

e-SVIJET 2

Kad si sretan, ponovi sve ovo

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/cf479a62-1b35-4d96-bf94-3ba3bfe33891/>



Otvorite udžbenik na stranici 86.

- Što radi Hešteg?
- Gdje se nalazi?
- Kako izvodi spremanje drva za ogrjev za zimu?
- Što čini s radnjama koje izvodi?

Neke radnje često izvodimo ponavljajući iste korake.



86.str.





Kad si sretan, ponovi sve ovo



86.str.
87.str.



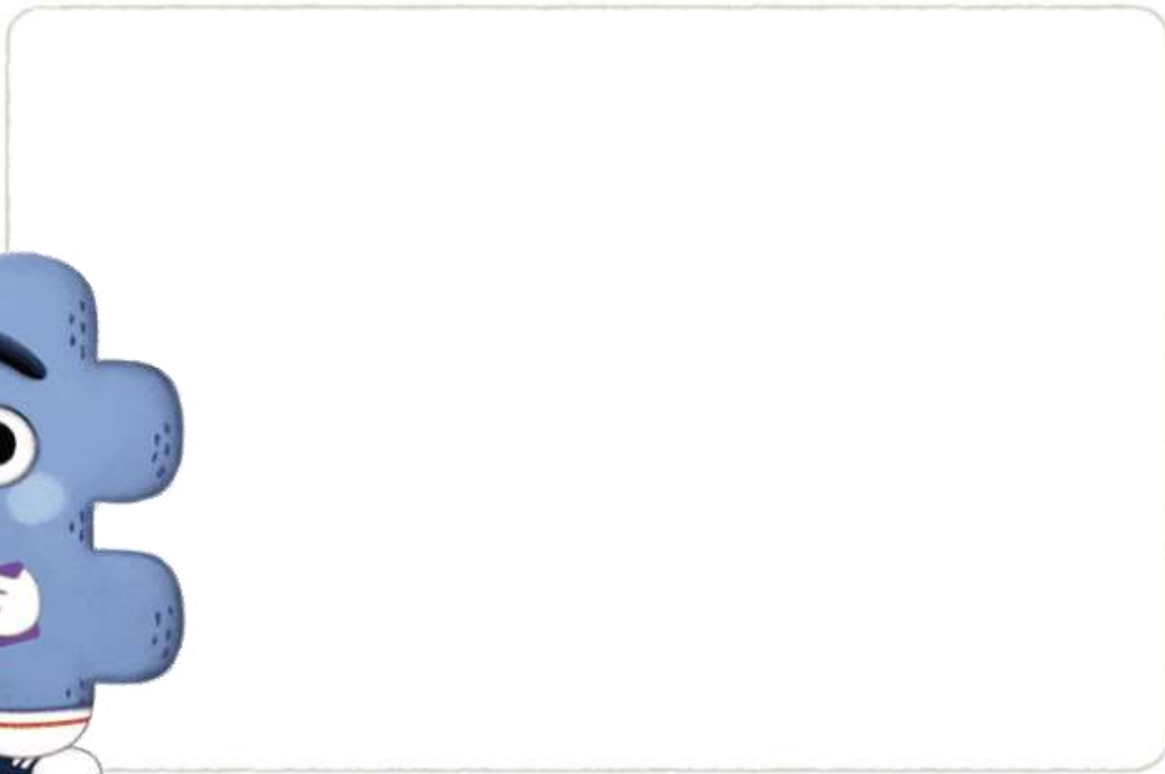
1. Proučite naredbe i nacrtajte strelicama smjer kretanja mačka nakon izvođenja niza naredbi.

```
Kada je kliknuta
idi 10 koraka
skreni 90 stupnjeva
idi 10 koraka
skreni 90 stupnjeva
idi 10 koraka
skreni 90 stupnjeva
idi 10 koraka
skreni 90 stupnjeva
```



- Riješi zadatke.

2. Kada bi mačak hodao po snijegu, u kojem bi obliku ostavljao tragove? Nacrtajte!





Kad si sretan, ponovi sve ovo



87.str.



3. Koji je lik nastao crtanjem smjera kretanja?

4. Koje je naredbe mačak ponavljao?

• Odgovori na pitanja.






Kad si sretan, ponovi sve ovo



88.str.



Scratch ima blok naredbi za **ponavljanje** kojima znatno možete skratiti broj premještanja blokova.

Blok ponavljanje naredbe određeni broj puta nalazi se u grupi  i izgleda ovako:



U grupi  nalazi se i ovaj blok za ponavljanje.



- Otvori program Scratch i pronadi navedene blokove.





Kad si sretan, ponovi sve ovo



88.str.



5. Koja je razlika između tih blokova? Što će lik učiniti kada se upotrijebi blok s brojem ponavljanja, a što kada se upotrijebi blok za ponavljanje bez broja ponavljanja?





- U programu Scratch otkrij što radi blok s brojem ponavljanja, a što radi blok za ponavljanje bez broja ponavljanja.
- Na crte napiši svoj odgovor.



Kad si sretan, ponovi sve ovo



88.str.



Sve naredbe, tj. blokovi koji se trebaju ponoviti nekoliko puta, postavljaju se unutar bloka ponavljanje. Broj označuje koliko se puta naredba ponavlja.

Kretanje mačka u prethodnom primjeru ponavljanjem bismo ovako riješili:



- U programu Scratch složi ovaj program i vidi što će mačak napraviti.





Kad si sretan, ponovi sve ovo



89.str.



6. Od blokova naredbi lik želi izraditi program u kojem će se kretati 10 koraka, zatim reći „Bok”, pričekati 3 sekunde i pitati „Kako se zoveš?”.
- a) Zaokružite sve blokove koji su potrebni za izradu programa. Neki blokovi su suvišni.
- b) Dopunite blokove potrebnim brojevima i tekstom koji nedostaje.
- c) Upišite redoslijed izvođenja programa.
- d) Zadatak izradite na računalu u Scratchu.

Scratch command blocks for programming:

- reci []
- ponavljaj []
- čekaj [] sekundi
- idi [] koraka
- skreni [] stupnjeva
- reci []
- razmišljaj [] [] sekundi
- skreni [] [] stupnjeva
- misli [] []
- ponovi [] []
- Kada je kliknuta []

- Riješi zadatke.





Kad si sretan, ponovi sve ovo



90.str.



- 7.** Što će lik raditi tijekom izvođenja zadanih naredbi?
Opišite riječima, a zatim izradite program na računalu i isprobajte ga.



```
ponovi 3
  idi 20 koraka
  reci Bok!
  čekaj 5 sekundi
  skreni ↻ 90 stupnjeva
  reci Idemo se igrati!
  čekaj 5 sekundi
```

Zapamti!

Blok za ponavljanje omogućuje izvođenje određenih naredbi više puta.



90.str.





Kad si sretan, ponovi sve ovo



41.str.



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 41.

- Riješi zadatke.



1. Blokovi naredaba za ponavljanje nalaze se u grupi naredbi

_____ koja je _____ boje.

2. Blok  će blokove ponavljati cijelo vrijeme.

TOČNO NETOČNO

3. Nacrtaj blok koji služi za ponavljanje naredaba određeni broj puta, npr 5.



Kad si sretan, ponovi sve ovo



41.str.






4. Napiši što će lik raditi tijekom izvođenja zadanih naredaba.

```
Kada je lik kliknut
ponovi 6
  idi 10 koraka
  čekaj 1 sekundi
  sljedeći kostim
ponovi 2
  reci Bok!
  sljedeći kostim
```

- Složi ovaj program u programu Scratch i otkrij što će lik raditi tijekom zadanih naredbi.



Poigraj se i provjeri svoje znanje!

- Posjeti stranicu  i klikom miša otvori kod  koji se nalazi pored naslova ili ga skeniraj svojom  mobilnom aplikacijom na mobilnom uređaju ili tabletu.

 Mrežna poveznica	Vježba 1. Pažljivo pročitaj zadatak i riješi ga s pomoću blokova u Scratch-u. Rad u programu Scratch na mreži. POKRENI
 Mrežna poveznica	Vježba 2. Pažljivo pročitaj zadatak i riješi ga s pomoću blokova u Scratch-u. Rad u programu Scratch na mreži. POKRENI

Klikni ovdje!
e-sfera.hr

Poigraj se!

