

ЧАС 3: Извршување активности на различни начини

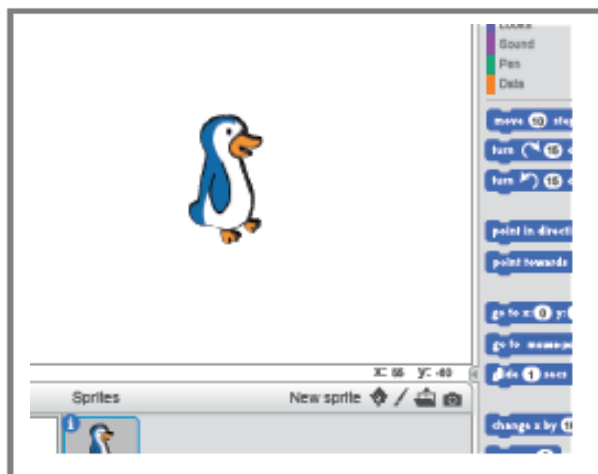
Програмата може да ја напишеш така што ќе се извршува со притискање различни копчиња од тастатурата.

Во оваа активност ќе научиш како да креираш скрипта во која пингвинот ќе ја менува бојата со притискање на копчето **space**.

1

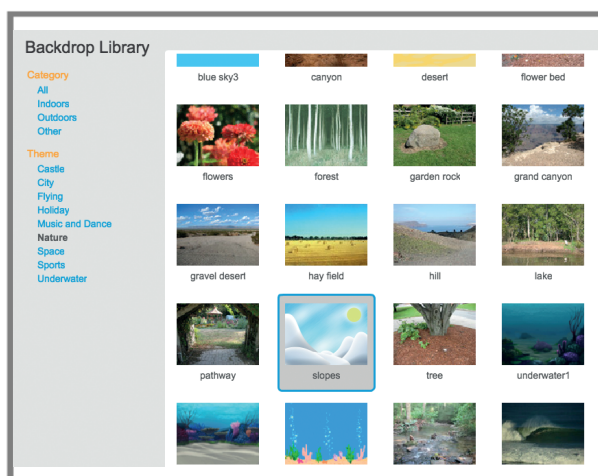
Десен кликување на мачето и кликување на **delete**. Клик на иконата **Choose sprite from library** и селектирај **Penguin2 Talk**. Клик **OK**.

Пингвинот има два костима и кога тие се менуваат наизменично изгледа како да мавта додека се движи.



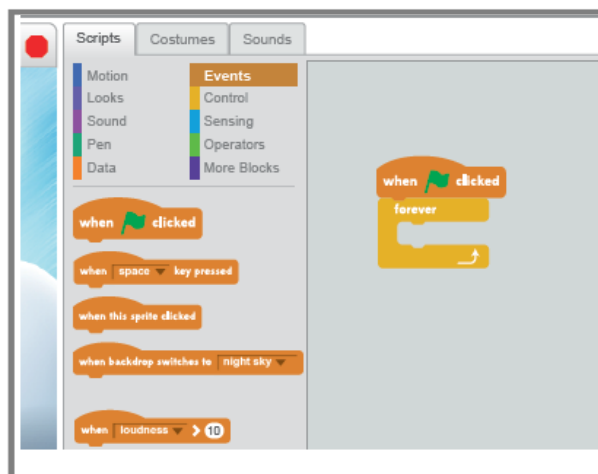
2

Кликни на иконата **Choose backdrop from library** долу лево и кликни на сликата **Nature**. Селектирај **Slopes** и кликни на **OK**.



3

Кликни на **Penguin2 Talk** во полето **Sprites**. Кликни на јазичето **Scripts** и потоа на **Events**. Користи влечи-пушти (drag-and-drop) за да го донесеш блокот **When clicked** во областа на скриптата. Во јазичето **Scripts** кликни на **Control** и вклопи го блокот **forever** веднаш под блокот **When clicked**.



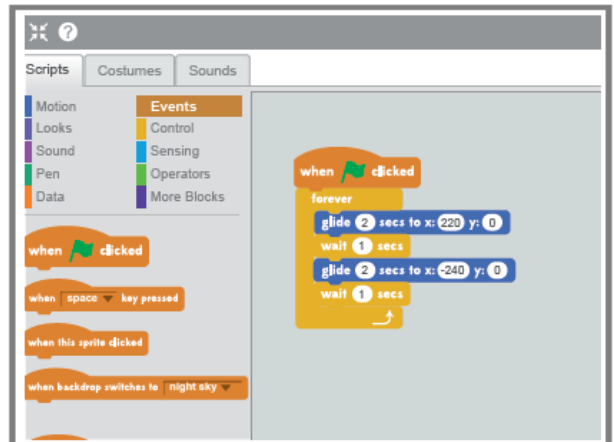
4

Во јазичето **Scripts** кликни на **Motion** и постави го блокот **glide...** во блокот **forever**. Во празното поле **secs** внеси **2**. Во полето **x** внеси **220**, а во полето **y** внеси **0**. Кликни на **Control** и вклопи го блокот **wait 1 secs** веднаш под блокот **glide....**



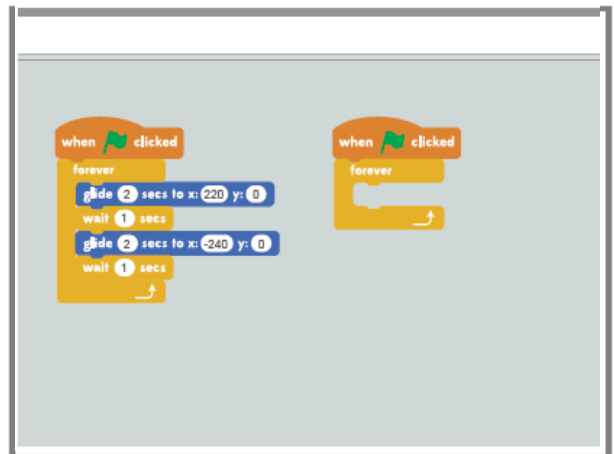
5

Во јазичето **Scripts** кликни на **Motion** и вклопи го блокот **glide...** во блокот **forever**. Во празното поле **secs** внеси **2**. Во полето **x** внеси **-240**, а во полето **y** внеси **0**. Кликни на **Control** и постави нов блок **wait 1 secs**.



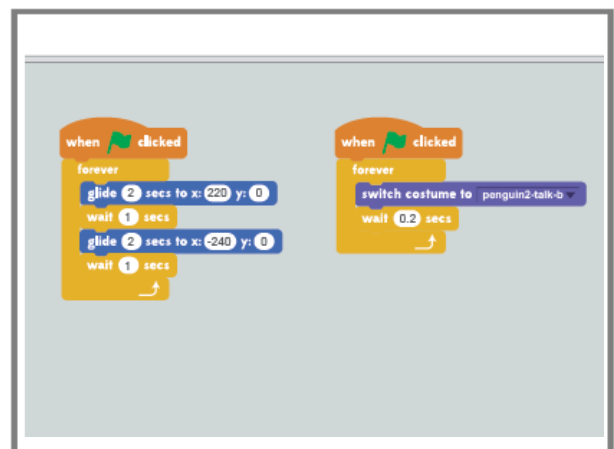
6

Во јазичето **Scripts** кликни на **Events** и постави нов блок **When green flag clicked** во областа на скриптата. Потоа, кликни на **Control** и вклопи нов блок **forever** веднаш под блокот **When green flag clicked**.



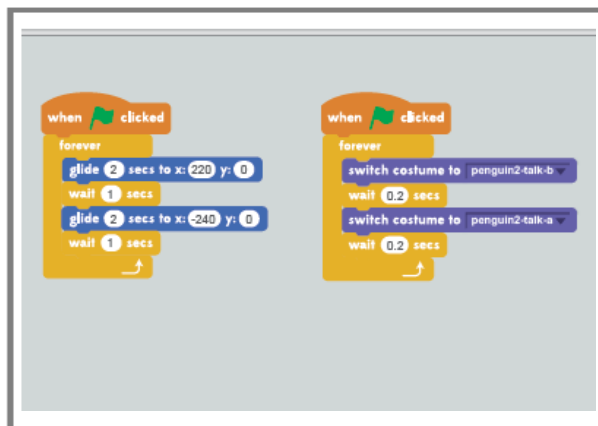
7

Во јазичето **Scripts** кликни на **Looks**. Повлечи го блокот **switch costume to...** во средината на блокот **forever**. Кликни повторно на **Control**. Вклопи го блок **wait 1 secs** под блокот **forever**. Во блокот **wait...** внеси **0.2**.



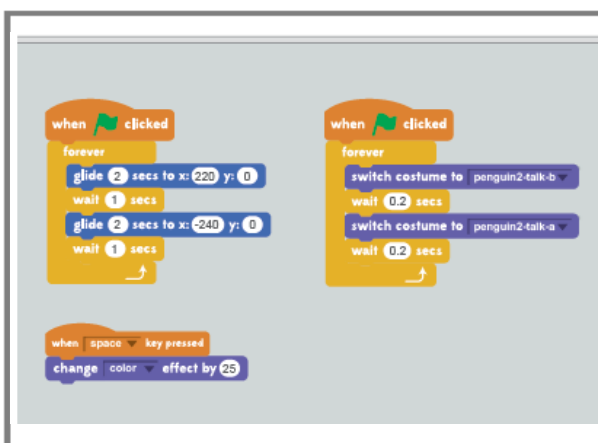
8

Клики на **Looks** и вклопи нов **switch costume to...** во блокот **forever**.
Клики на стрелката на вториот блок **switch costume to...** и селектирај **Penguin2 Talk-a** од паѓачкото мени.
Клики на **Control** и вклопи го блокот **wait 1 secs** под него и внеси **0.2**.



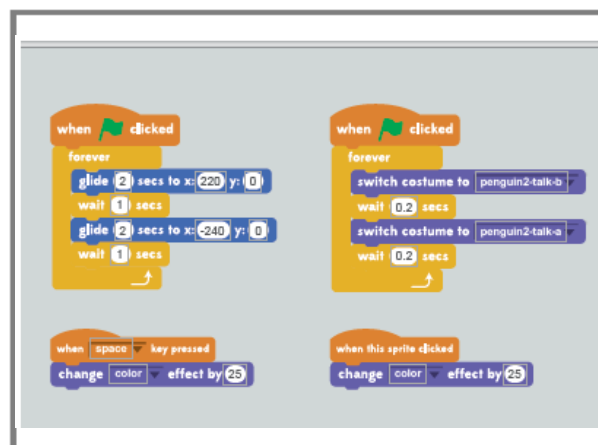
9

Клики на **Events** и повлечи го блокот **when space key pressed** во областа на скриптата. Клики на **Looks** и вклопи го блокот **change color effect by 25** под него. Со притискање на копчето од тастатурата за празно место (spacebar), пингвинот ќе ја смени бојата.




10

За да ја смениш бојата на пингвинот, клики на **Events** и повлечи го блокот **when this sprite clicked** во областа на скриптата. Десен клик на блокот **change color effect by 25** и клики на **duplicate**. Вклопи го копираниот блок под блокот **when this sprite clicked**.



11

Клики на иконата  (зелено знаменце) во горниот десен агол на Сцената за да ја извршиш твојата скрипта. Набљудувај го пингвинот како се движи од една до друга страна и како мавта кога заминува. Притисни го копчето од тастатурата за празно место (spacebar) и набљудувај го како ја менува бојата. Пингвинот ќе ја менува бојата при секое притискање на копчето од тастатурата за празно место (spacebar). Обиди се да ја извршиш скриптата и со кликување на пингвинот.

