

ЧАС 6: ИГРА „КРИЕНКА“

Во оваа активност ќе ја направиш играта криенка од неколку фигури. Зачувај го проектот под име `Veжба_4`.

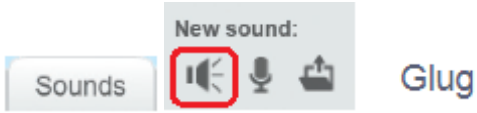
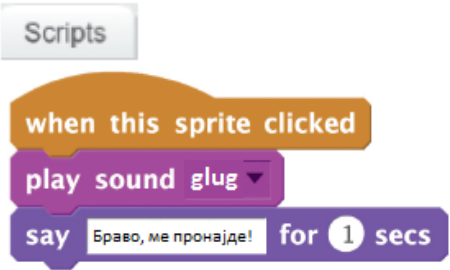

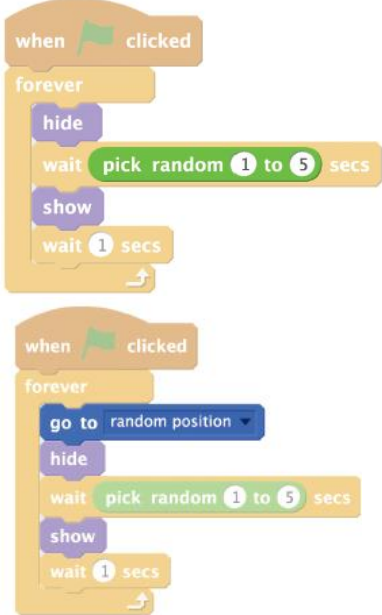
1. Исчезни, појави се и кажи нешто
2. Скриј се зад објект
3. Поени

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.

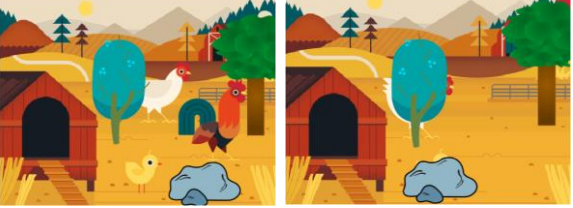
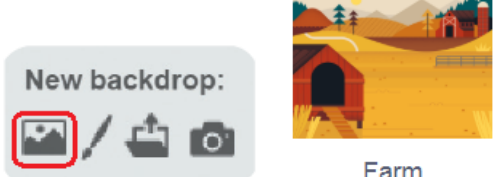


1. Исчезни, појави се и кажи нешто

<p>Креирај програмски код со кој фигурата ќе исчезне и ќе се појави повторно.</p> <p>Програмата ќе стартува со клик на зеленото знаменце.</p>	
<p>А) Избери заднина.</p>	
<p>Б) Избери фигура од категоријата животни (animals).</p>	
<p>В) Креирај го и изврши го програмскиот код.</p> <p>На овој начин фигурата медуза (jellyfish) ќе исчезнува и ќе се појавува на Сцената.</p> <p>Бидејќи се користи блокот за повторување засекогаш (forever) програмата ќе се извршува сè додека не ја прекинеш.</p> <p>Можеш да ја прекинеш со лев клик на црвениот симбол  на Сцената.</p>	

<p>Г) Селектирај ја фигурата медуза. Потоа, кликни на јазичето звучи (sounds). Избери звук glug.</p>	
<p>Д) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Креирај го и изврши го програмскиот код.</p> <p>Кога корисникот ќе кликне врз медузата да се слушне звукот glug и да се појави текст Браво, ме пронајде!</p>	
<p>Ѓ) Во кодот на фигурата медуза вметни оператор за избор на произволно (random) време на појавување на фигурата на Сцената.</p> <p>Во кодот на фигурата медуза вметни блок за избор на произволна (random) местоположба на појавување на фигурата на Сцената.</p>  <p>Вметни блок со кој медузата ќе ги менува маските (costumes) на секое појавување на Сцената.</p>	

2. Скриј се зад објект




<p>Креирај програмски код со кој фигурите ќе се сокријат зад одредени објекти на Сцената.</p> <p>Програмата ќе стартува со клик на зеленото знаменце.</p>	
<p>А) Избери заднина.</p>	

ТЕМА: Креирање едноставни програми во „Скреч“


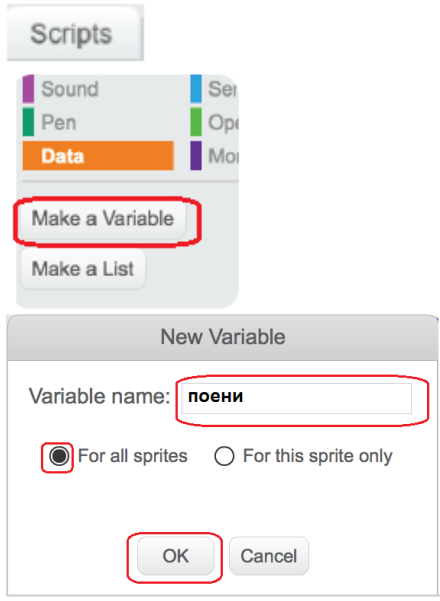



(hen), петел (rooster) и пиленце (chick).



Избери ги објектите: карпа (rock), дрво 1 (tree 1) и дрва (trees).

<p>В) За објектите карпа (rock), дрво 1 (tree 1) и дрва (trees) креирај програмски код со кој тие објекти секогаш ќе бидат поставени напред (front) на Сцената.</p>	
<p>Г) За фигурите направи и изврши ги следните кодови:</p> <p> да се крие зад фигурата дрва (trees).</p> <p> да се крие зад крошната на фигурата дрво (tree 1).</p> <p> да се крие зад фигурата карпа (rock).</p>	

3. Поени

<p>Креирај променлива (variable) со која ќе се прикажуваат освоените поени на играчот. Целта е играчот да ја бара и да ја „улови“ секоја фигура со клик на неа. При секоја уловена фигура бројот на поени се зголемува.</p>		
<p>А) Кликни на јазичето скрипти (scripts). Кликни на групата блокови податоци (data). Лев клик на креирај променлива (make a variable).</p> <p>Ќе се отвори прозорец за нова променлива (new variable) и како име на променлива (variable name) запиши поени.</p> <p>Селектирај дека променливата е за сите фигури (for all sprites), а потоа лев клик на ОК.</p>		
<p>Б) Креирај програмски код за секоја фигура така што кога играчот ќе кликне на фигурата таа да каже Браво, ме пронајде! и да се слушне некаков звук. Притоа да се зголеми бројот на поени на играчот.</p>		
		

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.

