

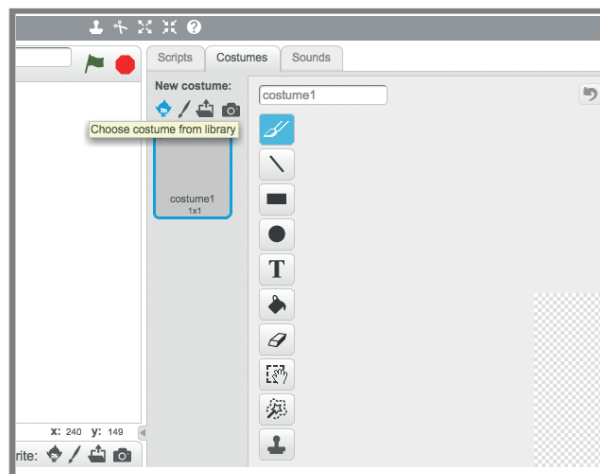
## ЧАС 5: Програмирање со помош на блокови за емитирање (Broadcast)

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 зачувај го под име `vezba_5`.

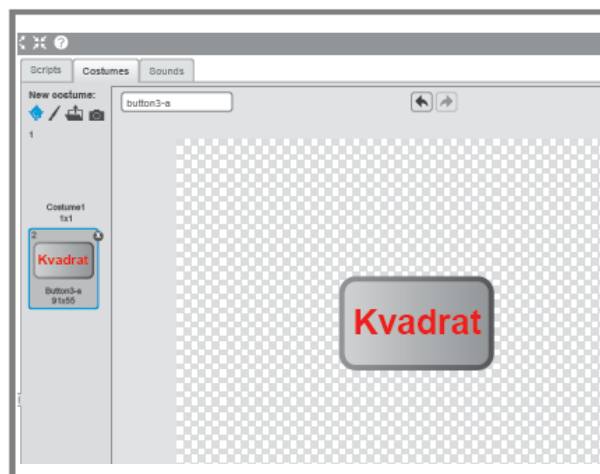
1

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



2

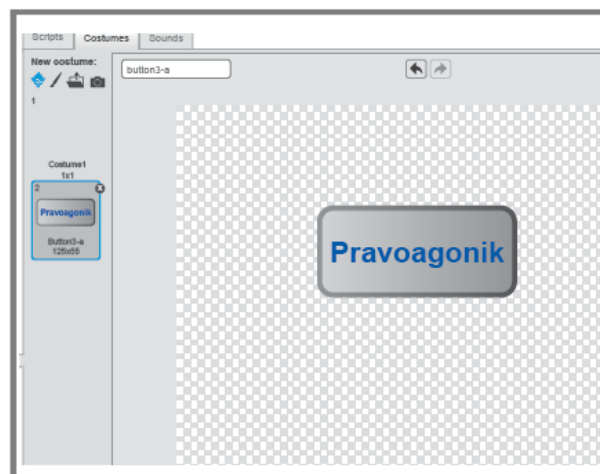
Во *Costume library* кликувај на **Things** и потоа на **button3-a**. Кликни ОК. Во долниот десен агол на областа за цртање провери дали е избрано *Vector mode*, ако не е кликувај на **Convert to vector**. Кликни на алатката **text**. Внеси **Kvadrat** и обој го текстот во црвена боја.






3

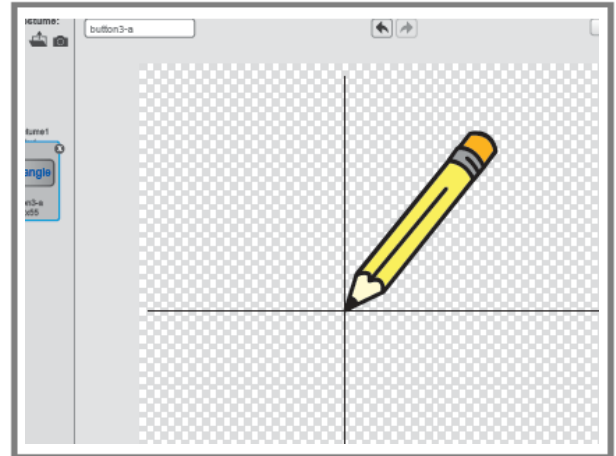
Десен кликувај на *Sprite 1* и одбери **duplicate**. Кликни на *Sprite 2* и смени го текстот во **Pravoagolnik** и обој го текстот со сина боја. Премести ги двете копчиња во левиот агол на Сцената.

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.



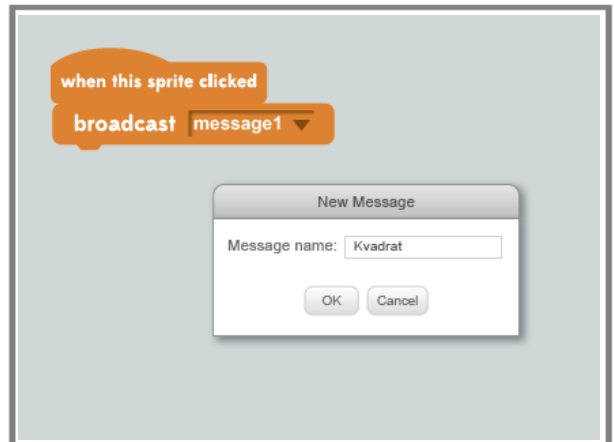
4

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



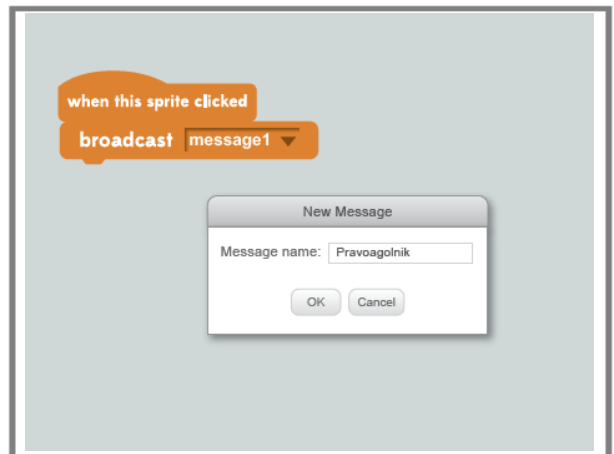
5

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




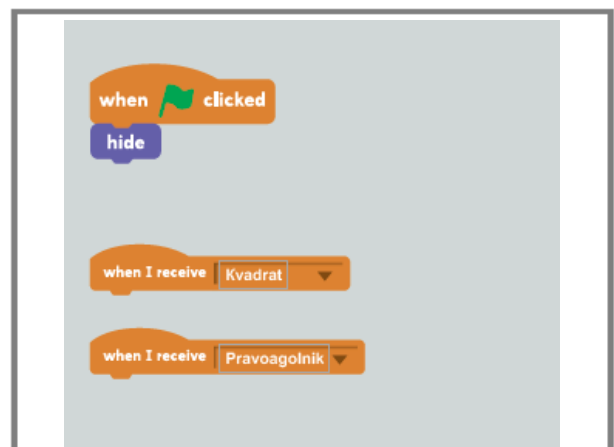
6

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



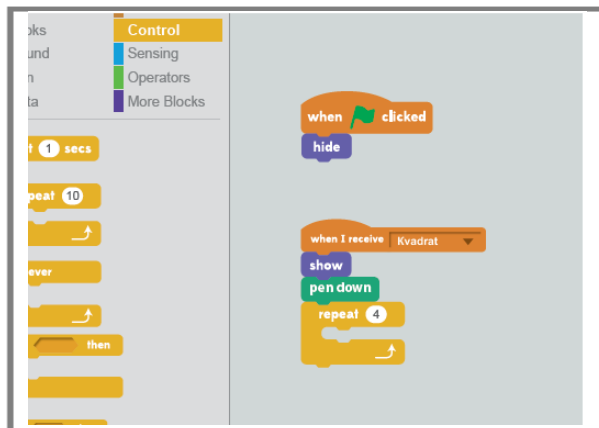
7

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



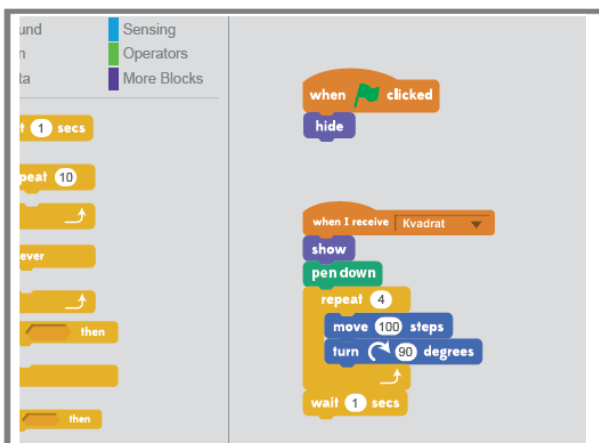
8

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**.



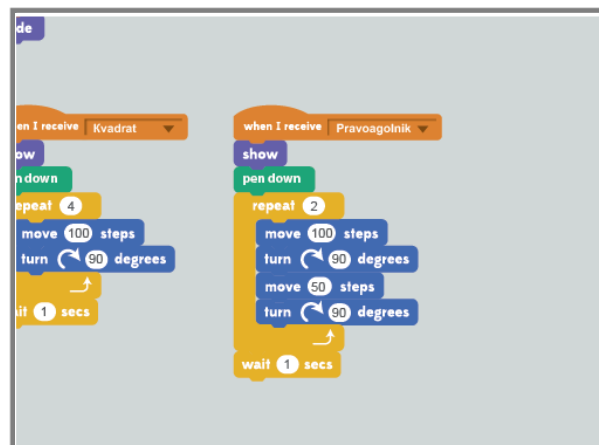
9

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 *Pravoagolnik*. Постапката е слична со алгоритмот 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!

