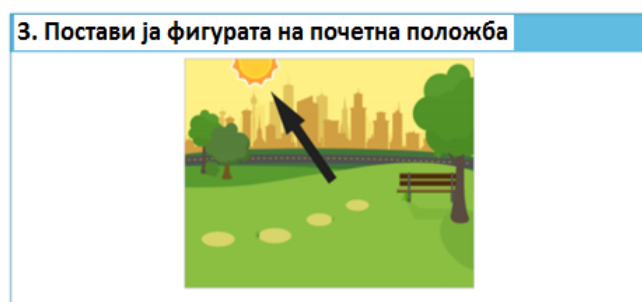
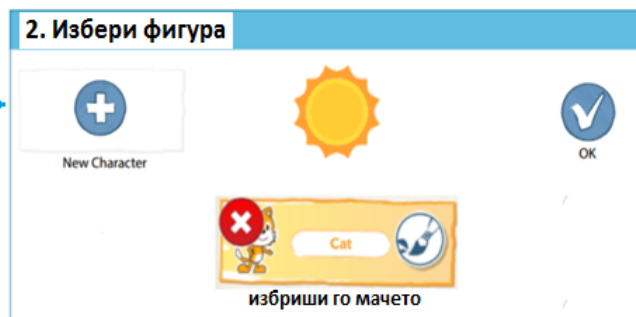
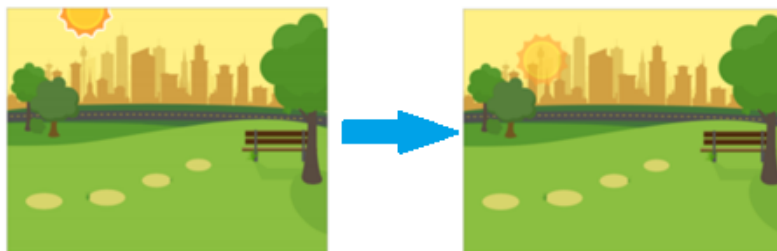


ЧАС 6: Поврзување скрипти во програмата

Отвори ја програмата ScratchJr. Во оваа вежба ќе креираш програма со која ќе зајде сонцето, а по него ќе изгрее месечината. Ќе користиш блокови за менување на заднината, блокови за движење и блокови за изглед. Зачувај го проектот под име Vezba_11.

1. Направи скрипта со која ќе зајде сонцето.



А) Додај животни во паркот.

Б) Направи скрипти со коишто некои од животните во паркот ќе ги снеса кога ќе зајде сонцето.

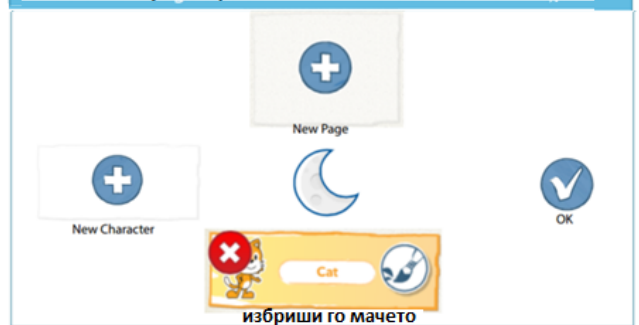
2. Дополни ја програмата од примерот 1, така што, откако ќе зајде сонцето, да се смени заднината во ноќ и да изгрее месечината.



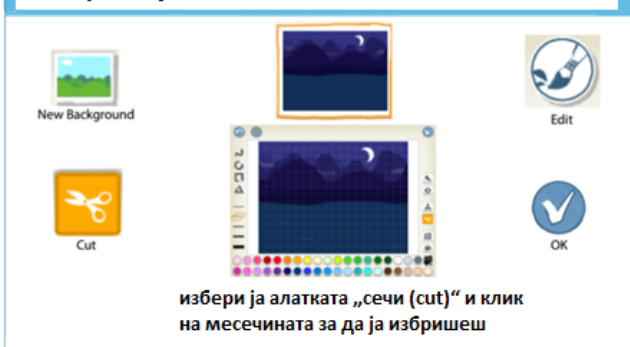
1. Отвори го проектот од пример 1



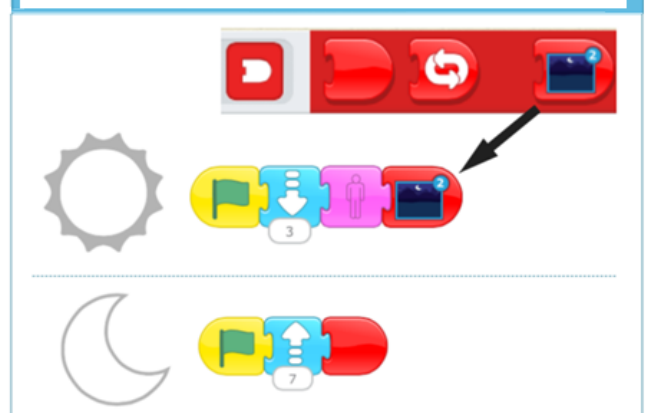
2. Додај нова страница и додај ја месечината на таа страница



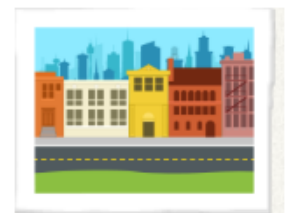
3. Избери заднина. Едитирај ја заднината и избриши ја таа месечина.



4. Смени ја скриптата на првата страница (Page 1). Направи скрипта на втората страница (Page 2).



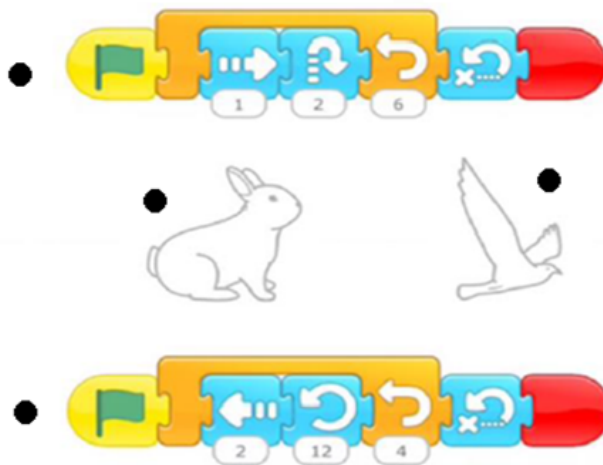
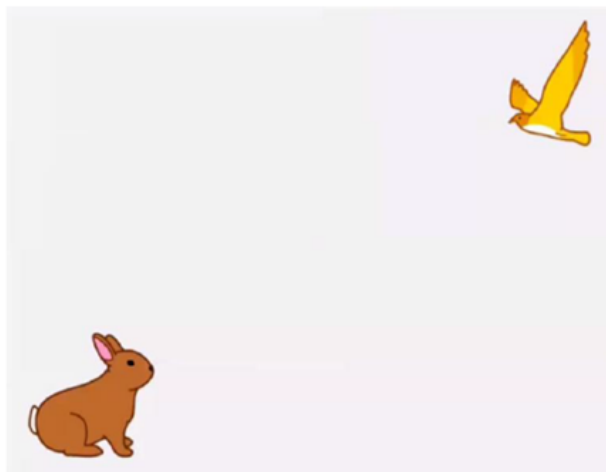
A) Додај уште една страница, така што ќе ја смениш заднината во заднина со згради. Ќе додадеш фигура на автомобил и ќе креираш скрипта со која автомобилот ќе се движи нанапред по улицата.



ТЕМА: Креирање едноставни програми во „Скреч Јуниор“

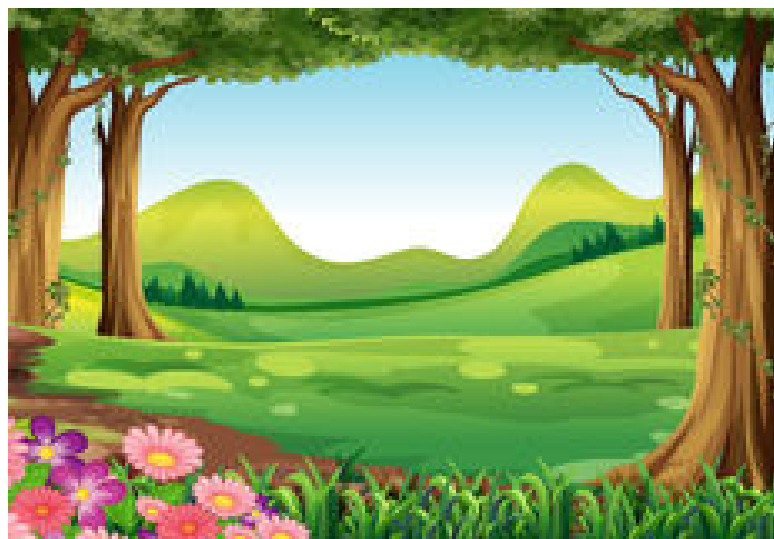
3. Креирај и изврши ги дадените кодови. Проектот зачувај го под име vezba_10.

А) Дали можеш да погодиш кој код е за која фигура? Поврзи го секој код со точната фигура.



Б) Кога ја извршуваш програмата на цел екран, тогаш кодот не е видлив. Креирај ги и изврши ги скриптите на сликата под А).

В) Вметни заднина со мотив на шума. Ако не можеш да најдеш таков мотив, тогаш нацртај шума. Постави го зајачето на тревата, а птицата на небото.



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.

