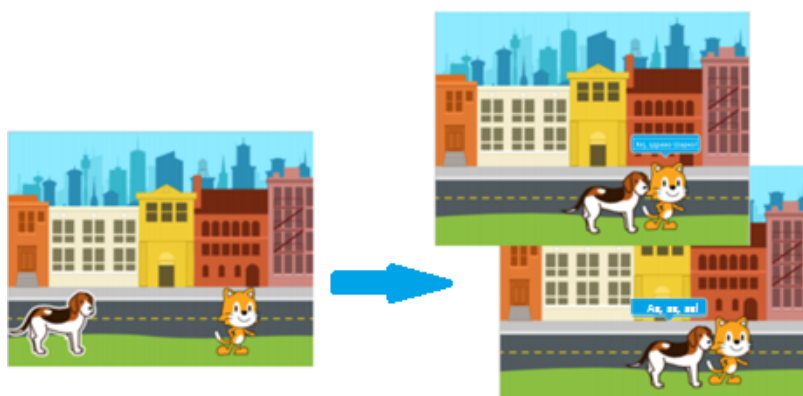


ЧАС 7: Ликовите разговараат

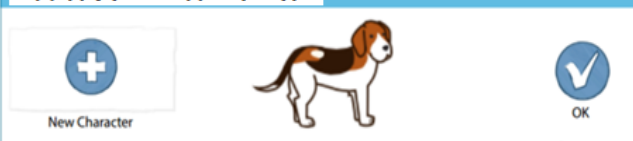
1. Отвори ја програмата ScratchJr. Во оваа вежба ќе креираш програма во којашто две фигури (мачето и кучето) ќе разговараат помеѓу себе. Ќе користиш блокови за движење, блокови за текст и блокови за пренесување пораки. Зачувај го проектот под име Vezba_13.



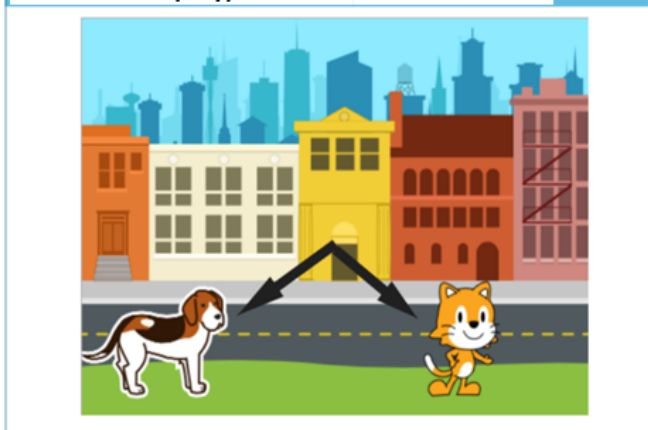
1. Избери заднина (background)



2. Додај уште една фигура



3. Постави ги фигурите на почетната положба



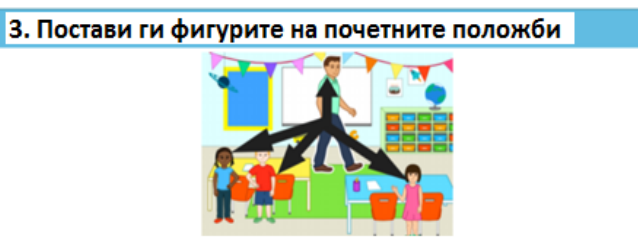
4. Креирај скрипти за секоја фигура



А) Што мислиш, зошто програмата се повторува постојано?



Б) Направи измени во скриптите, програмата да заврши откако фигурите ќе завршат со разговорот.



2. Отвори ја програмата ScratchJr. Во оваа вежба ќе креираш програма во која повеќе фигури ќе разговараат помеѓу себе. Ќе користиш блокови за движење, блокови за текст и блокови за пренесување пораки. Зачувај го проектот под име Vezba_14.



- именувај го наставникот/наставничката по програмирање;
- именувај ги учениците.

А) Креирај дополнување на проектот на следниот начин:
Наставникот кажува: **Сега ќе играме игра!**.

Фигурата  да се придвижи и да ја допре фигурата .

Во тој момент фигурата  да се придвижи и да ја допре фигурата .