ТЕМА: Креирање едноставни програми во "Скреч"

Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 5 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернетстраницата за нарачка.



## 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.

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

2

Кликни на иконата Choose backdrop from library a 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 Clicked во областа на скриптата. Кликни на Motion и вклопи го блокот glide... под него. За х внеси 180, а за у внеси 0.



## ТЕМА: Креирање едноставни програми во "Скреч"

4

Кликни 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!

otton Events oks Control und Sensing n Operators da More Blocks		when Clicked dide to sect to X: (BD) y: () say [Helic2] for to sect wait to sect
(* 15 degrees		
(5) degrees		say Heuro CH Hawyprent for 2 secs
nt in directi	on 907	
nt towards	mouse-pointer	
• x: 0 y: 0		
o mouse-po	inter	

## 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

Кликни 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 ѕвезда е речиси готова! Кликни на Motion и постави го блокот glide.... Во блокот secs внеси 0.2. За х внеси 180, а за у внеси 270. Скриптата за морската ѕвезда е завршена. Прочитај ја скриптата. Објасни што ќе направи морската ѕвезда.





## ТЕМА: Креирање едноставни програми во "Скреч"

Costumes Sounds Сега да ја програмираме ајкулата. 8 Кликни на shark во полето Sprites. Sensing Operators Потоа, кликни на **Events** и постави го More Blocks 🔎 elicke 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. · - > 1D 9 Control Sensing Кликни на Motion. Постави го Operators More Blocks блокот glide... и за х внеси -180, а за 🗧 for 2 secs -180 y: 0 у внеси 0. Кликни на Control и додај 7 блок wait 1 secs. Во полето на secs nm... for 2 secs внеси 5. Кликни на Looks и додај nm... блок say. Во првото празно поле внеси Многу сум гладен... stume to batt-b 💌 Costumes Sounds 10 Events Кликни на Control и вклопи друг Control Sensing блок wait 1 secs. Кликни на Motion Operators и вклопи блок glide... Во полето More Blocks secs внеси 0.5. За х внеси -50, x: -180 y: 0 15 degrees а за у внеси 10. Ајкулата е сега wrnagen... for 2 secs (15) degr програмирана. Дали можеш да 0.5 ++c+ 10 X: -50 y: 10 претпоставиш што ќе направи n 90v ајкулата? D y: D 11 Кликни на зеленото знаменце Нешто си намуртен! 🏲 горе десно на Скриптата за да се изврши твојата анимација. Набљудувај како ајкулата и морската ѕвезда разговараат и како морската ѕвезда плива на крајот.