

Работа со компјутер и основи на програмирањето за 5 одд

## 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 интернет-страницата за нарачка.

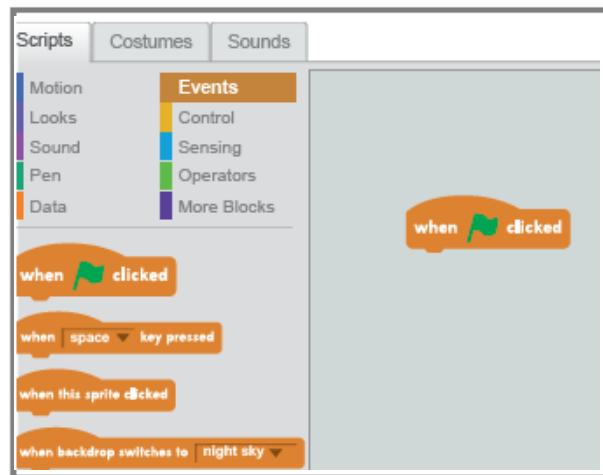
## ЧАС 6: Креирање математички квиз

Што се случува во компјутерските игри зависи од изборот на корисникот. На пример, различни работи можат да се случат во квизот кога корисникот избира точен или неточен одговор. Ќе креираш математички квиз за помали деца.

Проектот зачував го под име vezba\_6.

1

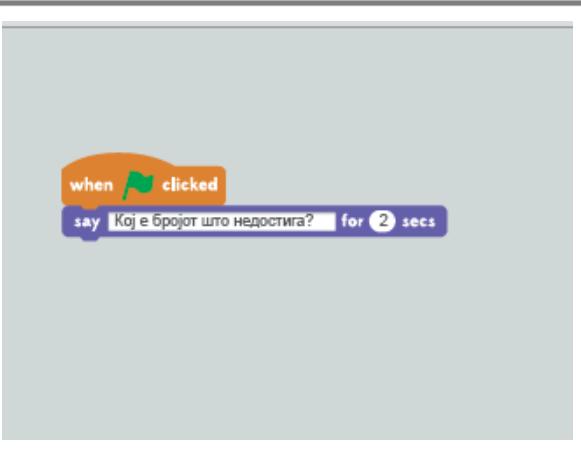
Кликни на мачето во полето Sprites под Сцената и потоа на јазичето Scripts. Кликни на Events и постави го блокот When clicked во областа на скриптата.



2

Кликни на Looks. Вклопи го блокот say hello for 2 secs под блокот when clicked. Кликни на белото празно поле и внеси **Кој е бројот што недостига?**

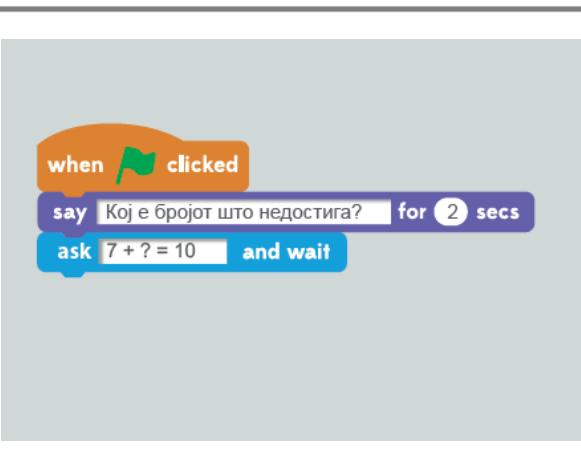
Што било да внесеш во празното поле, фигурата ќе го каже тоа во облачето за говорење.



3

Кликни на Sensing. Вклопи го блокот ask what's your name and wait под блокот say.... Кликни на празното поле и внеси  **$7 + ? = 10$** .

Користејќи го блокот ask...and wait корисникот ќе може да внесе одговор на прашањето.



4

Кликни на **Control** и вклопи го блокот **if... then...else**. Кликни на **Operators** и постави го блокот  **$\square = \square$**  во просторот помеѓу if и then. Кликни на **Sensing** и постави го блокот **answer** во првиот квадрат од зелениот блок. Кликни на второто празно поле и внеси **3**.



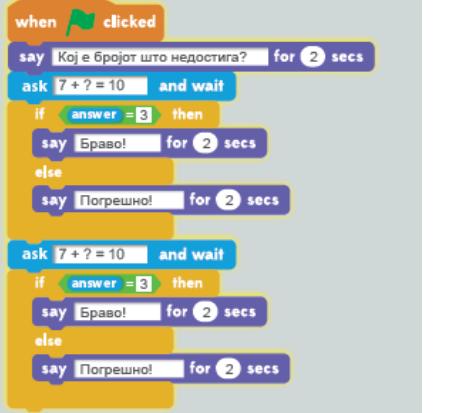
5

Кликни на **Looks**. Постави го блокот **say...** во првиот дел од блокот **if...then...else**. Кликни на првото празно место и внеси **Браво!**. Постави уште еден блок **say...** во вториот дел од блокот **if...then...else** и внеси **Погрешно!**



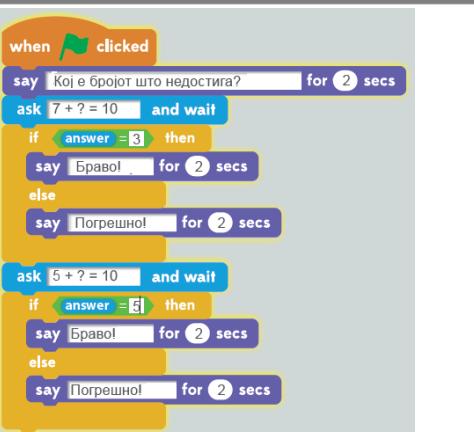
6

За да го составиш второто прашање, десен клик на блокот **ask...and wait** во областа на скриптата. Клик на **duplicate**. На овој начин ќе направиш копија од сите блокови под тој блок. Вклопи ги сите блокови



7

Кликни на празното поле во вториот блок **ask and wait** за да го смениш прашањето. Внеси  **$5 + ? = 10$** . Кликни на празното поле во блокот **if answer =...** и смени од **3** во **5**.



**8**

Сега состави го третото прашање. Десен клик на вториот блок **ask and wait** во областа на скриптата. Кликни на **duplicate** за да направиш уште една копија од блоковите. Постави ги копираните блокови под последниот блок **if...then...else**.

```
ask 7 + ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

ask 5 + ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

ask 5 + ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs
```

**9**

Кликни на празното поле во третиот блок **ask and wait** за да го смениш прашањето. Внеси  **$1 + ? = 10$** . Кликни на празното поле во блокот **if answer =...** под него и смени од 5 во 9.

```
ask 5 + ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

ask 5 + ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

ask 1 + ? = 10 and wait
if answer = 9 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs
```

**10**

Во јазичето **Scripts** кликни на **Looks**. Вклопи го последниот блок **say...** под него. Кликни на празното поле и внеси **Квизот заврши!** и на тој начин натпреварувачот нема да очекува ново прашање.

```
ask 7 * ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

ask 5 * ? = 10 and wait
if answer = 5 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

ask 1 + ? = 10 and wait
if answer = 9 then
say Браво! for 2 secs
else
say Погрешно! for 2 secs

say Квизот заврши! for 2 secs
```

**11**

Кликни на зеленото знаменце и изврши ја програмата. Внесувај точни и неточни одговори за да провериш дали корисникот ќе добива соодветни пораки за секој негов одговор.

**Кликни на знакот во десниот агол на полето со одговор за да добиеш потврда дали е точен или неточен внесениот одговор.**

