

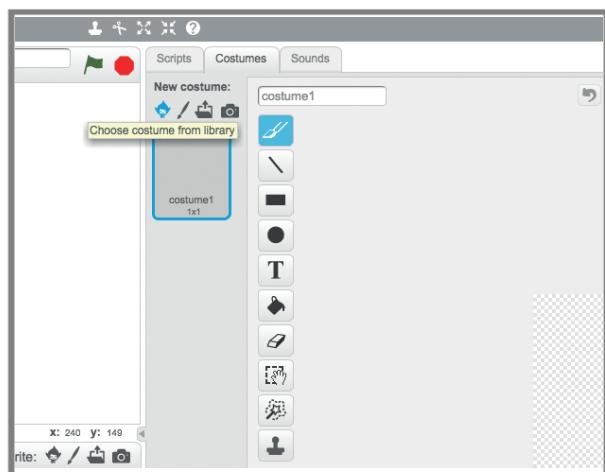
## ЧАС 5: Програмирање со помош на блокови за емитирање (Broadcast)

Со помош на блоковите за емитирање, фигурите „испраќаат“ невидливи пораки меѓу себе. Во оваа активност ќе ги користиш блоковите за емитирање за да создадеш копчиња со кои ќе креираш различни форми.

Проектот зачувј го под име vezba\_5.

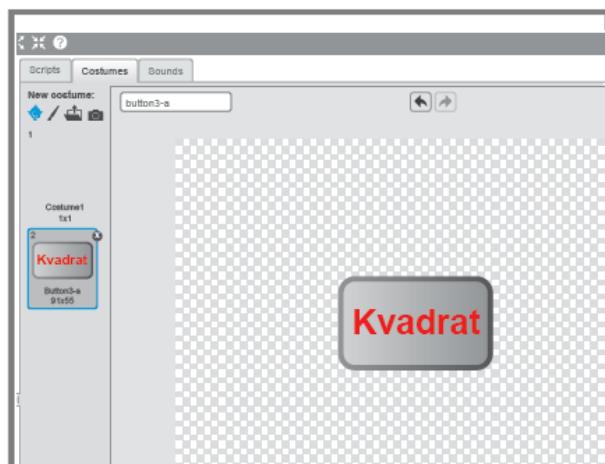
1

Десен клик на фигурата маче и кликни избриши (**delete**). Потоа, кликни на иконата **Paint new sprite** што се наоѓа во десниот агол под Сцената. Во делот *New costume section* кликни на иконата **choose costume from library** .



2

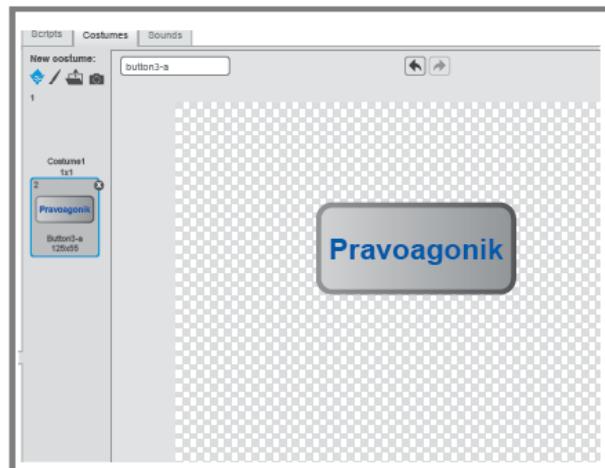
Во Costume library кликни на **Things** и потоа на **button3-a**. Кликни OK. Во долниот десен агол на областа за цртање провери дали е избрано *Vector mode*, ако не е кликни на **Convert to vector**. Кликни на алатката **text** . Внеси **Kvadrat** и обој го текстот во црвена боја.



3

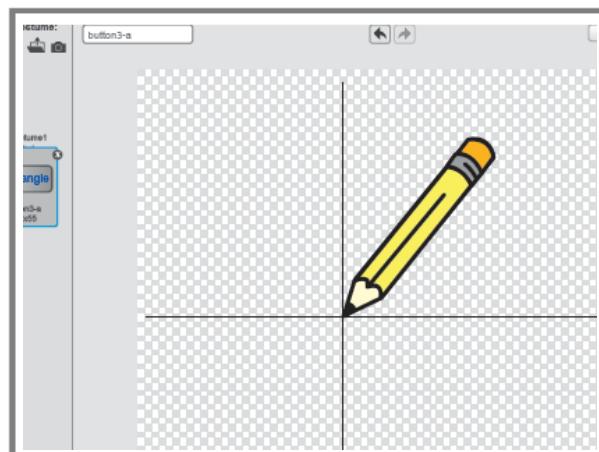
Десен клик на *Sprite 1* и одбери **duplicate**. Кликни на *Sprite 2* и смени го текстот во **Pravoagolnik** и обој го текстот со сина боја. Премести ги двете копчиња во левиот агол на Сцената.

Користи ја стрелката од алатките на десната страна на областа за цртање за го зголемиш правоаголникот и текстот со зборот **Pravoagolnik** целосно ќе биде во правоаголникот.



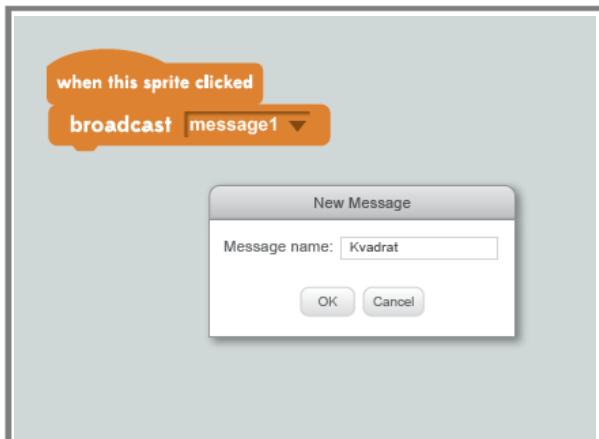
4

Кликни на иконата **Paint new sprite**. Кликни на иконата **Choose costume from library**, потоа, во менито кликни на **Things**. Селектирај **pencil-a** и кликни **OK**. Кликни на копчето **Set costume center** (+) во горниот десен агол на областа со скриптите и повлечи го знакот плус до врвот на моливот.



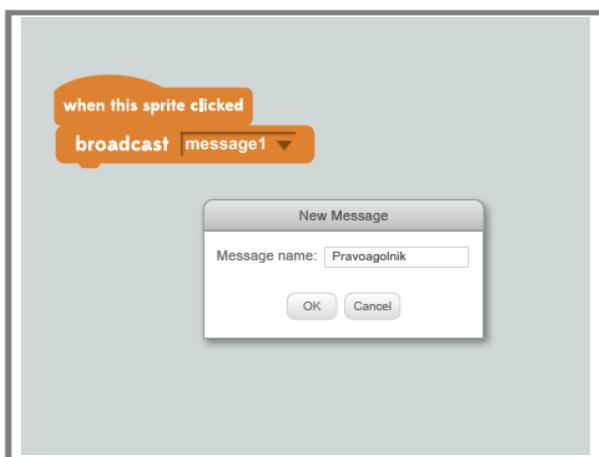
5

Во полето *Sprites* под Сцената кликни на иконата *Sprite 1 kvadrat*. Во јазичето **Scripts** кликни на **Events**. Постави го блокот **when this sprite clicked** во областа на скриптата. Вклопи го блокот **broadcast message1** под него. Кликни на стрелката во полето **message1**, па потоа **new message...**. Внеси **Kvadrat** и кликни **OK**.



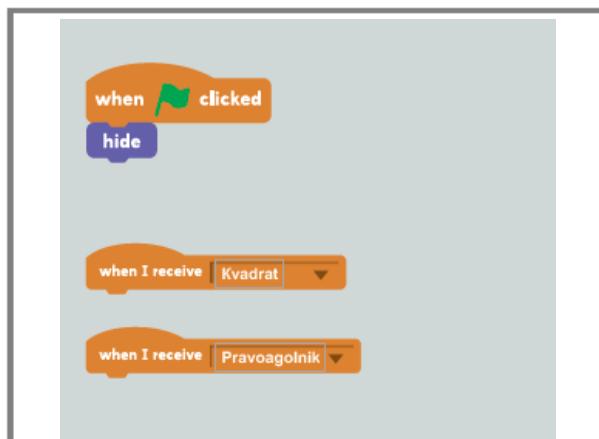
6

Во полето *Sprites* под Сцената кликни на фигурата *Sprite 2 pravoagolnik*. Во јазичето **Scripts** кликни на **Events**. Постави го блокот **when this sprite clicked** во областа на скриптата. Вклопи го блокот **broadcast...** под него. Кликни на стрелката во полето за порака, па потоа **new message...**. Внеси **Pravoagolnik** и кликни **OK**.



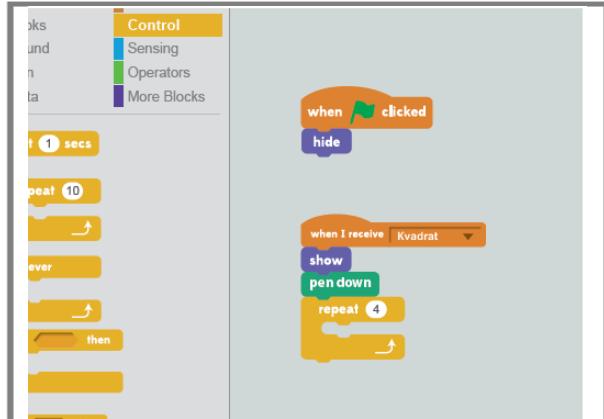
7

Во полето *Sprite* кликни на иконата *Sprite 3 pencil-a*. Постави го блокот **when green flag clicked** во областа на скриптата. Во јазичето **Scripts** кликни на **Looks**. Избери го блокот **hide**. Кликни на **Events** и постави ги двата блока **when I receive....**. Кликни на пагачкото мени на еден од нив и избери **kvadrat**.



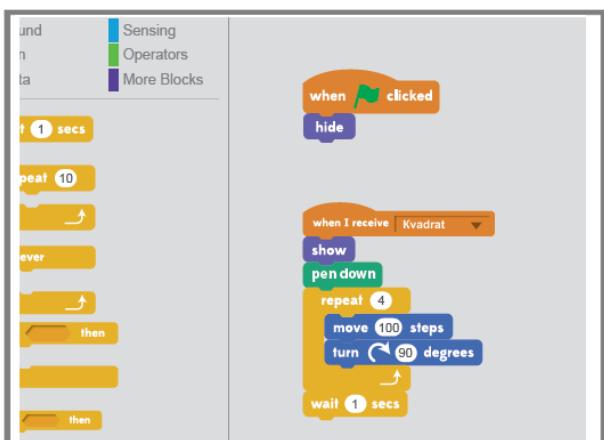
8

Треба да го програмираш моливот да прави нешто кога ќе ја прими пораката *Kvadrat*. Кликни на **Looks**. Вклопи го блокот **show** со блокот **when I receive Kvadrat**. Кликни на **Pen** и вклопи го блокот **pen down**. Кликни на **Control** и одбери го блокот **repeat....** Во белото поле внеси **4**.



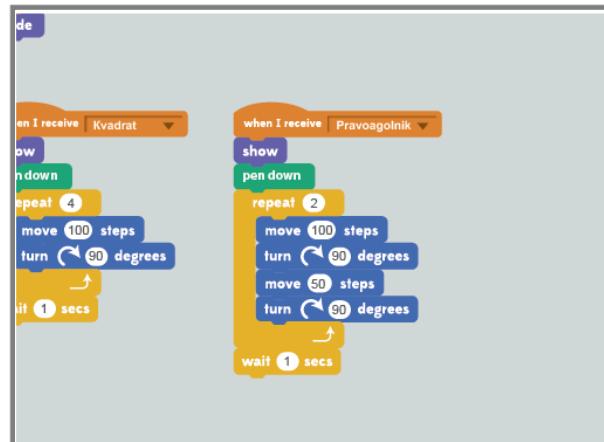
9

Кликни на **Motion** и вклопи го блокот **move 10 steps** во блокот **repeat** во скриптата за квадратот. Во белото поле внеси **100**. Вклопи го блокот **turn ⚡ 15 degrees** под него. Внеси **90** во белото празно поле. Кликни **Control** и вклопи го блокот **wait 1 secs** под блокот **repeat**.



10

Треба да го програмираш моливот да прави нешто кога ќе ја прими пораката *Pravoagoalnik*. Постапката е слична со алгоритамот од претходниот чекор, но наместо четири еднакви страни, овде има 2 подолги и 2 пократки страни како што е прикажано на сликата. Пократката страна нека биде половина од подолгата страна.



11

Кликни на **Looks** и вклопи го блокот **hide** на крајот на секоја скрипта. Потоа, кликни на **Pen** и додај блок **clear** на крајот секоја скрипта. Провери ги твоите скрипти. Што ќе се случи кога ќе кликнеш на секоја скрипта? Кликни на зеленото знаменце во горниот десен агол на Сцената. Кликни на копчињата на Сцената за да видиш дали работи твојата програма!

