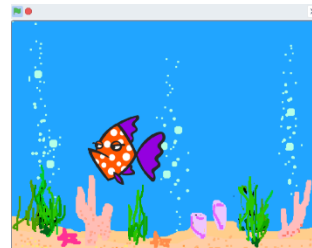


PRESKÚMAJME SCRATCH

PRACOVNÝ LIST

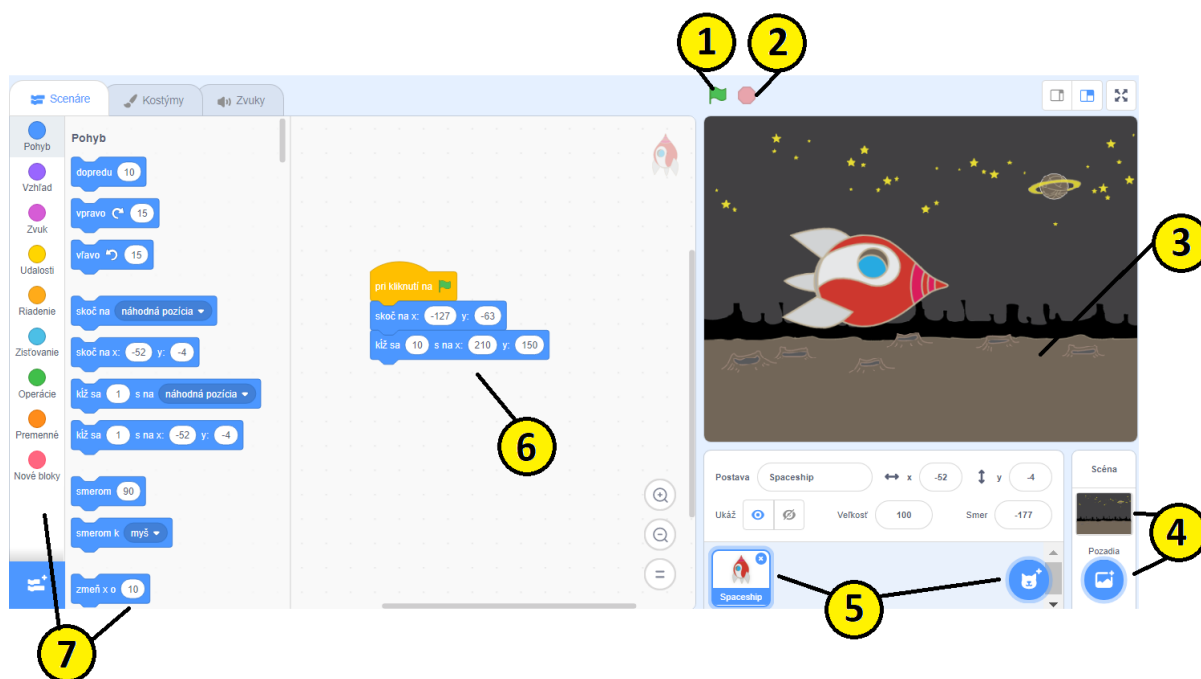
ZAPOJENIE

Z ktorých častí sa skladá projekt **Akvárium**?



SKÚMANIE

Úloha 1 Klikajte a skúmajte postupne jednotlivé oblasti podľa čísiel na obrázku a priradte čísla k správnej funkcii skúmanej oblasti podľa tabuľky:



3	Okno bežiaceho programu
	Skupiny príkazov pre programovanie (pre pohyb postáv, ich vzhľad, zvuky a pod...)
	Práca s postavami (výber, kreslenie a pod...)
	Spustenie programu
	Práca s pozadím scény (výber, kreslenie a pod...)
	Program, t.j. čo má robiť zvolená postava (=scenár)
	Zastavenie programu

Úloha 2

- a) Preskúmajte bližšie oblasť pre prácu s pozadím scény a zistite (pomocou nápovedy – stačí priblížiť myšku k ikonke a neklikáť), akými spôsobmi viete vytvoriť nové pozadie:

Vyber si pozadie



- b) Preskúmajte s knižnicou s pozadiami a vyberte si niektoré – malo by sa objaviť v okne programu. Podarilo sa Vám pridať nové pozadie? **ÁNO NIE**

Úloha 3

- a) Preskúmajte bližšie oblasť pre prácu s postavami a zistite (pomocou nápovedy – stačí priblížiť myšku k ikonke a neklikáť), akými spôsobmi viete vytvoriť novú postavu:



- b) Preskúmajte knižnicu s postavami a vyberte si niektorú – mala by sa objaviť v okne programu. Podarí sa Vám ju v okne programu presunúť na iné miesto? **ÁNO NIE**
- c) Vyskúšajte kliknutie pravým tlačidlom myši na zvolenú postavu - podarí sa Vám ju zmazať? **ÁNO NIE**

Úloha 4

Preskúmajte bližšie skupiny príkazov – nájdite, v ktorých skupinách sa nachádzajú nasledujúce bloky/príkazy:

Skupina príkazov: UDALOSTI	Skupina príkazov:	Skupina príkazov:

ROZPRACOVANIE

- Úloha 5 Do hotového projektu **Akvária** navrhnete a doplníte vlastné vylepšenia alebo rozšírenie!

HODNOTENIE

Sebahodnotiaca rubrika

ČO SOM SA NAUČIL/NAUČILA...	
Viem vysvetliť, na čo slúžia základné časti prostredia Scratch	VIEM / VIEM S POMOCOUCOU / NEVIEM
Viem vybrať pozadie z knižnice	VIEM / VIEM S POMOCOUCOU / NEVIEM
Viem vybrať postavu z knižnice	VIEM / VIEM S POMOCOUCOU / NEVIEM
Viem vytvoriť jednoduchý pohyb postavy	VIEM / VIEM S POMOCOUCOU / NEVIEM

VEDOMOSTI V KOCKE

Postavy môžeme meniť alebo vytvárať kliknutím na ikonu



Pozadia môžeme meniť alebo vytvárať kliknutím na ikonu



Pri programovaní sme použili nasledovné príkazy (bloky):



nastavenie začiatku programu (spustenie kliknutím na zelenú vlajku)



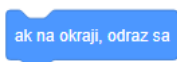
neustále opakovanie (príkazov vo vnútri tohto bloku)



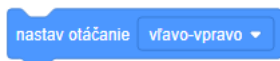
zastavenie programu na určitý čas (napr. pre spomalenie postavy)



pohyb postavy o 10 krokov vpred



odrazenie postavy od vnútorného okraja okna bežiaceho programu



nastavenie otočenia postavy po odraze