

# e-SVIJET 3

## Logički slijed naredbi u programu

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/6be174bb-f663-49c0-a612-2c2120bbc6f2/>



# Otvorite udžbenik na stranici 52.

- Čime se zabavlja Hešteg?
- Kako mora posložiti vlakić da bude u logičnom slijedu?
- Zašto?
- Što je odredilo da upravo taj slijed bude logičan?



52. str.



# Logički slijed naredbi u programu



52. str.



Za svaku je aktivnost liku u Scratchu potrebno dodijeliti naredbu. Naredbe se međusobno povezuju i čine slijed. Što više aktivnosti želite da lik napravi, to će slijed naredbi biti duži. Pravilan slijed potrebnih radnji izrađujemo s pomoću blokova naredbi.



- Vratimo se malo u program Scratch.
- Pročitaj kako se u Scratchu slažu naredbe.





# Logički slijed naredbi u programu



52. str.



- Koji je točan redoslijed naredbi?

1. Želimo li da se lik u Scratchu pomakne 50 koraka i zatim promijeni kostim, moramo pripaziti na točan redoslijed naredbi. Odaberite točan slijed.



Baš me  
zanima koji ćeš  
slijed odabrati!





# Logički slijed naredbi u programu



53. str.



2. Nakon što lik promijeni kostim, treba reći „Mogu pronaći i bolji kostim od ovoga.“, pričekati pet sekundi i zatim promijeniti kostim. Odaberite točan slijed.

```
reci Mogu pronaći i bolji kostim od ovoga.  
čeka 5 sekundi  
sljedeći kostim
```

```
čeka 5 sekundi  
sljedeći kostim  
reci Mogu pronaći i bolji kostim od ovoga.
```

```
sljedeći kostim  
čeka 5 sekundi  
reci Mogu pronaći i bolji kostim od ovoga.
```

```
sljedeći kostim  
reci Mogu pronaći i bolji kostim od ovoga.  
čeka 1 sekundi
```

Pokušaj ovaj zadatak izraditi na računalu.





# Logički slijed naredbi u programu



53. str.



**3.** Pokrenite Scratch i učitajte lik i kostime prema želji. Povežite sljedove iz 1. i 2. zadatka koji se trebaju početi izvršavati kada se pritisne ili klikne zelena zastavica.

**4.** U Scratchu odaberite pozornicu podmorja (*Underwater*). Učitajte likove i oživite ih. Možete se koristiti likovima iz galerije.

- Pokreni program Scratch.
- Pokušaj na računalu izraditi ove zadatke.



# Zapamti!

Program se sastoji od niza postupaka kojima rješavamo neki problem, tj. zadatak. Postupci slijede jedan za drugim točnim redoslijedom.





# Logički slijed naredbi u programu

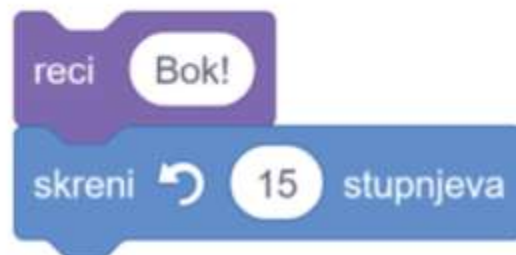
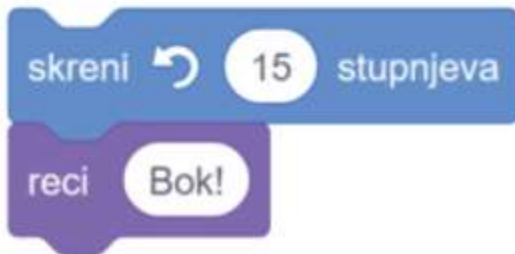
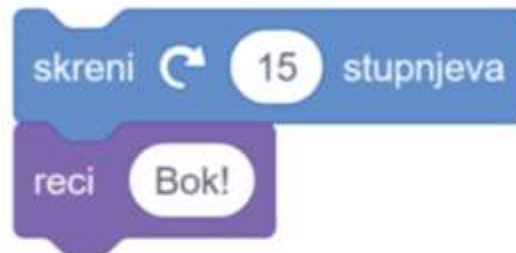
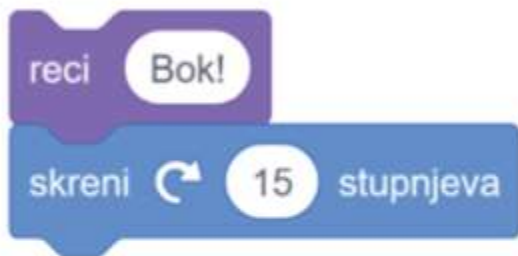


31. str.



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 31.

1. Zaokruži slijed naredaba s pomoću kojega će lik najprije reći „Bok”, a zatim skrenuti lijevo za 15.



- Odgonetni koji blok naredbi prikazuje zadanu naredbu.







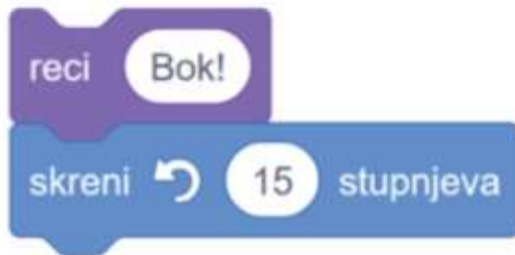
# Logički slijed naredbi u programu



31. str.





2. Prije nego što kaže „Bok” i skrene lijevo za 15, lik treba promijeniti kostim. Koji ćeš blok naredaba za to upotrijebiti i na koji ćeš ga blok iz niza ispod spojiti? Nacrtaj i objasni svoj odgovor.



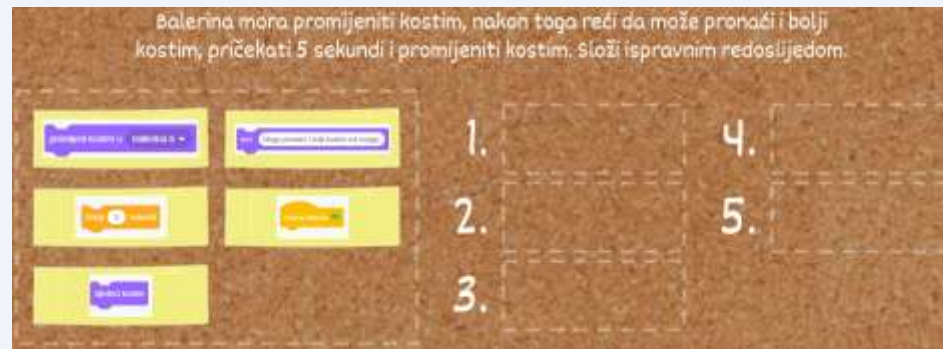
- Nacrtaj naredbe koje nedostaju.



# Poigraj se i provjeri svoje znanje!

- Posjeti stranicu **e-sfera**, na njoj prolistaj svoj udžbenik iz informatike i klikom miša otvori kod  koji se nalazi pored naslova.
- Kod  možeš i skenirati svojom **e-sfera** aplikacijom na mobilnom uređaju.

Poigraj se!



Klikni ovdje!  
[e-sfera.hr](http://e-sfera.hr)

