

e-SVIJET 2

Spremamo svoje programe

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/e811db5d-12cf-459d-9086-1f07190e46ce/>



Otvorite udžbenik na stranici 91.

- Paziš li ti kamo odlažeš svoje knjige?
- Pronađeš li ih uvijek lako?

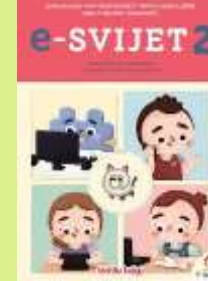


91.str.





Spremamo svoje programe

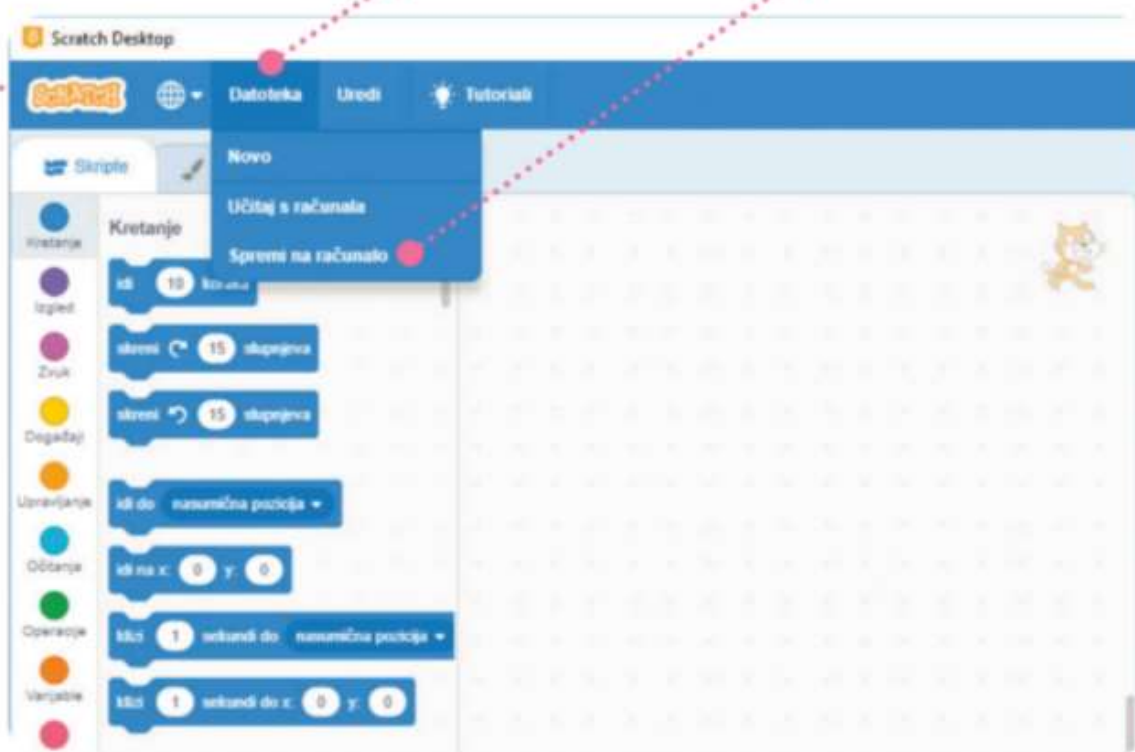


91.str.



Svaki program koji izradimo u Scratchu spremamo kako bismo se njime poslije ponovno mogli koristiti.

Potrebno je kliknuti na **Datoteka** i zatim na **Spremi na računalo**.

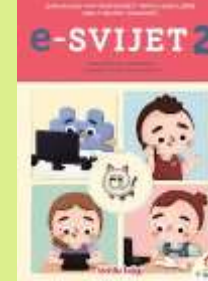


- Svakako nakon rada svoj program pospremi kako bi se kasnije mogao/la njime koristiti.





Spremamo svoje programe



91.str.



Pri spremanju svakog programa potrebno je odabrati mjesto na računalu gdje ćemo program spremiti. Svaki program treba imati **naziv**. Naziv programa treba nas podsjećati na ono što taj program radi.



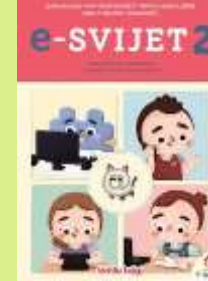
Dva programa spremljena na istome mjestu ne mogu imati isti naziv!



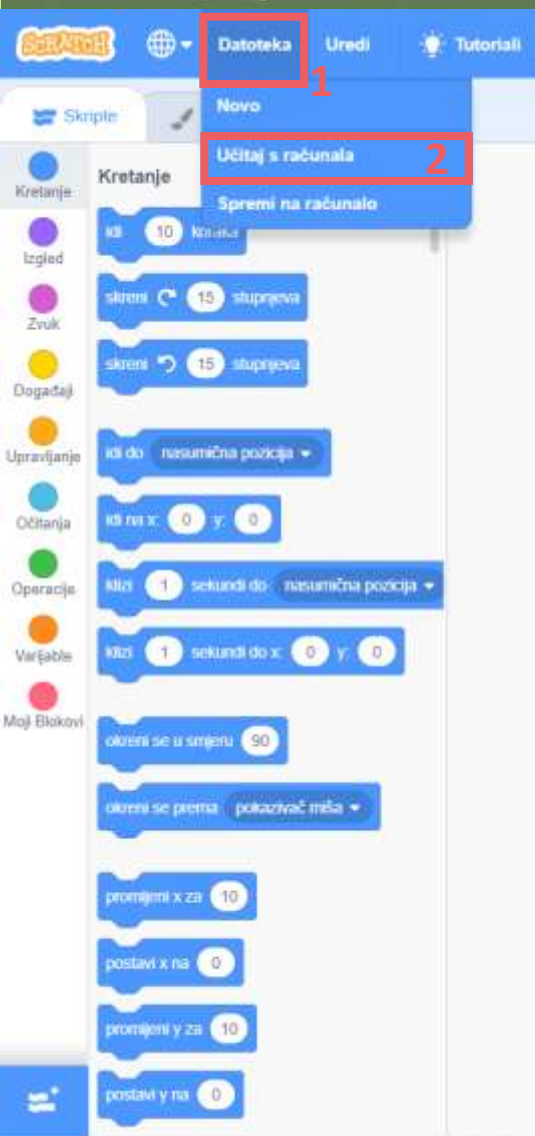
- Svom programu moraš dati neki naziv kako bi ga kasnije lakše pronašao/la.
- Pazi da dva programa na istom mjestu nemaju isti naziv.



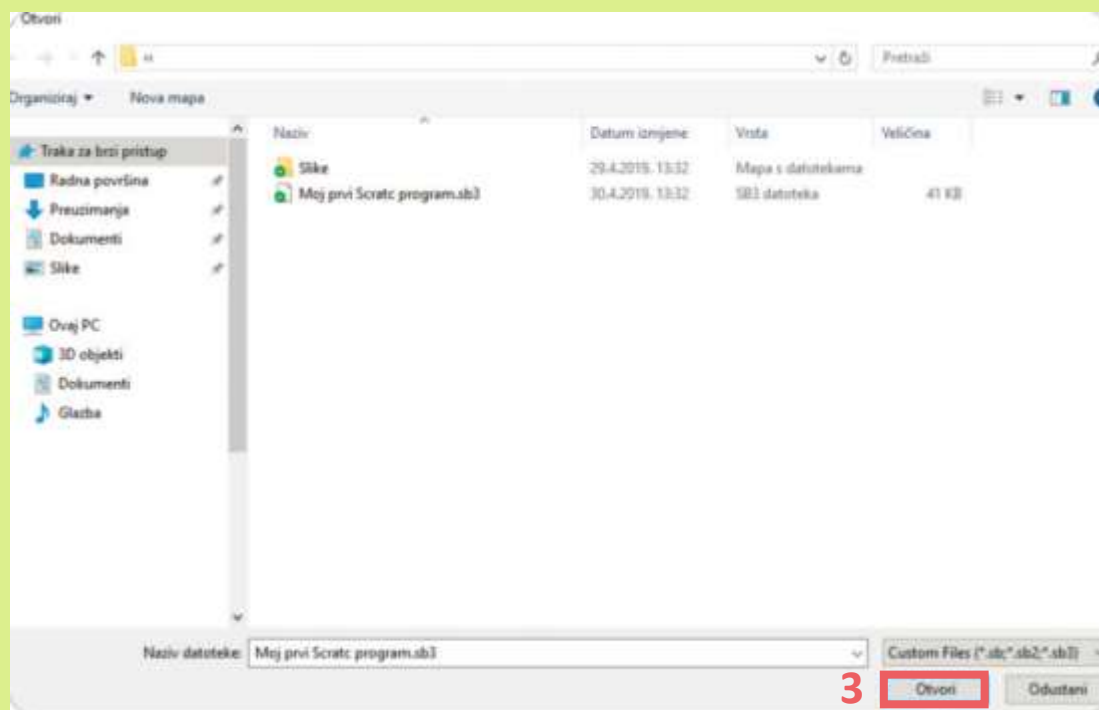
Spremamo svoje programe



92.str.



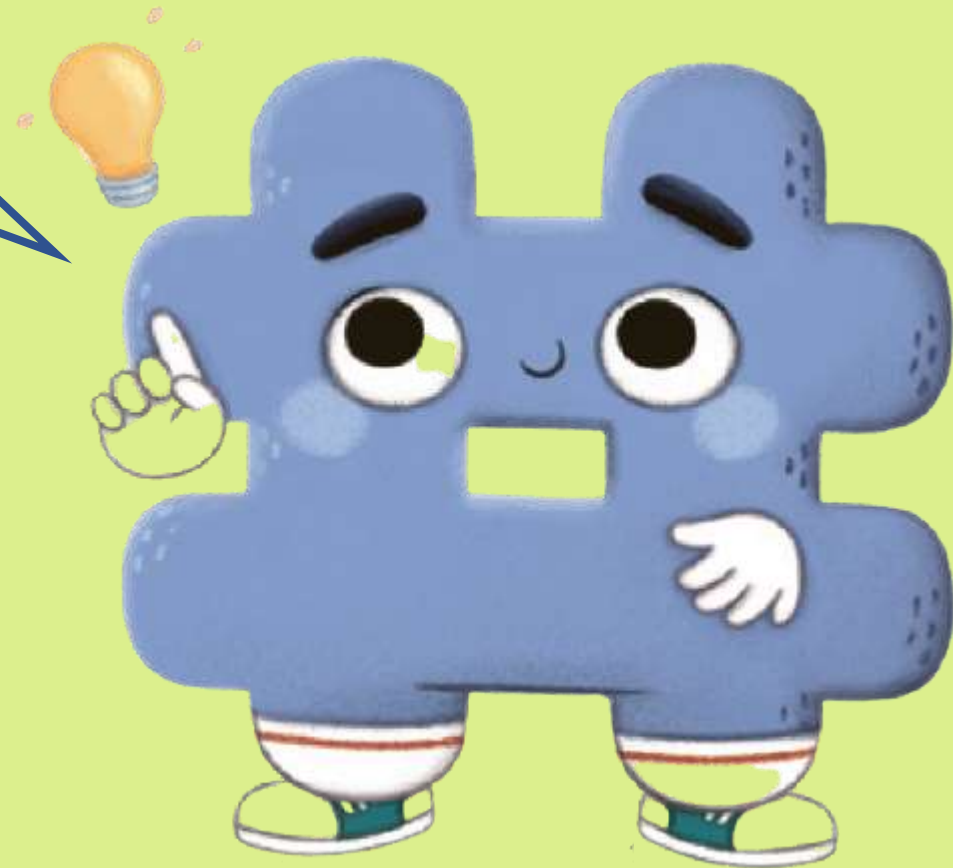
Kada ponovno želimo učitati program koji smo spremili na računalo, odabrat ćemo **Datoteka** 1 i zatim **Učitaj s računala** 2. Tada pronađemo mjesto na kojem smo spremili program te kliknemo na njega i odaberemo **Otvori** 3.



- Pogledaj kako ponovo otvoriti spremljeni program.

Zapamti!

Programe koje nismo dovršili spremamo kako bismo ih poslije učitali i dovršili.

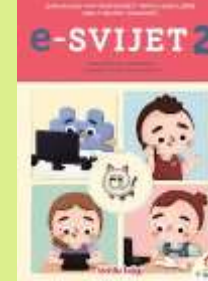


92.str.





Spremamo svoje programe



93.str.



- 1.** Izradite program prema predlošku.
 - a)** Spremite program na dogovoreno mjesto i dajte mu naziv „Moj program 1”. Zatvorite Scratch!
 - b)** Pokrenite Scratch! Učitajte „Moj program 1” i nastavite ga dalje graditi prema želji. Program spremite pod nazivom „Moj program 2”.
 - c)** Provjerite jesu li oba programa spremljena na računalu. Napišite gdje se točno nalaze na računalu.

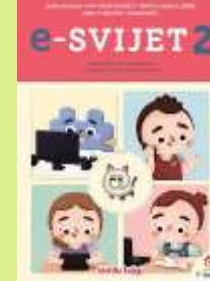


- Otvori program Scratch i složi zadani zadatak.





Spremamo svoje programe



93.str.



2. Izradite program prema predlošku.

a) Spremite ga na dogovoreno mjesto pod nazivom „Moj program 3”.

b) Ponovno otvorite program „Moj program 2”. Umjesto naredbe „Ponavljaj” upotrijebite naredbu „Ponovi 4 puta”. Spremite program na dogovoreno mjesto pod nazivom „Moj program 2”.

c) Što se tijekom spremanja dogodilo?



- Otvori program Scratch i složi zadani zadatak.





Spremamo svoje programe



42.str.



1. Svaki program koji izradimo u Scratchu na računalo preuzimamo naredbom **Spremi na računalo** iz izbornika **Uredi**. Zaokruži i objasni svoj odgovor.

TOČNO NETOČNO

2. Svaki program treba imati naziv koji nas podsjeća na ono što taj program radi. Zaokruži.

TOČNO NETOČNO

3. Kada ponovno želimo učitati program koji smo spremili na računalo, odabrat ćemo **Uredi** i zatim **Učitaj s računala**. Zaokruži.

TOČNO NETOČNO

4. Pokreni Scratch i u njemu izradi program prema želji. Spremi ga na računalo.

Otvorite radnu bilježnicu na stranici 42.

- Riješi zadatke.



Poigraj se i provjeri svoje znanje!

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

Poigraj se!



The screenshot shows the app's main interface. At the top, there is a blue circular icon with a book and the text 'Igraj se i uči'. Below this is a dark purple section with a white icon of a puzzle piece and the word 'Igra'. To the right of the icon, there is a short paragraph in Croatian: 'Sve ima svoje mjesto! Znamo gdje spremamo odjeću, znamo gdje spremamo knjige, znamo gdje spremamo hranu. Zaigraj igru i pronađi podudarnosti između predmeta.' At the bottom of this section is a black button with the white text 'POKRENI'.

Klikni ovdje!
e-sfera.hr

