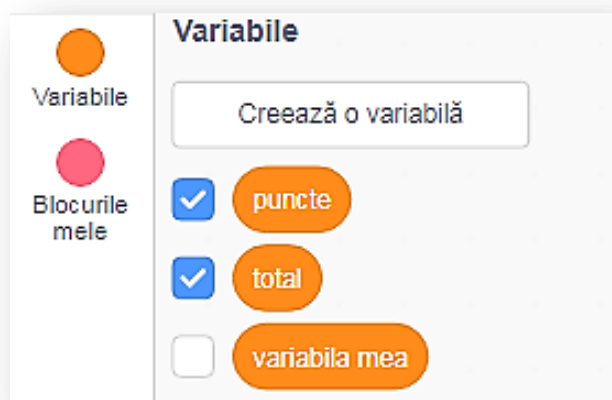


DACĂ ... ATUNCI & VARIABLE



Dacă personajul atinge marginea spațiului de lucru, atunci va ricoșa(DACĂ ... ATUNCI).

Folosirea variabilelor PUNCTE și TOTAL



DACĂ ... ATUNCI & VARIABLE

The image displays four Scratch code snippets arranged in a 2x2 grid, each triggered by a specific arrow key being pressed. Each snippet follows a similar sequence of actions:

- Top-left:** Triggered by the 'down arrow' key. It decreases the 'puncte' variable by 1, updates the 'total' variable, shows the 'puncte' variable, moves the character 1 step down, and triggers a 'bounces' event if the character reaches the bottom edge.
- Top-right:** Triggered by the 'up arrow' key. It increases the 'puncte' variable by 1, updates the 'total' variable, shows the 'puncte' variable, moves the character 1 step up, and triggers a 'bounces' event if the character reaches the top edge.
- Bottom-left:** Triggered by the 'left arrow' key. It decreases the 'puncte' variable by 10, updates the 'total' variable, shows the 'puncte' variable, and rotates the character to face left.
- Bottom-right:** Triggered by the 'right arrow' key. It increases the 'puncte' variable by 10, updates the 'total' variable, shows the 'puncte' variable, and rotates the character to face right.

Se adaugă sau se scad puncte în funcție de tasta apăsată. Programul se oprește când este apăsată tasta SPAȚIU.