
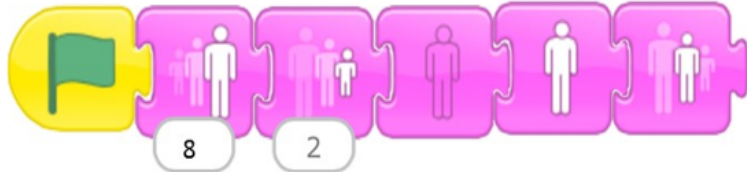
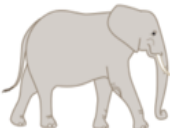





ЧАС 3: Употреба на контролни блокови, блокови за изглед, блокови за звук и блокови за текст

- Отвори ја програмата ScratchJr. Твоја задача е да креираш скрипти со блокови за изглед, за звук, за текст и контролни блокови на три различни фигури. Зачувај го проектот под име Vezba_4.

Фигура	Скрипта
	
	
	

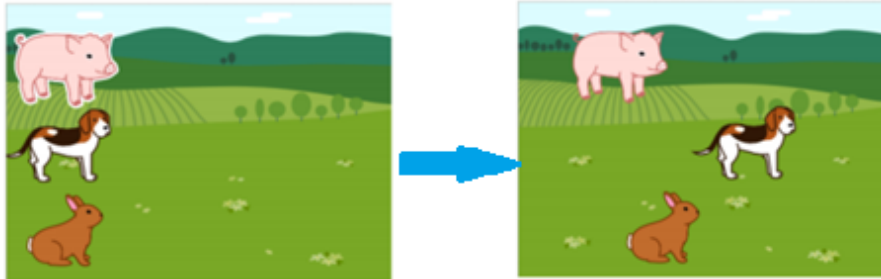
A) Дополни ги дадените скрипти така што:

- мувата да се заврти во круг 3 пати откако ќе се појави на Сцената.
- слонот да каже „Здраво, како си денес?“, да почeka 5 секунди, а потоа да каже „Ајде чао, отидов јас!“
- змејот да исчезне откако ќе отиде нагоре, а потоа повторно да се појави кога ќе се движи надолу.

Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.



2. Отвори ја програмата ScratchJr. Твоја задача е да креираш програма со која ќе се тркаат три фигури. За секоја фигура ќе креираш посебна скрипта со помош на блоковите за движење и контролните блокови. Зачувај го проектот под име Vezba_5.



1. Избери заднина (background)

2. Избери фигури (characters)

3. Постави ги фигурите на почетните положби

Постави ги фигурите со влечење од центарот кон саканата положба.

4. Направи ги скриптите за фигурите

Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.

