

### Feladat

Tanítsuk meg tátogni a halakat!

### Megoldás

Ahhoz, hogy egy hal tátogni tudjon, két dolgot kell megtennünk. Először egy új, nyitott szájú **jelmez**-re lesz szüksége. Majd meg kell kérni, hogy váltogassa a jelmezeit. Egy rajzfilmnél biztos több kockát rajzolnának meg, ha azt akarnák, hogy egy hal tátogjon, de nekünk most ez a két kocka is elég lesz.

A jelmez betöltéséhez először válasszuk ki a halat a jobb alsó részen, majd kattintsunk a középső, **Jelmezek** fülre.



Új jelmez betöltése

A Scratch képtárában lévő halak elnevezéséből látszik, hogy melyik az, amelyiknek több jelmeze is van, és melyikhez kell nekünk megrajzolnunk. Ennél a hálnál szerencsénk van, a *fish1-a* nevében a *-a* arra utal, hogy van még másik, *-b* vel jelölt jelmeze is. Kattintsunk a betöltésre, és keressük meg a jelmeztárban!

Ha a három halból egyiknek sincs több jelmeze, akkor kénytelenek vagyunk neki megrajzolni egy másikat is. Ha a **Másolás** gombra kattintunk, akkor az eredeti jelmezt megduplázza, majd a **Módosítás** gombbal a rajzoló felülethez jutunk, ahol módosítani tudjuk a hal száját.



*Itt már két lemeze van a halnak*

Most már csak meg kell kérnünk a halat, hogy váltogassa a jelmezeit. Kattintsunk a **Feladatok** fülre, és a **Kinézet** parancsoknál megtaláljuk a **váltás jelmezt** parancsot. Tegyük be ezt a mindig ismétlődő utasítások közé!



*A zöld zászlóra kattintás után már tényleg tátog is a hal*