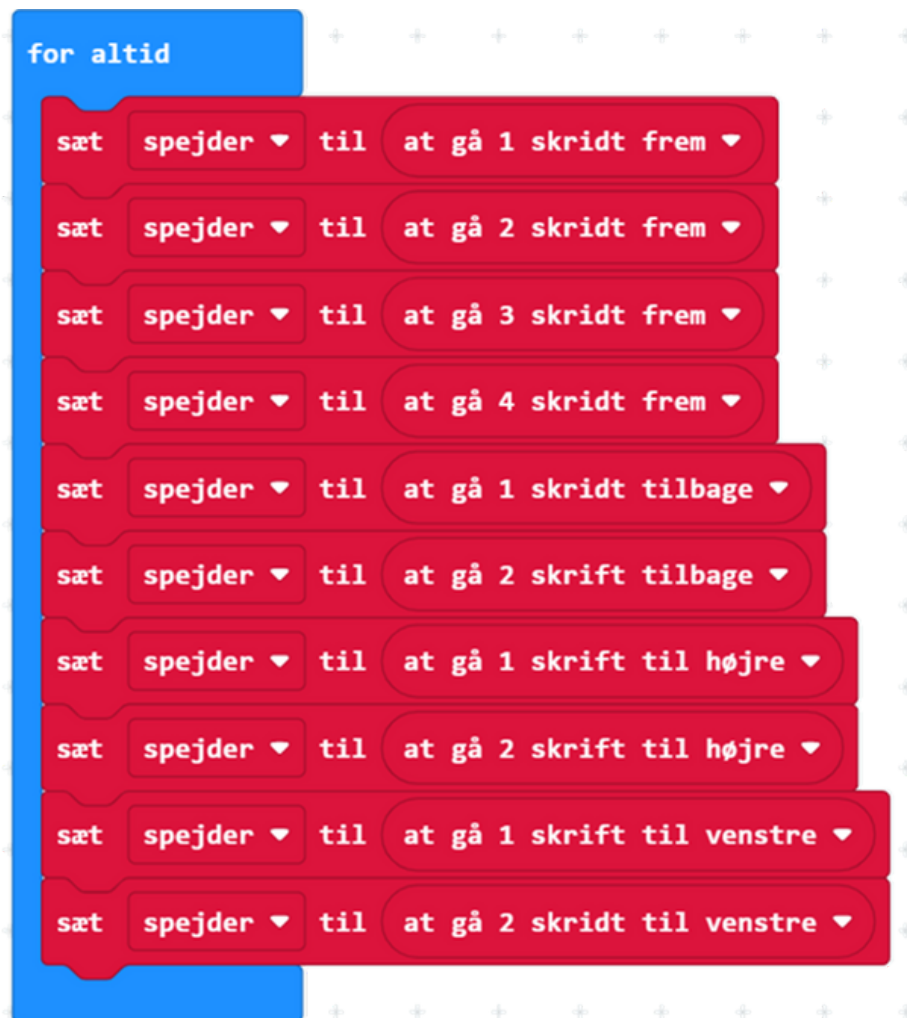


BILAG: PROGRAMMERINGS- PUSLEPSIL

PRINT PUSLESPILLET, KLIP BRIKKERNE UD OG LAMINER DEM



SPEJDER

```
på ryst ▼  
  sæt spejder ▼ til at hoppe ▼
```

```
for altid  
  gentag 4 gange  
  udfør  
    sæt spejder ▼ til at hoppe ▼  
  sæt Vent og tæl ▼ til 0  
  vis streng "RYST KROPPEN"  
  sæt spejder ▼ til at samle objekt op fra jorden ▼  
  sæt spejder ▼ til at stille objekt på jorden ▼  
  sæt spejder ▼ til at dreje 90 grader rundt om sig selv ▼  
  sæt spejder ▼ til at smile ▼  
  sæt spejder ▼ til at hoppe ▼
```