

ЧАС 4: Употреба на време при подредување настани

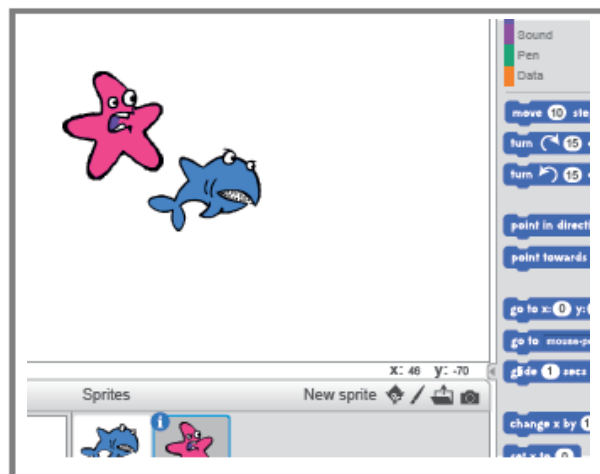
Можеш да програмираш повеќе од една фигура во една анимација во Скреч. Следи ги дадените чекори за да анимираш разговор помеѓу ајкула и морска ѕвезда.

Проектот зачувај го под име vezba_4.

1

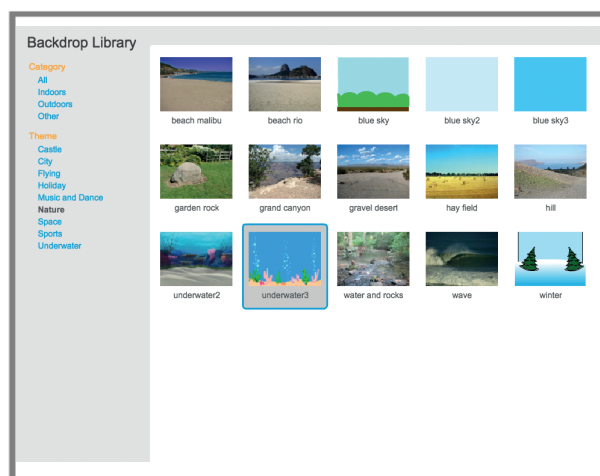
Десен клик на мачето, а потоа клик на **избриши** (**delete**). Кликни на иконата **Choose sprite from library** , а потоа кликни на **Animals**. Селектирај **Shark** и кликни на **OK**. Врати се назад во библиотеката и избери **Starfish**. Кликни на **OK**.

Потребни ни се две фигури за да можат да разговараат една со друга.



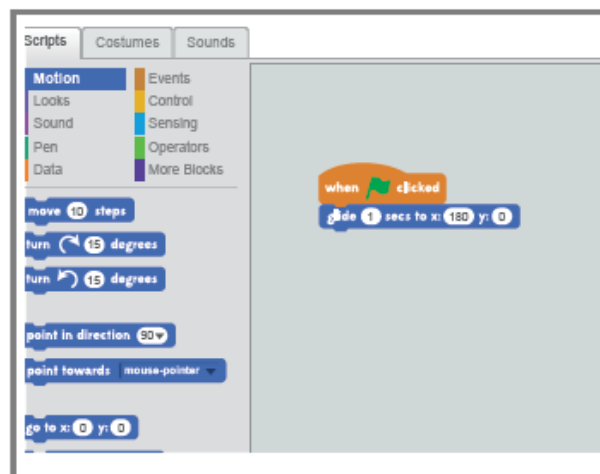
2

Кликни на иконата **Choose backdrop from library**  и избери ја сликата **Nature**. Селектирај **underwater3** и потоа кликни на **OK**.



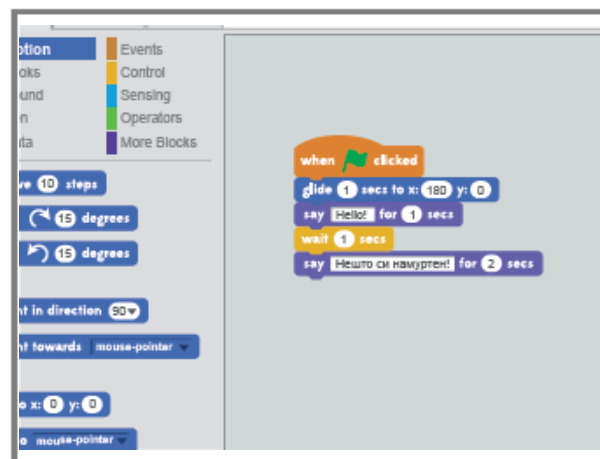
3

Селектирај ја фигурата морска ѕвезда во полето **Sprites** и потоа кликни на јазичето **Scripts**. Кликни на **Events** и повлечи го блокот **When green flag clicked** во областа на скриптата. Кликни на **Motion** и вклопи го блокот **glide...** под него. За **x** внеси **180**, а за **y** внеси **0**.



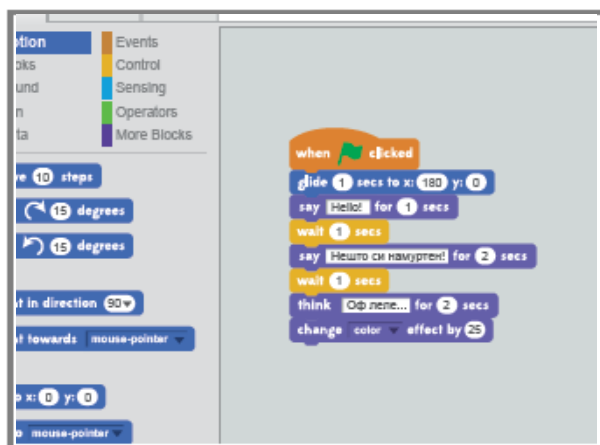
4

Клики на **Looks** и постави го блокот **say Hello! for 2 secs** во областа на скриптата. Во блокот **secs** внеси **1**. Кликнете на **Control** и постави го блокот **wait 1 secs**. Врати се назад во **Looks** и постави друг блок **say....** Во првото празно поле внеси **Нешто си намуртен!**



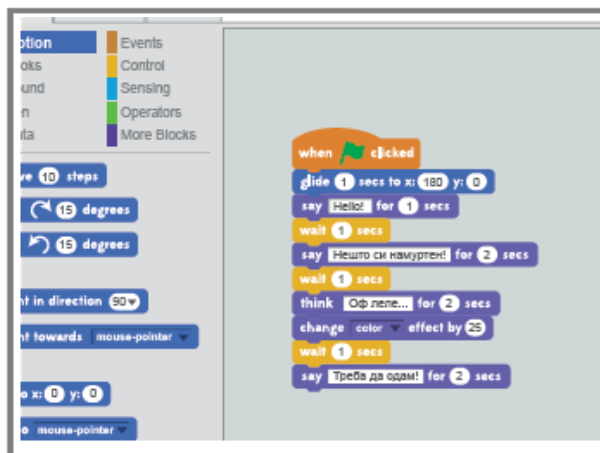
5

Врати се назад во **Control** и постави го блокот **wait 1 secs**. Врати се назад во **Looks** и вклопи го блокот **think hmm... for 2 secs**. Внеси **Оф леле...** во првото празно поле. Потоа, вклопи го блокот **change color effect by 25** под него.



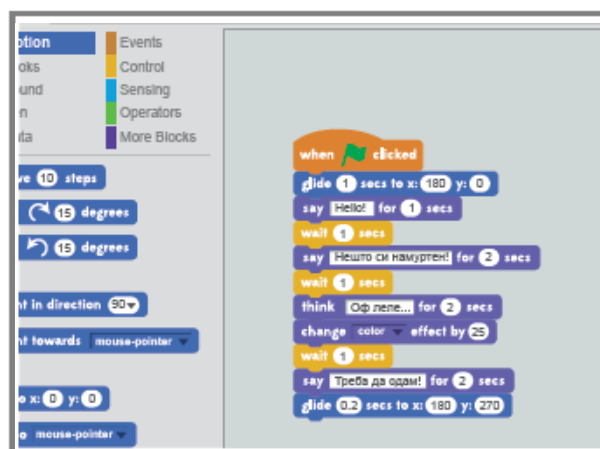
6

Клики на **Control** и постави друг блок **wait 1 secs**. Потоа, врати се назад во **Looks**, вклопи друг блок **say....**, но овој пат во првото празно поле внеси **Треба да одам!**



7

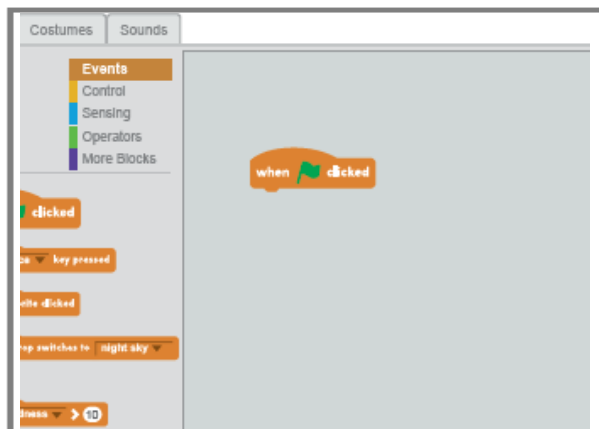
Скриптата на морската звезда е речиси готова! Клики на **Motion** и постави го блокот **glide....** Во блокот **secs** внеси **0.2**. За **x** внеси **180**, а за **y** внеси **270**. Скриптата за морската звезда е завршена. Прочитај ја скриптата. Објасни што ќе направи морската звезда.



8

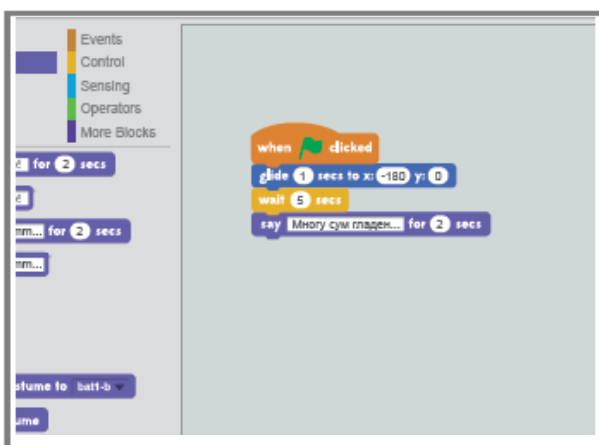
Сега да ја програмираме ајкулата. Кликни на **shark** во полето **Sprites**. Потоа, кликни на **Events** и постави го блокот **when clicked** во областа на скриптата.

Секоја фигура има своја сопствена област прво треба да кликнеш на иконата на фигурата под Сцената за да креираш нешто за таа фигура.



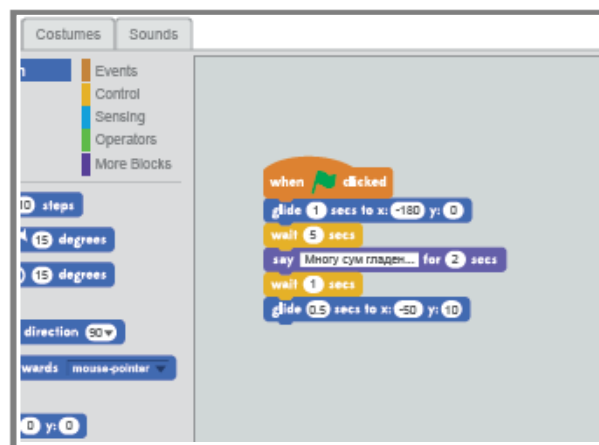
9

Кликни на **Motion**. Постави го блокот **glide...** и за **x** внеси **-180**, а за **y** внеси **0**. Кликни на **Control** и додај блок **wait 1 secs**. Во полето на **secs** внеси **5**. Кликни на **Looks** и додај блок **say**. Во првото празно поле внеси **Многу сум гладен...**



10

Кликни на **Control** и вклопи друг блок **wait 1 secs**. Кликни на **Motion** и вклопи блок **glide...** Во полето **secs** внеси **0.5**. За **x** внеси **-50**, а за **y** внеси **10**. Ајкулата е сега програмирана. Дали можеш да претпоставиш што ќе направи ајкулата?



11

Кликни на зеленото знаменце  горе десно на Скриптата за да се изврши твојата анимација. Набљудувај како ајкулата и морската ѕвезда разговараат и како морската ѕвезда плива на крајот.

