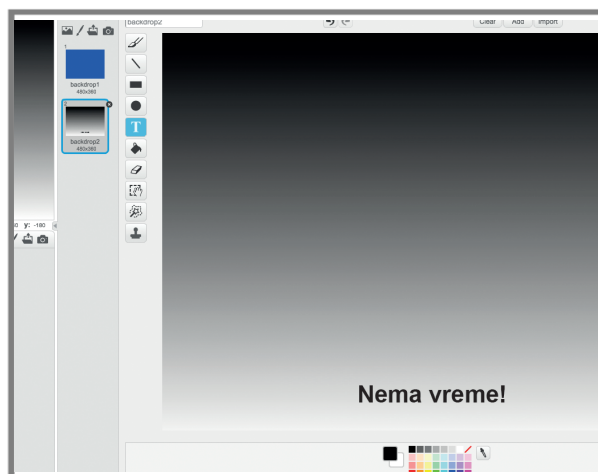


ЧАС 1: Употреба на променливи

Променлива е вредност што се менува во текот на извршувањето на програмата. Твоја задача е да креираш скрипта за математички игри со променливи што ќе ги забележуваат времето и резултатот. Корисникот треба да внесува содржатели на 5 за да може да освои поени. Проектот зачувај го под име `vezba_1`.

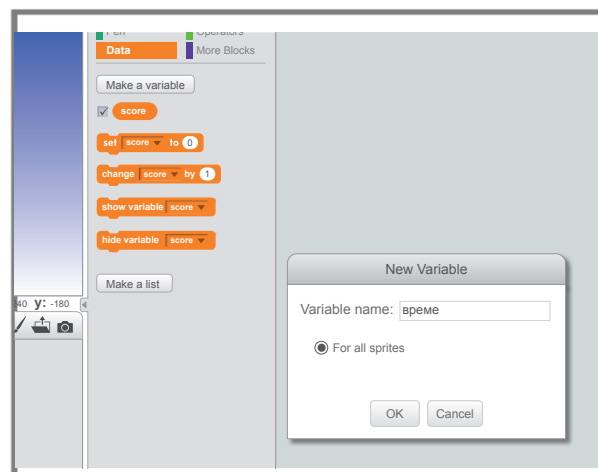
1

Избриши ја фигурата маче. Кликни на јазичето **Backdrops**. Користи ја алатката **Fill with color** за областа да се обои со сина боја и потоа кликни на областа на скриптата. Одбери нијансирање од горе надолу. Кликни на иконата **Paint new backdrop**. Смени ја новата заднина во црна боја. Кликни на алатката **Text**. Кликни на заднината и напиши **Nema vreme!**



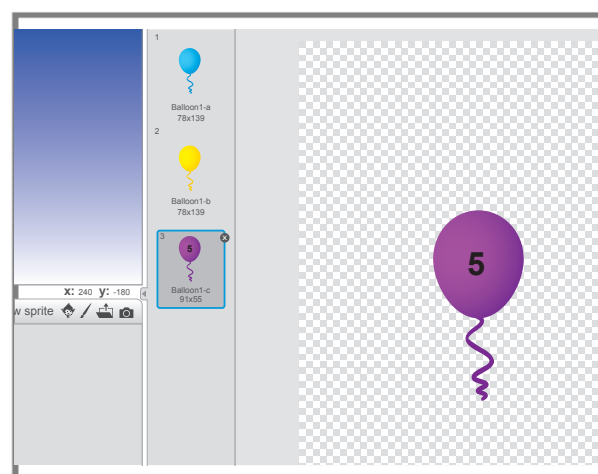
2

Кликни на **backdrop1**. Потоа, на јазичето **Scripts**, клик на **Data** и потоа на **Make a variable**. Напиши **резултат** и потоа **OK**. Креирај уште една променлива наречена **време**.



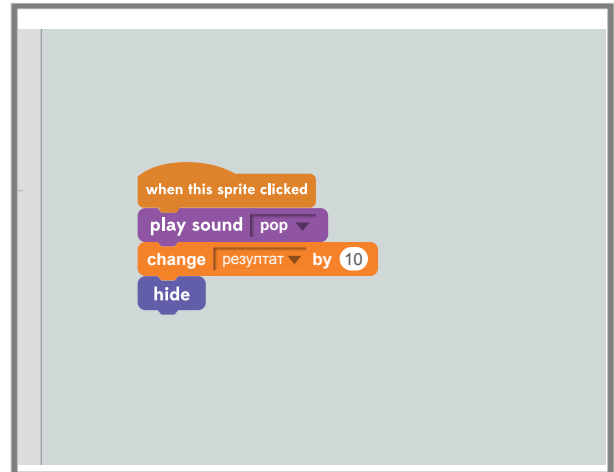
3

Кликни на иконата **Choose from library**. Кликни на **Things**, а потоа на сликата **Balloon1**. Кликни **OK**. Клик на јазичето **Costumes**. Кликни на алатката **Text**, потоа на балонот и напиши **5**. Кликни на јазичето **Scripts**.



4

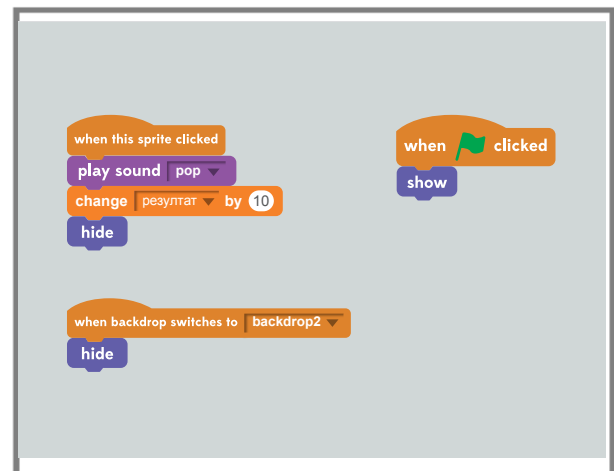
Клиќни на **Events** и постави го блокот **when this sprite clicked** во областа на скриптата. Клиќни на **Sound** и вклопи го блокот **play sound pop**. Клиќни на **Data**. Вклопи го блокот **change време by 1**. Смени време во паѓачкото мени на **резултат**. Внеси **10**. Клиќни на **Looks** и додај блок **hide**.



5

Клиќни на **Events** и постави блок **when clicked**. Потоа, клиќни на **Looks** и вклопи го блокот **show**. Клиќни на **Events** и додај го блокот **when backdrop switches to backdrop2**. Од **Looks** вклопи го блокот **hide**.

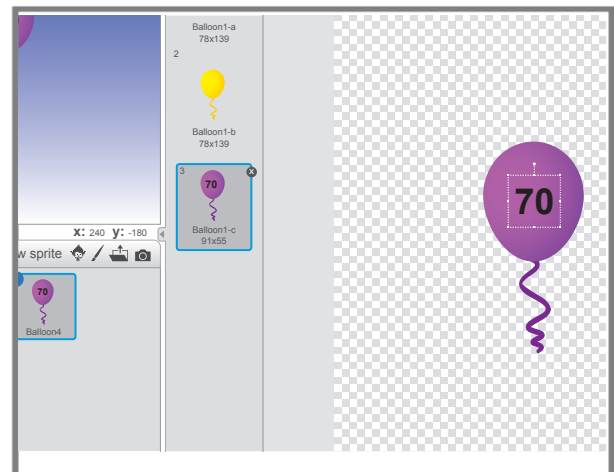
Корисникот ќе има резултат 10 ако клика на содржатели на 5.



6

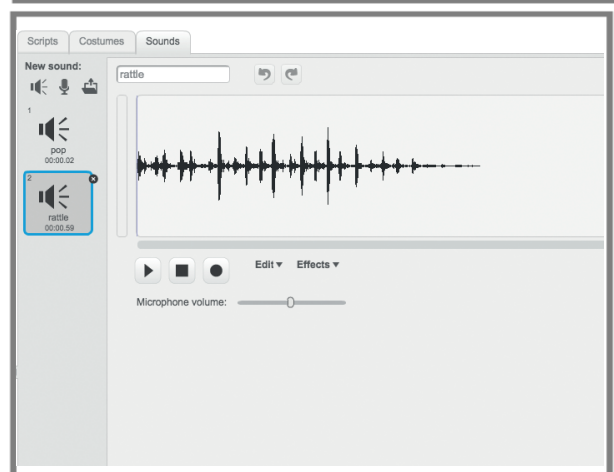
Десен клик на балонот во полето со фигури. Клиќни на **duplicate**. Смени го бројот на новиот балон со нов содржател на 5, на пример 25. Повтори го тоа уште двапати за да имаш четири балони со содржатели на 5.

Клиќни на јазичето Costumes и користи ја алатката Text за да можеш да го смениш бројот на секој нов балон.



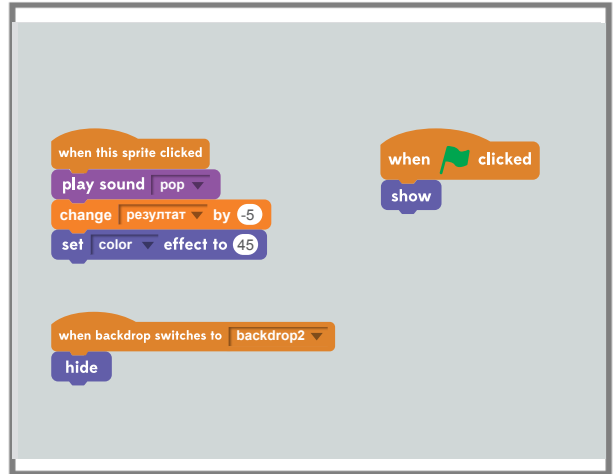
7

Копирај го балонот повторно. Внеси број што не е содржател на 5, на пример 27. Клиќни на јазичето **Sounds** и потоа на иконата **Choose sounds from library**. Клиќни на **rattle** и **OK**. Клиќни на јазичето **Scripts**. На овој начин корисникот ќе добие информација дека бројот на балонот не е содржател на 5.



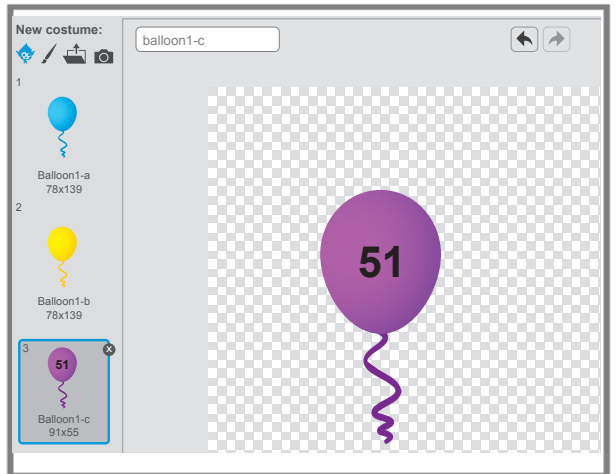
8

Клики на паѓачкото мени на блокот **play sound...** Избери **rattle**. Во блокот **change...** внеси **-5**. Десен клик на блокот **hide** и лев клик на **delete**. Клики на **Looks** и вклопи го блокот **set color effect to 0** под него. Внеси **45**.



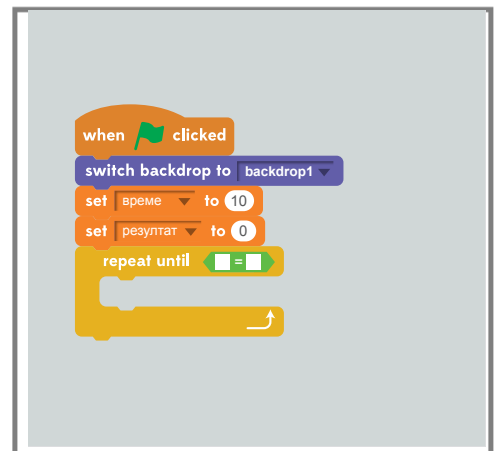
9

Клики на јазичето **Costumes** и десен клик на балонот 27 (или на балон со број што не е содржател на 5). Клики на **duplicate**. Во новиот балон внеси број што не е содржател на 5, на пример 51. Повтори го ова уште двапати и ќе добиеш четири балони со броеви што не се содржатели на 5.



10

Клики на **Stage 2 backdrops**, потоа на **Scripts**, па на **Events**. Постави го блокот **when clicked**. Клики на **Looks** и вклопи го блокот **switch backdrop to backdrop 2**. Смени во **backdrop 1**. Клики на **Data** и вклопи два блока **set време to 0**. Внеси **10** во првиот блок. Во вториот блок смени во **резултат**. Клики на **Control** и вклопи блок **repeat until...** Клики на **Operators**. Вклопи го блокот $\square = \square$.



11

Клики на **Data**. Вклопи го блокот **време** во левото празно поле на блокот со оператори. Внеси **0** во второто празно место. Клики на **Control** и вклопи го блокот **wait 1 sec** во блокот **repeat until**. Клики на **Data**. Вклопи го блокот **change време...** под блокот **wait 1 sec**. Внеси **-1**. Клики на **Looks**. Вклопи го блокот **switch backdrop to backdrop 2 and wait** под блокот **repeat until**. Клики на зеленото знаменце за да ја извршиш програмата.

