

ЧАС 8: Провери колку научи?

Отвори ја програмата ScratchJr. Во оваа вежба се зададени два проблема. Твоја задача е да смислиш начини и да направиш програми за решавање на тие проблеми. За полесно решавање на проблемските ситуации пополнувај ја шемата и потоа работи според неа.

ПРОБЛЕМ 1. Опис на проектот: **Едно девојче се шета низ паркот. Одеднаш здогледува едно мало маче заглавено во крошната на едно дрво. Кутрото маче мјаука жално и не може да се симне од дрвото.**

Програмата се стартува со клик на блок за зелено знаменце. Зачувај го проектот под име `Veжба_15`.

А) Креирај програма со која ќе се прикаже проблемот. Користи заднина и ликови од програмата. Ако нема соодветни ликови или заднини тогаш нацртај твои ликови и заднина.

Б) Дополни ја програмата под А) со код во кој го решаваш проблемот: Девојчето наоѓа начин да му помогне на мачето да се симне од дрвото.

Шема за креирање програмски код

Ликови/објекти: Запиши ги или нацртај ги ликовите/објектите што ќе ги користиш.	Звук/звучи: Дали ќе се слушаат звуци? Опиши ги.
Заднина: Која заднина ќе ја користиш? Ако ја нема – нацртај ја.	Текст: Дали ликовите ќе зборуваат? Напиши ги текстовите за секој лик.
Движења: Дали ќе има движење? Нацртај или запиши.	Алгоритам: Запиши го алгоритамот за решавање на проблемот. Користи симболи за опис на секоја наредба.

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.



ПРОБЛЕМ 2. Опис на проектот: **Дрвата, цвеќињата и тревата растат кога грее сонцето. Нив, исто така, им треба и доволно вода. На Сцената има преубав парк полн со дрвја, зелена трева и разнобојни цвеќиња.**

Зачувај го проектот под име Vezba_16. Креирај програма со која:

А) При допир (или клик) на сонцето цвеќињата и тревата ќе растат, а дрвата ќе раззеленуваат со листови и ќе се развиваат.

Б) При допир (или клик) на облак на небото ќе врне дожд и ќе го навади паркот.

Помош: Користи блокови за пренесување пораки, за сонцето користи порака во една боја, за облакот користи порака во друга боја.

Шема за креирање програмски код

<p>Ликови/објекти: Запиши ги или нацртај ги ликовите/објектите што ќе ги користиш.</p>	<p>Звук/звуци: Дали ќе се слушаат звуци? Опиши ги.</p>
<p>Заднина: Која заднина ќе ја користиш? Ако ја нема – нацртај ја.</p>	<p>Текст: Дали ликовите ќе зборуваат? Напиши ги текстовите за секој лик.</p>
<p>Движења: Дали ќе има движење? Нацртај или запиши.</p>	<p>Алгоритам: Запиши го алгоритмот за решавање на проблемот. Користи симболи за опис на секоја наредба.</p>

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.

