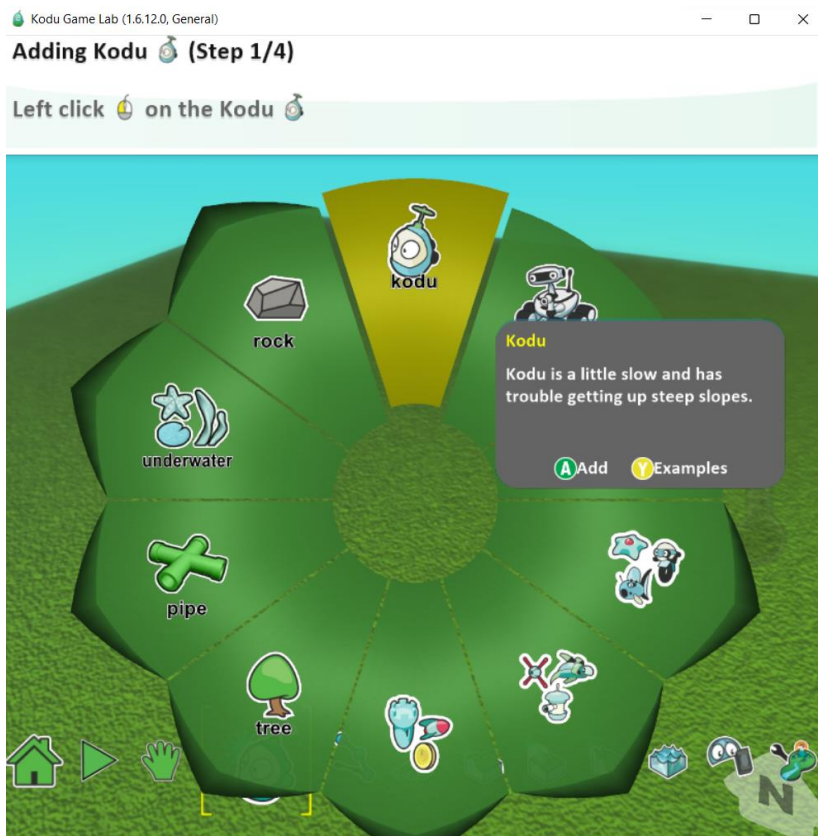


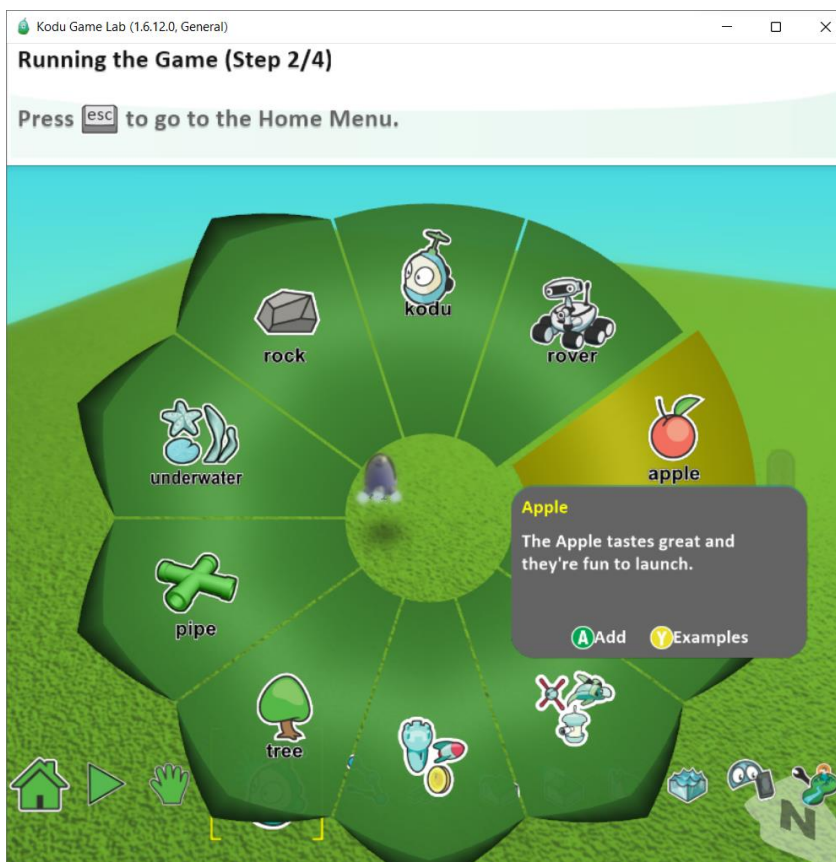
Ko si v svetu, poišči **Object Tool**



Klikneš na travo, da se ti pokaže krog z izbiro. Izbereš **Kodu** in klikneš na travo tja, kamor ga želiš postaviti.



Enako narediš še za jabolka. Postavi jih na poljubna mesta, različno oddaljena od Koduja.



Nato z levim klikom klikneš na Kodu, da se ti pojavi meni in izberi **Program**.

## Running the Game (Step 2/4)

Click off of the menu or press **Esc** to return to the Object Tool .



Napiši program, ki bo Koduju dal naslednja navodila: Ko Kodu zagleda jabolko naj se premakne proti njemu in ko se dotakne jabolka, ga poje.

V 1.bloku pri WHEN klikneš na + da izbereš navodilo, ki ga želiš. V našem primeru izbereš **see**.



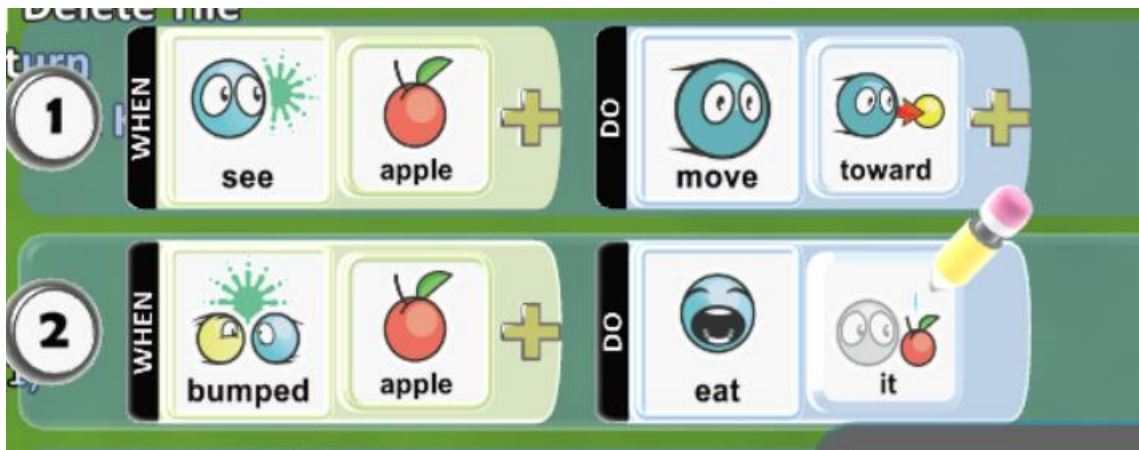
Nato klikneš še enkrat na + znak in tokrat izbereš **objects** in nato **more** in izbereš **apple**.



V bloku DO klikneš + in izbereš **move** in nato še **toward**.

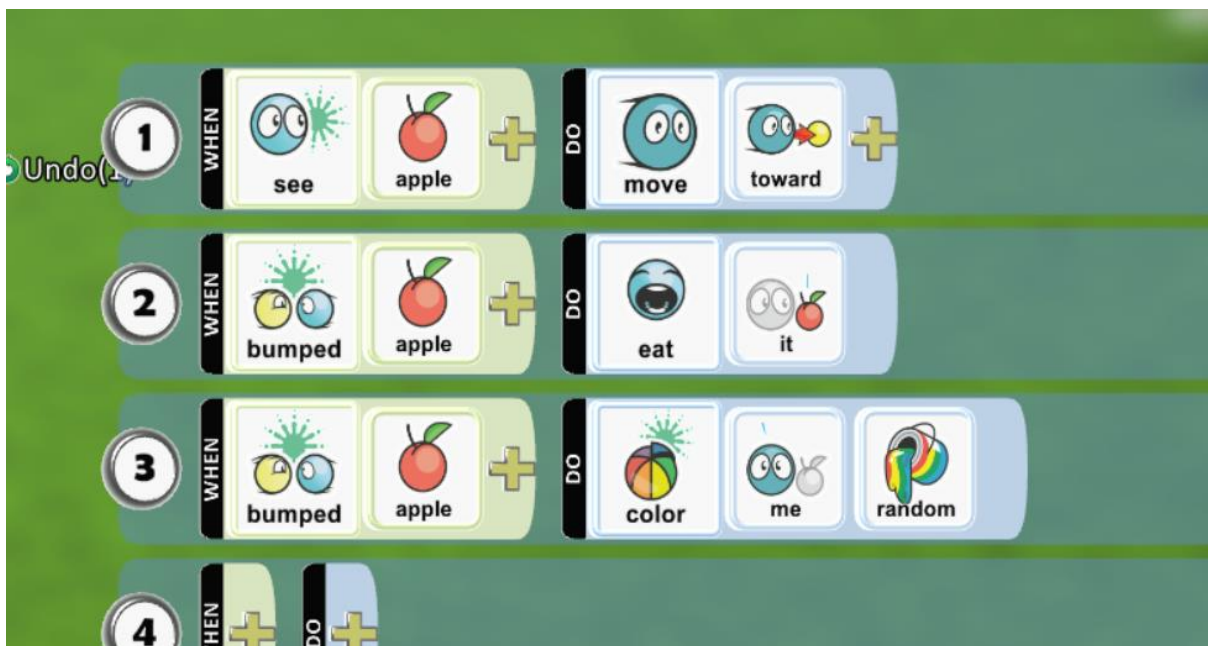


Greš v 2.blok in narediš enako korake, le da zdaj pri WHEN izbereš **bumped** in **apple**, pri DO pa **eat** in **it**.



To je končna koda. Za zabavo pa dodajmo še, da ko se Kodu dotakne jabolka, naključno spremeni svojo barvo.

Končna naloga bi morala zgladati tako.



Vse slike so pod licenco: slike by Pia is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)