


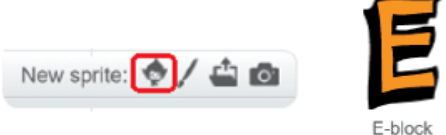


## АКТИВНОСТ: АНИМАЦИЈА НА БУКВИ (продолжение на час 1)

Отвори го проектот што го зачува на претходната активност под име vezba\_1. Изработи ги примерите во оваа активности и заврши ја музичката анимација.


Врз буквите ќе ги примениш следните ефекти:

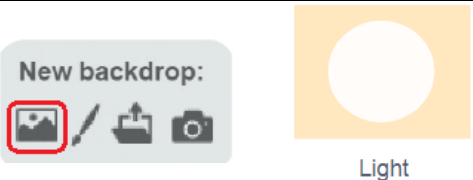
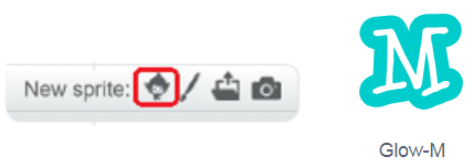
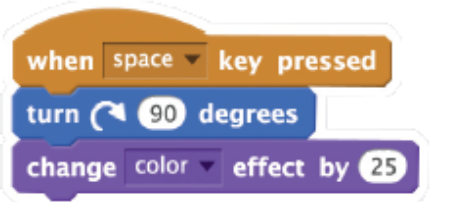
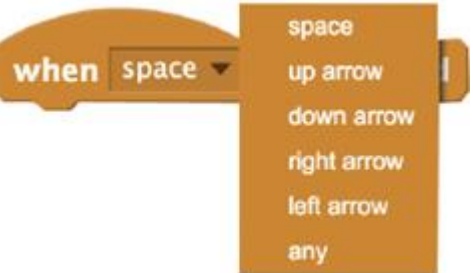
1. Промена на големина со клик
2. Менување со копче од тастатура
3. Движење на клик

### 1. Промена на големина со клик

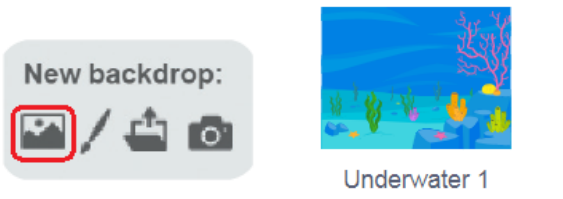

<p>Направи скрипта со која ќе менува големината на буквата со клик на неа. Прво ќе ја направиме поголема, а потоа помала, па поголема...</p>	
<p><b>A)</b> Избери буква од категоријата букви (letters).</p>	
<p><b>Б)</b> Креирај го и изврши го програмскиот код. Ако напишеш позитивен број во наредбата <b>смени големина за... (change size by...)</b> ќе се зголеми буквата. Ако напишеш негативен број во наредбата <b>смени големина за... (change size by...)</b> ќе се намали буквата.</p>	
<p><b>В)</b> Вметни го блокот со наредбата <b>постави големина на ... (set size to...)</b> за буквата да се врати на нормалната големина.</p>	

### 2. Менување со копче од тастатура

<p>Направи скрипта со која ќе се менува бојата на буквата и ќе се врти буквата кога ќе притисне на копче од тастатурата.</p>	
--	--

<p><b>А)</b> Избери заднина.</p>	
<p><b>Б)</b> Избери буква од категоријата букви (letters).</p>	
<p><b>В)</b> Креирај го и изврши го програмскиот код. Менувај ги броевите во белите полиња.</p>	
<p><b>Г)</b> Смени го копчето од тастатурата со кое ќе ја менуваш буквата. Лев клик на стрелката во блокот <b>кога... е притиснато (when... key pressed)</b> и ќе се појави паѓачко мени со буквите и симболите од тастатурата. Со лев клик избери копче.</p>	

### 3. Движење на клик

<p>Направи скрипта со која буквата ќе почне да се движи на Сцената со клик на неа.</p>	
<p><b>А)</b> Избери заднина.</p>	
<p><b>Б)</b> Избери буква од категоријата букви (letters).</p>	
<p><b>В)</b> Креирај го и изврши го програмскиот код. Обиди се со други броеви во белите полиња на наредбите за <b>лизгање (glide)</b>. За движење се наведуваат вредности на координатите x и y.</p>	

## Координатен систем

Координатен систем е составен од две прави што се сечат под прав агол.

За тие прави велиме дека се заемно нормални.

Хоризонталната права е наречена  $x$ -оска. Вертикалната права е наречена  $y$ -оска.

Пресечната точка на оските е наречена координатен почеток.

Секоја точка и форма во координатниот систем може да се претстави со помош на координати-подреден пар од точки во кои на прво место е секогаш  $x$ -координатата, а на второ место е секогаш  $y$ -координатата. Координатите ги означуваме со  $(x, y)$ .

Координатниот почеток има координати  $(0, 0)$ .

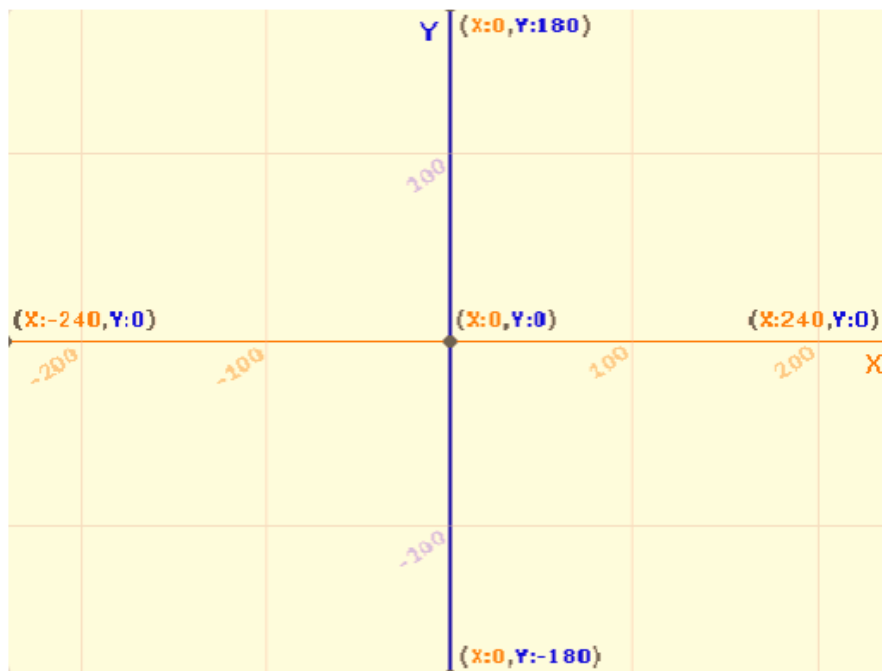
Движејќи се налево од координатниот почеток се позитивните вредности на  $x$ -оската.

Движејќи се надесно од координатниот почеток се негативните вредности на  $y$ -оската.

Движејќи се нагоре се позитивните вредности на  $y$ -оската.

Движејќи сенадолу од координатниот почеток се негативните вредности на  $x$ -оската.

Координатниот систем во „Скреч“ е прикажан на сликата:



повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 4 одделение. со клик на сликата се овозмува пристап до интернет-страницата за нарачка.

