

e-SVIJET 2

Pokretanje lika u Scratchu

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/e4a7f317-0cac-40c3-ae55-e0d361c68db0/>



Otvorite udžbenik na stranici 81.

- Kako se sigurno prelazi ulica?
- Hoćemo li uvijek ulicu prijeći na isti način?
- Kako ti prelaziš ulicu?

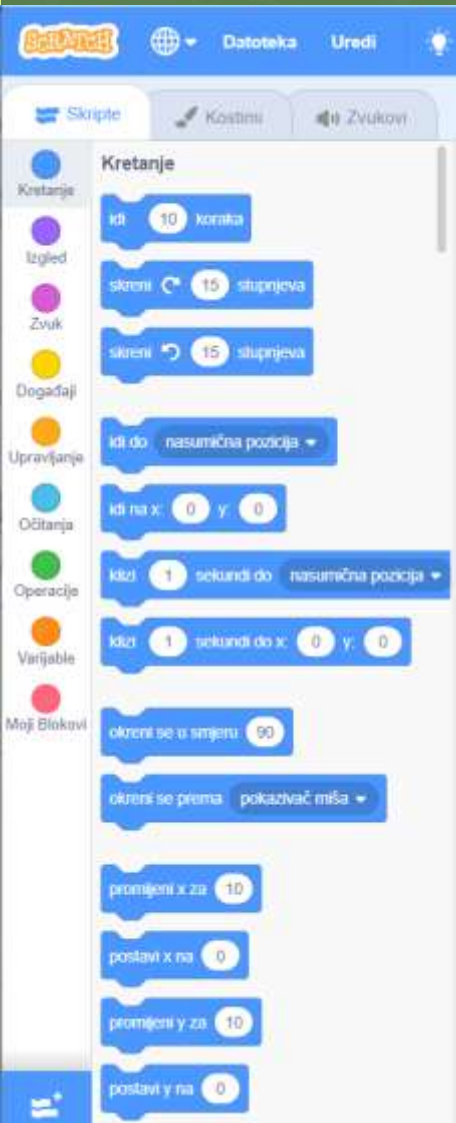


81.str.






Pokretanje lika u Scratchu



Blokovi za pokretanje lika nalaze se u grupi **Kretanje**.

Blok koji će jednostavno pokrenuti program naziva se „**Kada je kliknuta**”. Sve naredbe koje su ispod tog bloka pokretat će se onim redoslijedom kojim su složene, a lik će raditi korake koje smo mu zadali blokovima.



Sve će se naredbe obaviti i lik će se pokrenuti kad se u programu Scratch klikne na .

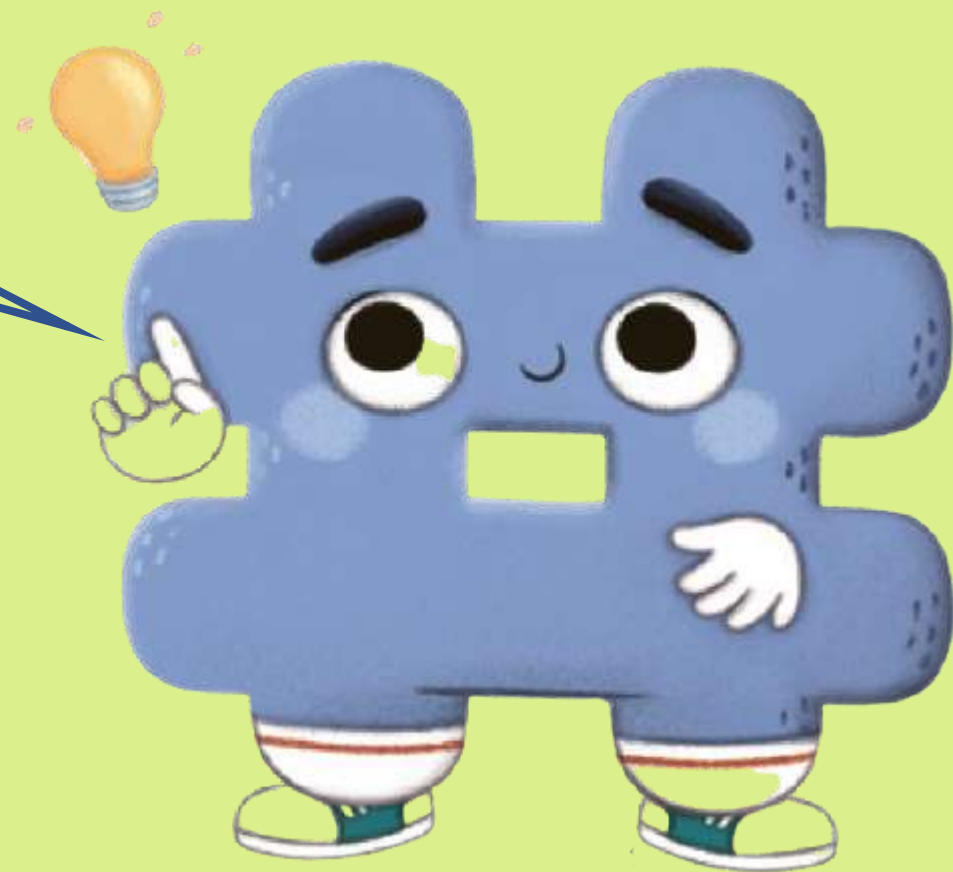
Isprobajte!



- Otvori program Scratch.
- Pronađi blokove za kretanje.
- Važno je na početak staviti blok koji će pokrenuti program.
- Pokušaj složiti jedan blok.

Zapamti!

Važno je programu zadati
točne i jasne upute!



81.str.





Pokretanje lika u Scratchu



1. Koji se blokovi još nalaze u grupi Događaji?
Odgovor napišite na crtu.



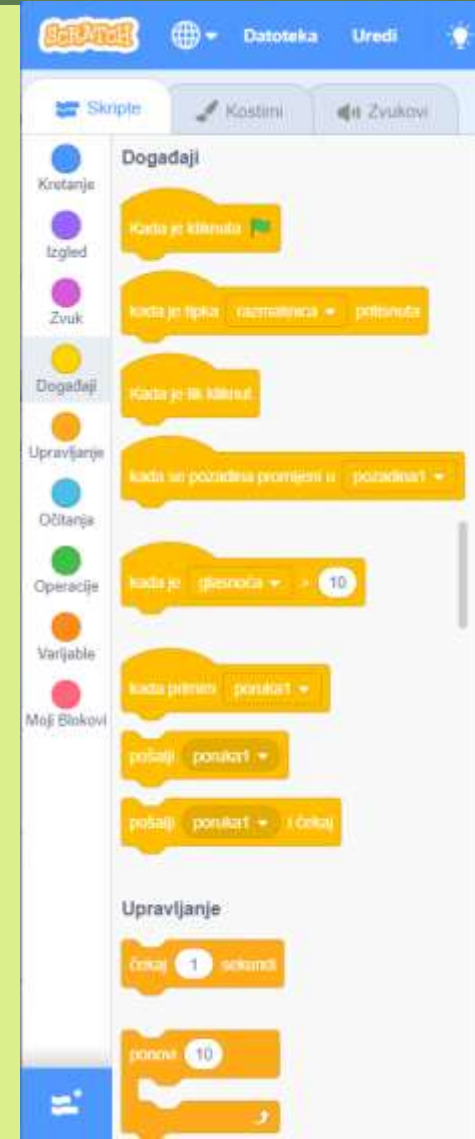
2. Što mislite kako će blok **Kada je kliknut** pokrenuti naredbe koje slijede?
Odgovor napišite na crtu.

3. Povežite parove.

Matching exercise with Scratch blocks and keyboard icons:

- Empty text field
- Kada je kliknut
-
- Kada je tipka: razmaknica → pritisnuta
- ↑
- ↓
- Kada je tipka: strelica desno → pritisnuta
- Kada je tipka: strelica gore → pritisnuta
- Kada je tipka: strelica lijevo → pritisnuta
- ↻
- Kada je tipka: strelica dolje → pritisnuta
- Scratch cat icon
- ←
- Kada je kliknut

• Riješi zadatke.





Pokretanje lika u Scratchu



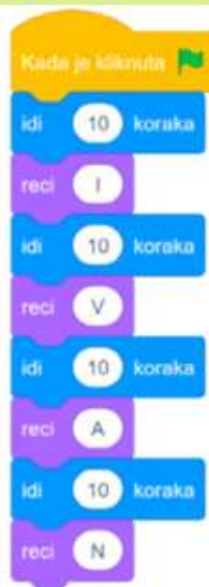
82.str.
83.str.



4. Izradite program u kojem će lik:

a) nakon pokretanja programa, napraviti 10 koraka i izgovoriti vaše ime slovo po slovo.

Primjer:



b) nakon pritiska bilo koje tipke napraviti 20 koraka i izgovoriti vaše ime.

c) Koje ste blokove upotrijebili za izradu programa? Nacrtajte.

- Otvori program Scratch.
- Složi zadani program.





Pokretanje lika u Scratchu



83.str.



5. Izradite program u kojem će se lik kretati 10 koraka, skrenuti za 15, ponovno se kretati 10 koraka i skrenuti za 15. Naredbe će se provesti kada je kliknuta zelena zastavica. Opišite što se dogodilo kada se pokrenuo program.
-
-

6. Izradite program u kojem će dva lika istodobno napraviti 30 koraka nakon nekog događaja. Jedan će lik krenuti kada je kliknuta zelena zastavica, a drugi će lik krenuti kada je pritisnuta razmaknica.

7. Izradite program u kojem će se pet puta ponoviti kretanje lika za 10 koraka, a koji će se pokrenuti kada je pritisnuta tipka strelica dolje.

- U programu Scratch izradi zadane programe.





Pokretanje lika u Scratchu



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 39.

• Riješi zadatke.

1. Blokovi naredaba kojima pokrećemo likove u Scratchu nalaze se u grupi naredbi _____ .

2. Koji se blok sakrio među blokove grupe naredaba kojoj ne pripada? Zaokruži uljeza.

Kada je kliknuta

Kada je lik kliknut



kada je tipka razmaknica pritisnuta

promijeni x za 10



3. Koje blokove iz grupe naredaba Događaji možeš koristiti želiš li da se više likova pokrene u isto vrijeme? Pokreni Scratch i pogledaj blokove i na crte napiši odgovor.

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.

 Preuzimanje

Vježba 1.
Preuzmi datoteku i otvori je u programu Scratch. Prouči blokove i izvrši naredbe. Što se dogodilo? Opiši!
Istraži mogućnosti ovog primjera i zapiši u bilježnicu što si naučila/naučio.

PREUZMI

 Igra

Spoji parove

POKRENI

 Provjera znanja

Provjeri svoje znanje
Programirati je zabavno. Sigurno i ti tako misliš. Provjeri koliko brzo napreduješ i riješi zanimljive zadatke.

POKRENI

Klikni ovdje!
e-sfera.hr

Poigraj se!

