

# SCRATCH - PRACOVNÝ LIST 6/A

## POUŽITIE KAMERY V SCRATCHI

### ZAPOJENIE

#### Úloha 1

Vyskúšajte projekty:

„**Futbal ovládaný kamerou**“. Je prístupný online na adrese:

<https://scratch.mit.edu/projects/196922832/#player>

Zahrajte si na **klavíri**, ktorý sa dá ovládať tromi spôsobmi:

- Kliknutím na klávesy myšou.
- Pomocou tlačidiel na klávesnici A, S, D, F, G, H, J.
- Ukazovaním na klávesy na obrazovke pomocou kamery. Nezabudnite zapnúť kamery!

<https://scratch.mit.edu/projects/13854802>

### SKÚMANIE

#### Úloha 2

Preskúmajte projekt **fotoaparát.sb3** <https://scratch.mit.edu/projects/357076020/>

Experimentujte s nastaveniami pre snímanie a odpovedajte na otázky v tabuľke:




Otázka	Odpoveď
Akým príkazom sa zapína zobrazovanie na scéne?	
Čo znamená príkaz <b>nastav snímanie na 100 %</b> ?	
Čo znamená príkaz <b>nastav snímanie na 0 %</b> ?	
Akým príkazom sa vypína zobrazovanie na scéne?	

#### Úloha 3

Preskúmajte projekt **odbijanie\_dribling.sb3**,

<https://scratch.mit.edu/projects/332631170/>

Experimentujte s použitými príkazmi a meňte jednotlivé parametre, aby ste pochopili, ako príkazy fungujú. Na základe vašich pozorovaní popíšte použité príkazy v projekte:

Príkaz	Vysvetlenie príkazu
 snímaný pohyb na postava	
 snímaný pohyb na postava > 30	
ak  snímaný pohyb na postava > 30 kľz sa 0.1 s na x: 0 y: -180	

	Ako je zabezpečené neustále opakovanie pohybu lopty?
	Ako je zabezpečené neustále opakovanie pohybu lopty smerom nahor?

**Úloha 4** Do projektu **odbijanie\_dribling.sb3** doplňte inú loptu a naprogramujte ju tak, aby sa pohybom ruky odbíjala od horného okraja plochy.

Pridajte prehratie zvuku a pridajte počítanie skóre – počet odbití rukou. Skóre sa vždy pri spustení programu musí vynulovať!

## ROZŠÍRENIE

**Úloha 5** Preskúmajte projekt **orchester-doplnit.sb3**.

<https://scratch.mit.edu/projects/357096510/>

Doprogramujte ho tak, aby ste mohli snímaním pohybu rúk zahrať pripravené melódie pre saxofón a bicie.

Navrhňte aj ďalšie vylepšenia, napr. aby sa nástroje zväčšili a následne zmenšili a pod.



## HODNOTENIE - ČO SME SA NAUČILI?

### SEBAHODNOTIACA RUBRIKA

Zaškrtnutím zhodnoťte svoje vedomosti	Viem	S pomocou viem	Neviem
Zapnúť snímanie, zastaviť snímanie			
Nastaviť priehľadnosť snímania			
Ovládať pohyb postavy pomocou pohybu pred kamerou			
Nastaviť citlivosť (senzitivitu) snímania			
Meniť kostým postave pomocou pohybu pred kamerou			