

PREPIŠI NASLOV U
BILJEŽNICU

e-SVIJET 3

Pokretanje lika u Scratchu

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/d2cc2800-ea8e-4cda-b8ac-0477d9919fe4/>



Otvorite udžbenik na stranici 119.

- Gdje se nalazi Hešteg?
- Što želi učiniti?
- Koji znak vidiš na ulici?
- Znamo li pravila kako se prelazi ulica?



119. str.





Pokretanje lika u Scratchu



119. str.



Izvođenje programa u Scratchu može početi različitim događajima. Do sada smo upoznali dva događaja koji pokreću izvođenja programa u Scratchu. Prvi način je klikom na blok naredbi, a drugi je klikom na zelenu zastavicu. Svi blokovi naredaba koji služe za pokretanje izvođenja programa nalaze se u grupi **Događaji**. Jedan od tih blokova je i blok **Kada je tipka _ pritisnuta**.



Događaji

kada je tipka pritisnuta

Želimo li da lik kaže „Bok” nakon što se pritisne tipka razmaknica na tipkovnici, program treba izgledati ovako:

kada je tipka pritisnuta

reci



- Otvori program Scratch i pronajdi grupu **Događaji**.
- Pronajdi blok **Kada je tipka _ pritisnuta**.



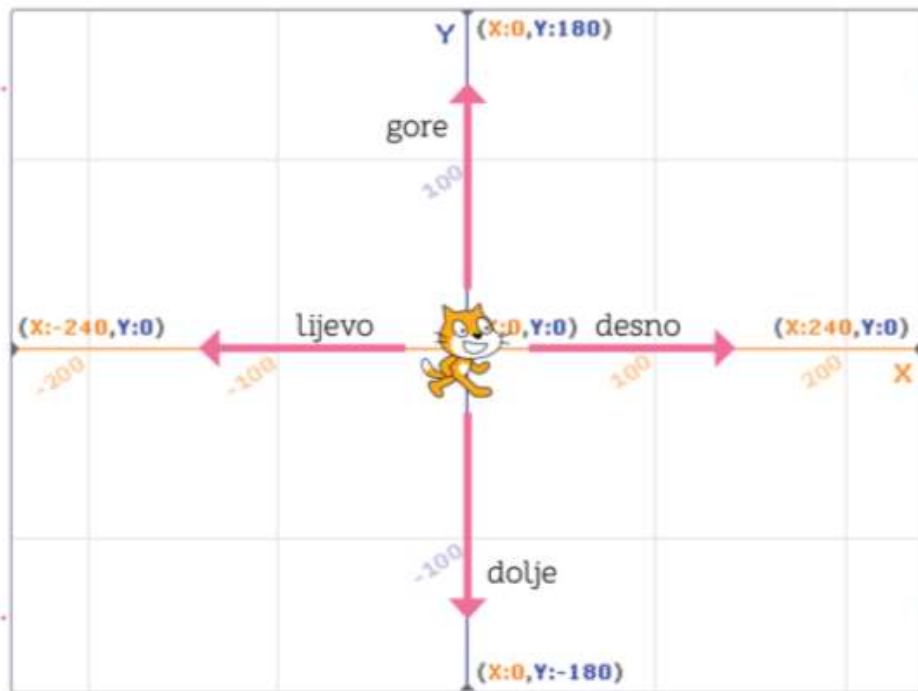
Pokretanje lika u Scratchu



120. str.



Lik se može kretati lijevo ili desno, te gore ili dolje.



Lik u Scratchu nalazi se na pozornici. Svaki položaj lika na pozornici određen je jedinstvenom adresom. Ta se adresa zapisuje dvjema brojčanim vrijednostima, koje se označavaju s X i Y. Kada pokrenemo Scratch, početni položaj lika je na sredini pozornice. Njegova je adresa tada X:0, Y:0. Prva brojčana vrijednost označena je slovom X. Ta vrijednost označava mjesto desno ili lijevo na pozornici. Širina pozornice je 480, a visina 360 jedinica.

- Likom se na pozornici krećeš gore, dolje, lijevo i desno.
- Pogledaj kako se određuje jedinstvena adresa položaja lika.

PRECRTAJ OVU
SLIKU U BILJEŽNICU





Pokretanje lika u Scratchu



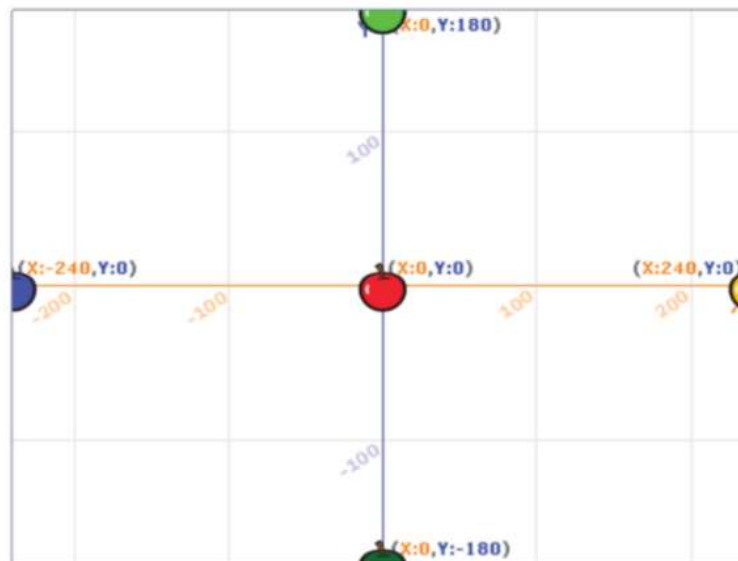
121. str.





Točnu adresu lika možete vidjeti ispod pozornice u informacijama o liku.





2. Napišite adresu za svaku jabuku prikazanu na slici



 (X: , Y:)

 (X: , Y:)

 (X: , Y:)

 (X: , Y:)

- Riješi zadatak u bilježnicu.

- Upiši adresu svake jabuke.





Pokretanje lika u Scratchu



122. str.



3. Zaokružite točna rješenja.

a) Lik se treba pomaknuti za 40 jedinica udesno kada se na tipkovnici pritisne tipka slova d.



b) Lik se treba pomaknuti za 40 jedinica ulijevo kada se na tipkovnici pritisne tipka slova d.



c) Kada se pritisne tipka 0, lik se treba pomaknuti u sredinu pozornice.



• Zaokruži točne programe.



Pokretanje lika u Scratchu



123. str.



4. Pozorno promotrite sliku.



- Pokušaj odrediti adresu lopte.
- Koja je adresa koša?
- Provjeri svoje odgovore u Scratchu.

a) Približno odredite adresu lopte na slici.

b) Na kojoj adresi treba biti lopta kako bi se postigao pogodak?

c) Pokrenite program Scratch. Učitajte pozornicu košarkaškog igrališta i lik lopte u Scratchu. Zatim provjerite svoje odgovore pod a) i b). Zapišite točne adrese.



Pokretanje lika u Scratchu



59. str.



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 59.

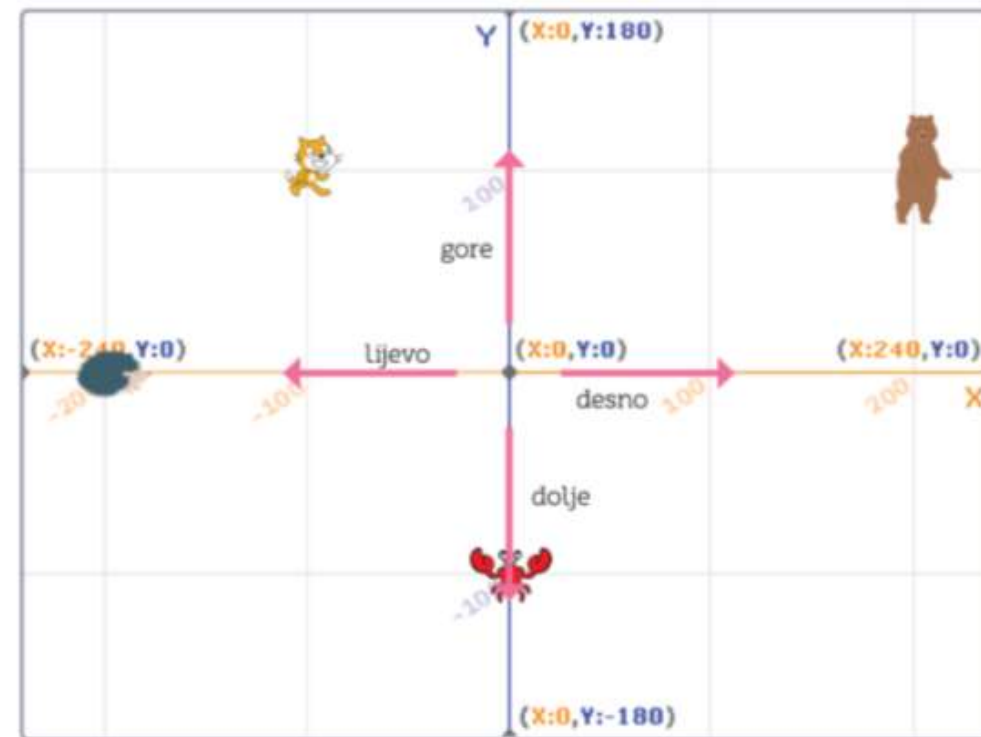
• Riješi zadatke.



1. Blokovi koji počinju izvođenje programa u Scratchu nalaze se u grupi naredaba koja se zove _____.

2. Navedi dva bloka kojima može početi izvođenje programa u Scratchu.

3. Na pozornici u Scratchu svaki lik ima svoju adresu. Napiši adresu svih likova na slici.



MAČAK _____

MEDO _____

RAK _____

JEŽ _____