


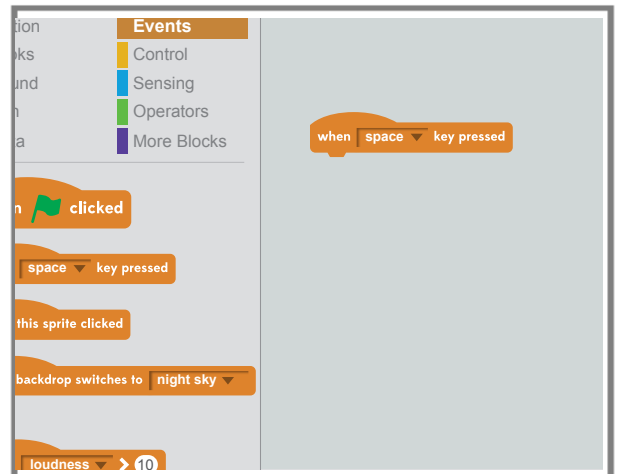
ЧАС 2: Употреба на променливи со произволни вредности

Често пати се користат променливи чии вредности се менуваат според прозволена (random) редослед.

Во оваа активност ќе креираш математичка игра со која се генерираат (се креираат) прашања со кои корисникот треба да собира парови од произволни броеви. Проектот зачувај го под име vezba_2.

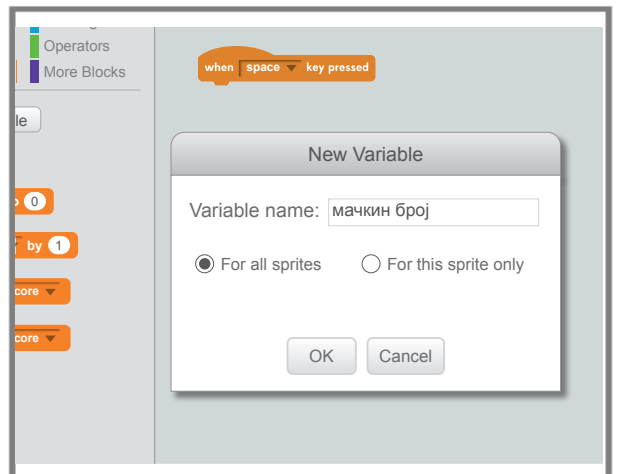
1

Додај фигура што ќе се движи заедно со мачето. Кликни на иконата **Choose sprite from library** , потоа на категоријата **animals** и селектирај **dog2**. Кликни **OK**. Кликни на фигурата на мачето под Сцената, потоа на јазичето **Scripts** и на **Events**. Постави го блокот **when space key pressed** во областа на скриптата. Повтори го истото и за кучето.



2

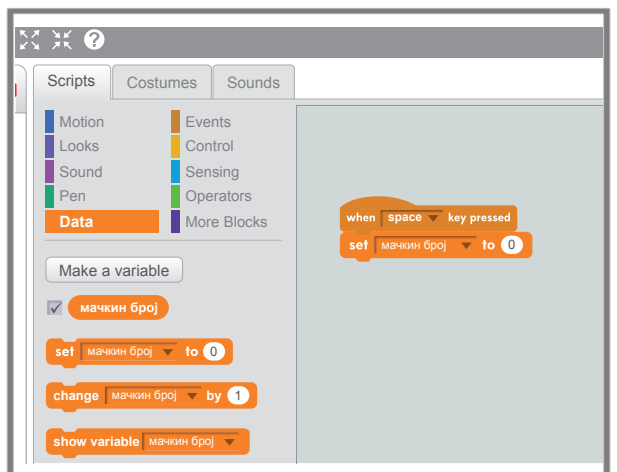
Програмирај го мачето да генерира произволен број. Кликни на фигурата на мачето под Сцената. Кликни на **Data**, потоа на **Make a variable**. Во празното поле внеси **мачкин број**. Кликни **OK**. Клик на полето во блокот **мачкин број** за да исчезне бројачот на Сцената.



3

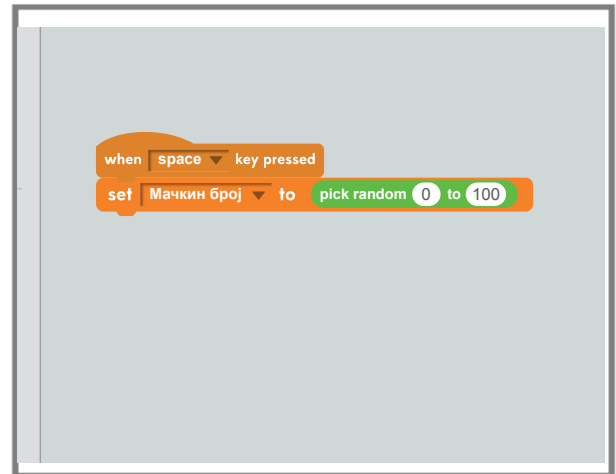
Во овој чекор ќе ја дефинираш променливата **мачкин број**. Вклопи го блокот **set мачкин број to 0** на скриптата.

Променлива е податок чија вредност се менува во текот на извршувањето на програмата.



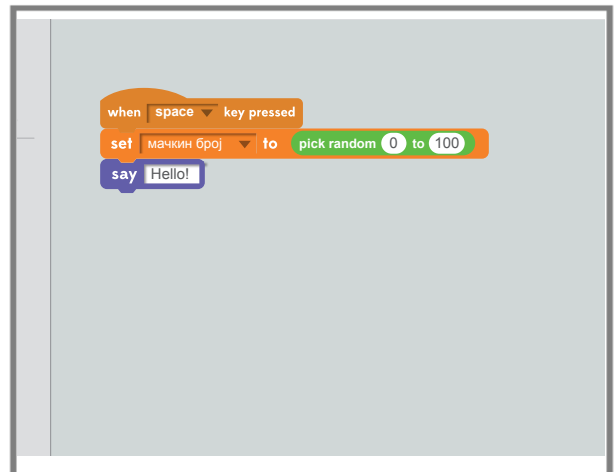
4

Ќе користиш функција со која ќе се генерира произволен број. Кликни на **Operators**. Вклопи го блокот **pick random 1 to 10** во полето со 0 од блокот **set мачкин број**. Во квизот ќе користиш произволни броеви помали од 100, па треба да го смениш последниот број од 10 на **100**.



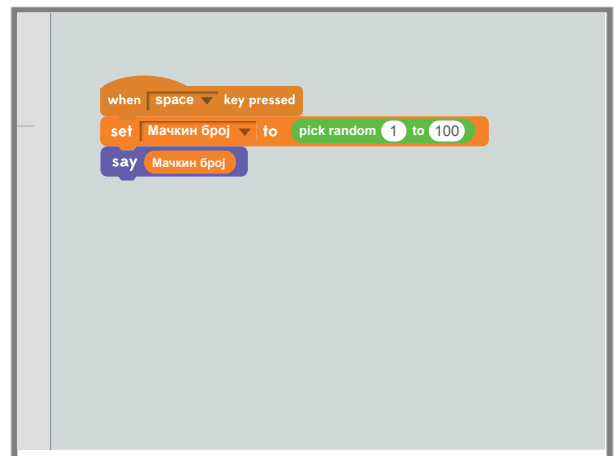
5

Програмирај го мачето да каже еден број во балончето за говор. Кликни на **Looks** и вклопи го блокот **say Hello!** во скриптата.



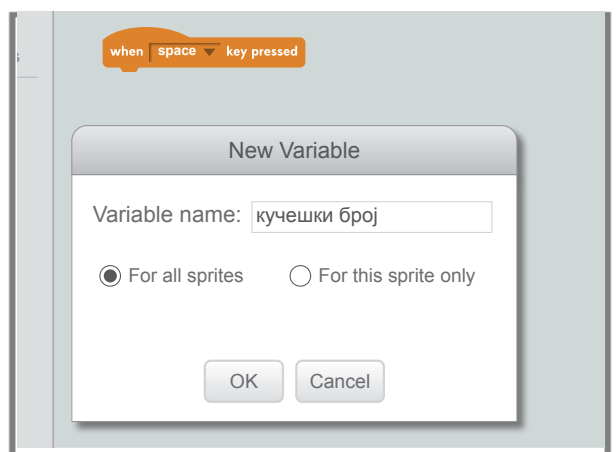
6

Сега програмирај го мачето да ја каже вредноста на променливата *мачкин број*. Кликни на **Data** и вклопи го блокот **мачкин број** во блокот **say...** Дали можеш да претпоставиш што ќе се случи кога ќе го притиснеш копчето од тастатурата за празно место **spacebar**? Кликни на копчето за празно место на тастатурата неколку пати. Дали бројот што го кажува мачето се менува секојпат?



7

Програмирај го кучето да каже произволен број. Треба да дефинираме променлива за бројот на кучето. Кликни на фигурата на кучето под Сцената. Кликни на **Data**, потоа на **Make a variable**. Во празното поле внеси **кучешки број** и кликни **OK**. Клик на полето во блокот **кучешки број** за да исчезне бројачот на Сцената.



8

Вклопи го блокот **set кучешки број to 0** во скриптата. Кликни на **Operators** и вклопи го блокот **pick random 1 to 10** во полето со 0 од блокот **set...to...** Смени го вториот број во **100**.

```
when space key pressed
set кучешки број to pick random 0 to 100
```

9

Сега кучето треба да каже произволен број. Кликни на **Looks** и вклопи го блокот **say Hello!** во скриптата.

```
when space key pressed
set кучешки број to pick random 0 to 100
say Hello!
```

10

Програмирај го кучето да ја каже вредноста на променливата *кучешки број*. Кликни на **Data** и вклопи го блокот **кучешки број** во блокот **say...**

```
when space key pressed
set мачкин број to pick random 1 to 100
say кучешки број
```

11

Двете фигури сега се програмирани. Размисли за програмата. Што ќе се случи кога ќе го притиснеш копчето за празно место од тастатурата (**spacebar**)? Притисни го копчето неколкупати. Ќе забележиш дека секојпат мачето и кучето кажуваат различни броеви. Обиди се да ги собереш напамет броевите на мачето и кучето.

