

ТЕМА: Креирање едноставни програми во „Скреч“

ЧАС 2: Наредба за повторување

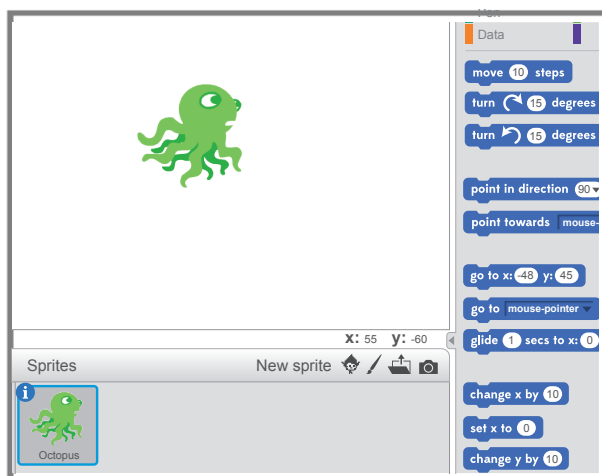
Блоковите со наредби ги користиме кога сакаме да ја програмираме фигурата да се движи. Но, исто така, можеме да ги користиме и кога сакаме да ја програмираме фигурата да се движи непрекинато.

Во оваа активност ќе креираме анимација со октопод кој не престанува да плива!

1

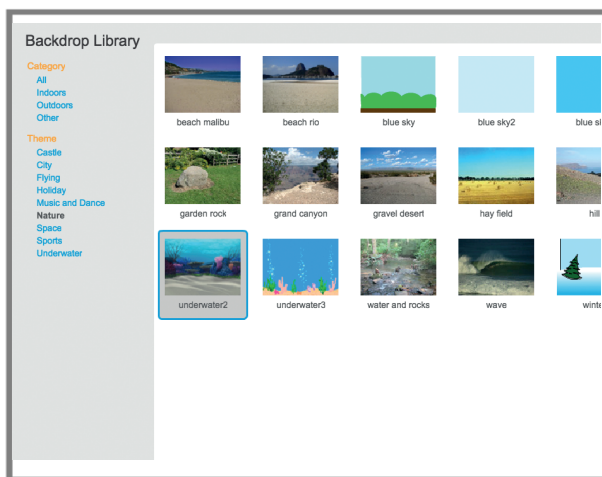
Прво десен клик на мачето, а потоа **избриши (delete)**. Лев клик на иконата **Choose sprite from library** и селектирај **Octopus (октопод)**. Кликни **OK**.

Октоподот има два костима. Костимите се различни пози од иста фигура и на тој начин се добива ефект како фигурата да го менува изгледот.



2

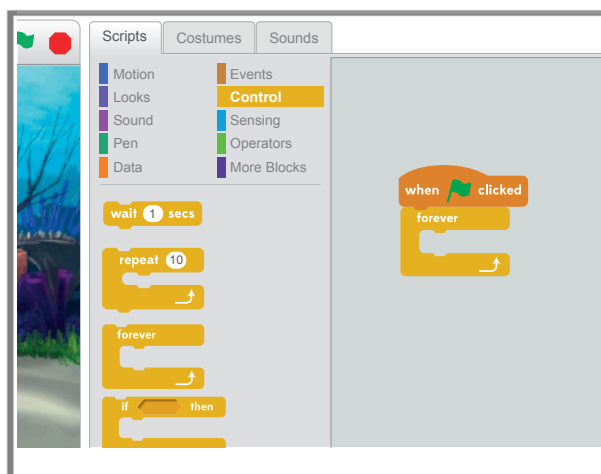
Кликни на иконата **Choose backdrop from library** (Одбери заднина од библиотека) и одбери ја сликата **Nature**. Селектирај ја заднината **underwater2** и кликни **OK**. Кликни на фигурата на октоподот во полето *Sprites*.



3

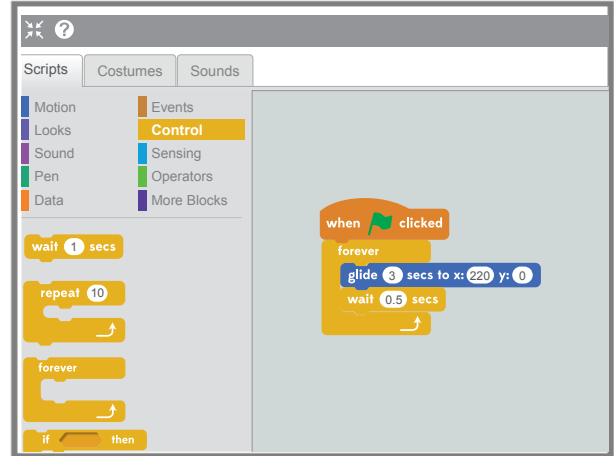
Кликни на јазичето **Scripts** и потоа на **Events**. Постави го блокот **When clicked** во областа на скриптите. На јазичето **Scripts** кликни **Control**. Вклопи го блокот **forever** под него.

Секоја наредба во блокот **forever** ќе се повторува одново и одново.



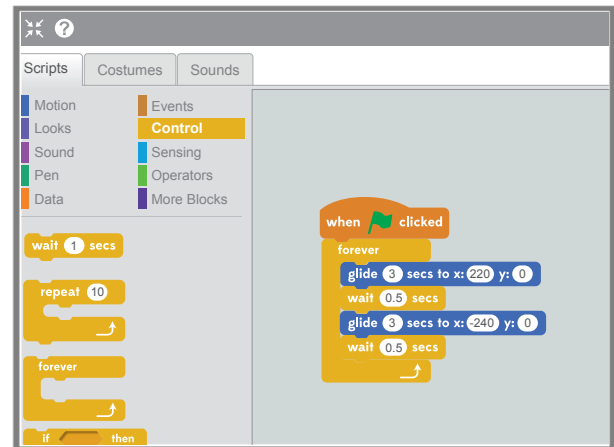
4

Во јазичето **Scripts** кликни на **Motion** и постави го блокот **glide...** во средината на блокот **forever**. Во полето за **x** внеси **220**, а во полето за **y** внеси **0**. Кликни на **Control** и вклопи го блокот **wait 1 sec** под блокот **glide...** Кликни на празното поле во блокот **secs** и внеси **0.5**.



5

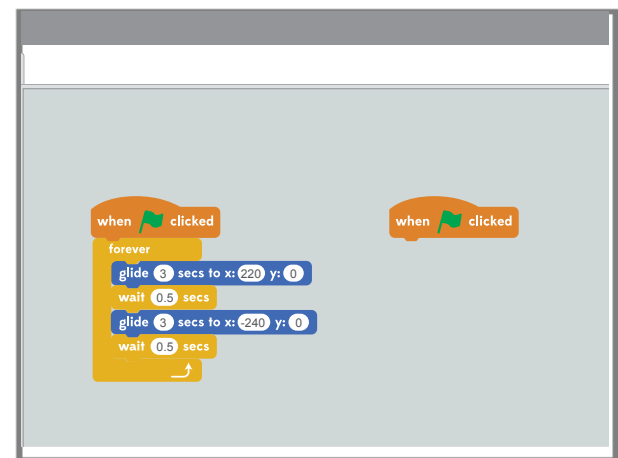
Во јазичето **Scripts**, кликни на **Motion** и постави друг блок **glide...** во блокот **forever**. Во празното поле на блокот **secs** внеси **3**. Во празното поле на **x** внеси **-240**, а за **y** внеси **0**. Кликни на **Control** и вклопи друг блок **wait 1 secs**. Во блокот **wait** внеси **0.5**.



6

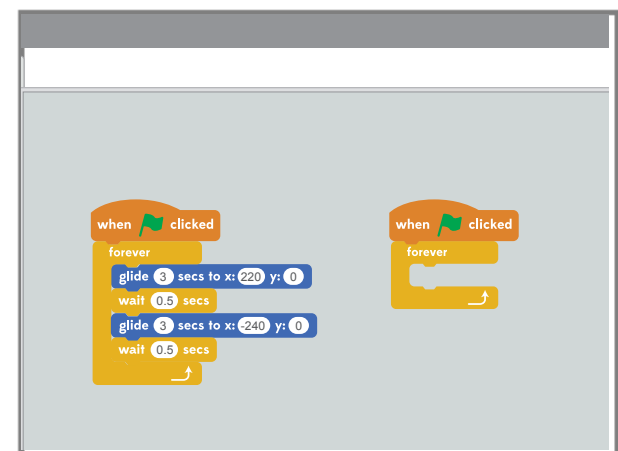
Во јазичето **Scripts** кликни на **Events** и повлечи го блокот **When clicked** во областа на скриптата.

Ќе формираш нова скрипта користејќи ги костимите на октоподот за да изгледа како тој да плива. Тој ќе смени 2 костима за да го создаде овој ефект.



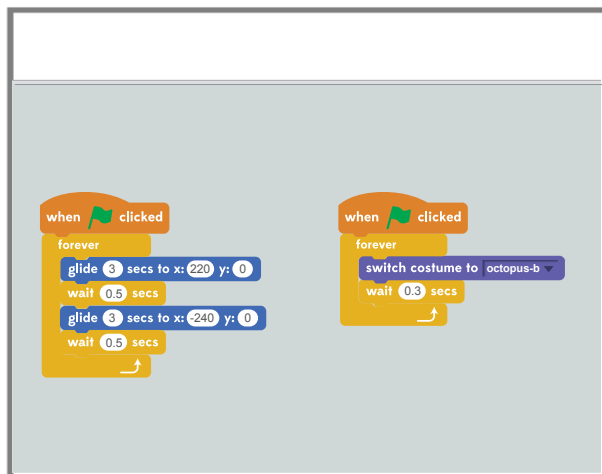
7

Во јазичето **Scripts** кликни на **Control** и вклопи нов блок **forever** веднаш под **When clicked**. Провери дали вклопувањето на блоковите е правилно.



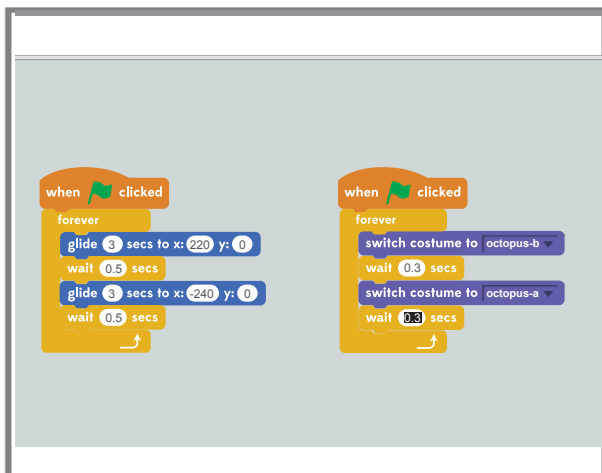
8

Во јазичето **Scripts** кликни на **Looks**. Постави го блокот **switch costume to...** во средината на блокот **forever**. Кликни на **Control**. Вклопи го блокот **wait 1 secs** под блокот **forever**. Во блокот **wait** внеси **0.3**. Костимите ќе се менуваат на секои **0.3** секунди.





9

Постави нов блок **switch costume to...** во блокот **forever**. Кликни на црната стрелка веднаш до **octopus-b** и избери **octopus-a**. Кликни на **Control**. Вклопи го блокот **wait 1 secs** под вториот блок **switch costume to...** Во блокот **wait** внеси **0.3**.



10

Кликни на иконата  зелено знаменце во горниот десен агол на Сцената за да се изврши скриптата. Гледај како октоподот плива од една до друга страна под водата. Октоподот ќе плива сè додека не притиснеш на црвената стоп икона  во горниот десен агол на Сцената (веднаш до зеленото знаменце).



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.

