

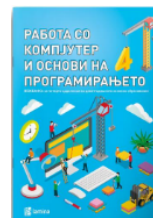
ЧАС 5: АНИМАЦИЈА ЗА ЛЕТАЊЕ

Во оваа активност ќе направиш фигурите да летаат и да собираат поени. Зачувај го проектот под име Vezba_3.

Прво ќе научиш како да направиш анимации со фигури што летаат. Потоа, креирај сопствен проект.

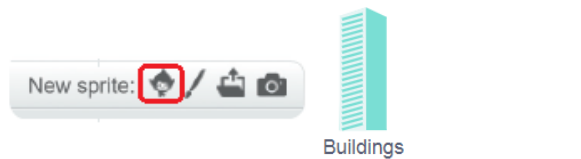
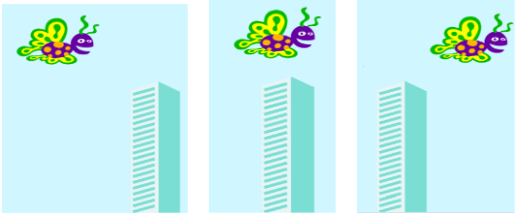

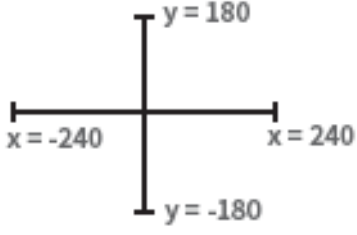
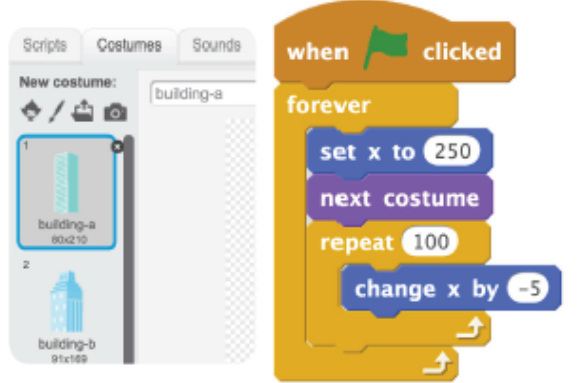
1. Поставување сценографија
2. Летачки објекти
3. Движење со копчиња
4. Поени

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


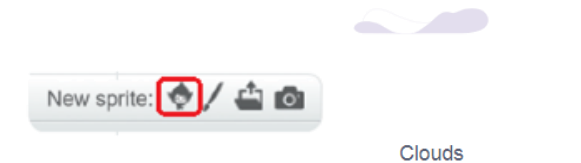


1. Поставување сценографија



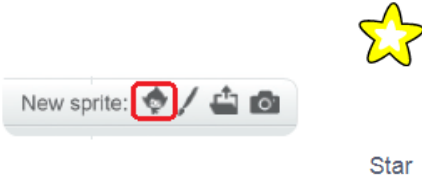


<p>Креирај програмски код со кој ќе креираш анимација на летање на една фигура. За таа цел ќе ги користиш маските на фигурите. Анимацијата ќе стартува со клик на зеленото знаменце.</p>	
<p>А) Избери заднина.</p>	
<p>Б) Избери пеперуга од категоријата животни (animals).</p>	
<p>В) Креирај го и изврши го програмскиот код. Пеперугата ќе помисли „време е за прошетка!“. Блокот оди напред (go to front) значи дека фигурата пеперугата секогаш ќе се покажува на Сцената.</p>	
<p>Г) За да се добие впечаток дека пеперугата лета вметни блок со кој ќе се менуваат маските на пеперугата.</p>	

<p>Д) Избери фигура што има повеќе различни маски. На пример, фигурата згради.</p>	
<p>Ѓ) Креирај програмски код со кој фигурата згради ќе се поместува на Сцената. Ќе се менува x-координата на фигурата, а y-координатата ќе остане фиксна.</p> 	
<p>Координатниот систем на Сцената е: x-оска со координати од -240 до 240; y-оска со координати од -180 до 180. Позитивна вредност во полињата на наредбите значи движење одлево надесно, а негативна вредност значи движење оддесно налево.</p>	
<p>Е) Во кодот на фигурата згради вметни блок со кој ќе се менуваат маските, односно ќе се менуваат зградите. На тој начин ќе се добие впечаток дека пеперугата лета над различни локации.</p> <p>Вметнувај го блокот следна маска (next costume) на различни места во програмскиот код.</p>	




2. Летачки објекти

<p>Креирај програмски код со кој ќе летаат објекти на небото додека лета пеперугата. На пример, облаци и ѕвезди.</p>	
<p>А) Избери ја фигурата облаци бидејќи има повеќе маски.</p>	

ТЕМА: Креирање едноставни програми во „Скреч“

<p>В) Креирај го и изврши го програмскиот код за фигурата облаци.</p> <p>Повлечи го операторот избери произволно (pick random...) во блокот постави у на... (set y to...).</p>  <p>Внеси 180 во второто белото поле за облаци да останат на горната половина на Сцената.</p>	
<p>Г) Избери ја фигурата ѕвезда.</p>	
<p>Д) Креирај го и изврши го програмскиот код за фигурата ѕвезда.</p> <p>Во блокот оди на... (go to...) избери произволна положба (random position) и на тој начин ѕвездата ќе се појавува на различни местоположби на сцената.</p> 	
<p>Ѓ) Во кодот на ѕвездата вметни блок со кој ѕвездата ќе менува свои секојпат кога ќе смени местоположба на Сцената.</p>	

3. Движење со копчиња

<p>Креирај програмски код со кој ќе можеш да ја движиш пеперугата на Сцената со стрелките од тастатурата.</p>	
<p>А) Селектирај ја фигурата пеперуга.</p>	
<p>Б) Креирај го и изврши го програмските кодови.</p> 	



4. Поени

<p>Креирај програмски код со кој ќе собираш поени секојпат кога пеперугата ќе ја допре ѕвездата. Програмата ќе стартува со клик на зеленото знаменце.</p>	
<p>А) Селектирај ја фигурата ѕвезда.</p>	
<p>Б) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Кликни на групата блокови податоци (data). Лев клик на креирај променлива (make a variable). Ќе се отвори прозорец за нова променлива (new variable) и како име на променлива (variable name) запиши поени. Селектирај дека променливата е за сите фигури (for all sprites), а потоа лев клик на ОК.</p>	
<p>В) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Селектирај ја фигурата пеперуга. Креирај го и изврши го програмскиот код. На почетокот на анимацијата променливата поени треба да има вредност 0. Во наредбата ако..тогаш (if...then) се вметнува блок за распознавање (sensing). Како услов да се добијат поени е пеперугата да ја допре ѕвездата. За таа цел се избира ѕвезда (star) во блокот допира... (touching...). При секој допир на пеперугата со ѕвездата бројот на поени се зголемува за 1 и тоа се прикажува на Сцената.</p>	