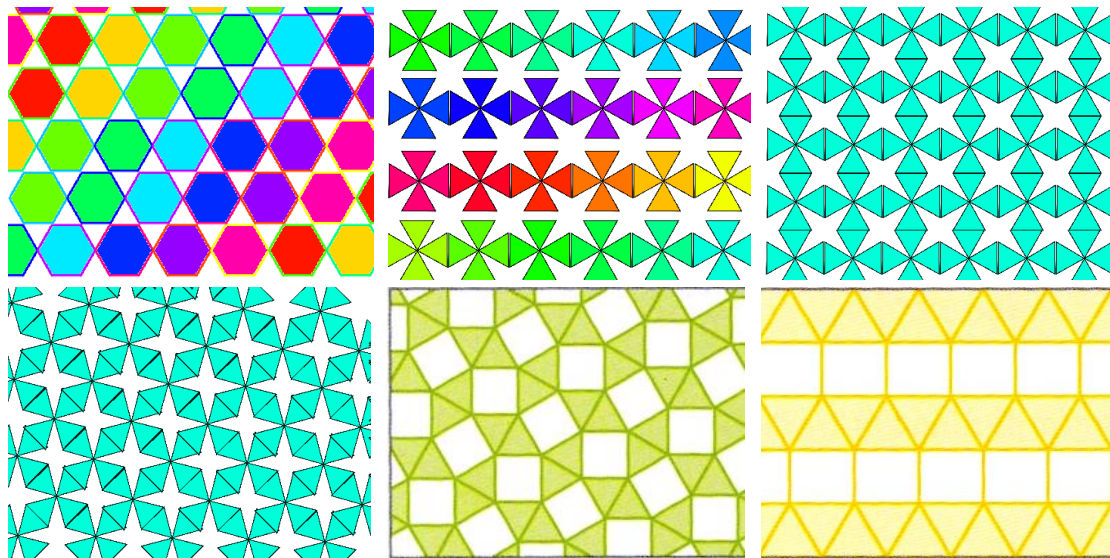


SCRATCH - PRACOVNÝ LIST 7

UČÍME SA NOVÉ BLOKY V SCRATCHI

ZAPOJENIE

Úloha 1 Pozorujte jednotlivé mozaiky a vyznačte v nich opakujúce sa vzory.



SKÚMANIE

Úloha 2 Preskúmajte projekt **veterník**, vyhľadajte všetky programové bloky, s ktorými ste sa doteraz nestretli: <https://scratch.mit.edu/projects/341643159>

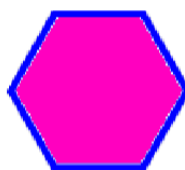
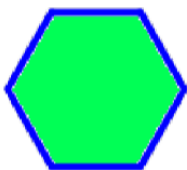
Zapíšte názvy blokov a v ktorej kategórii ste ich našli:

Kategória	Blok
	zmaž
Nové bloky	

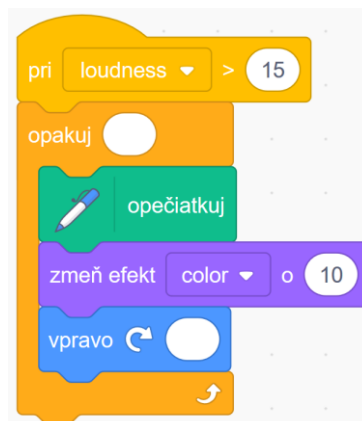
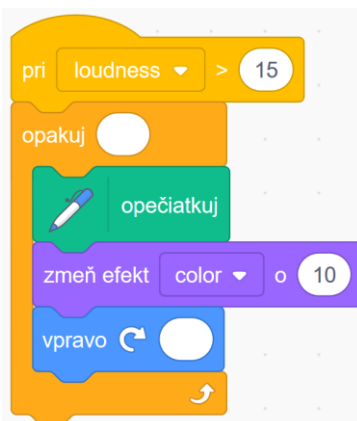
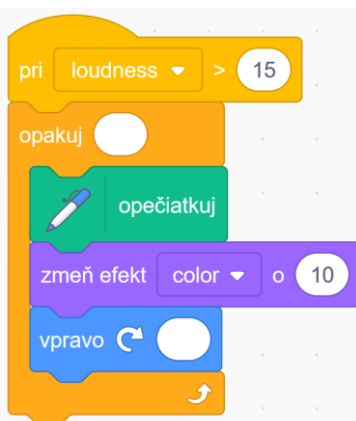
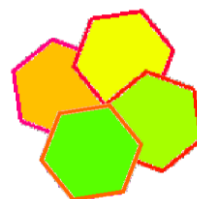
Úloha 3 Otvorte projekt **mozaika.sb3**, vyskúšajte príkazy, ktoré sú naprogramované pre jednotlivé postavy. <https://scratch.mit.edu/projects/341647484>

V čom je rozdiel medzi dvoma postavami?

Zakreslite bod, okolo ktorého sa otáčajú šesťuholníky.



Ako by ste vedeli nakresliť takéto kvety? Doplnite chýbajúce údaje do blokov.



Úloha 4 Doprogramujte **projekt naramok.sb3** tak, aby ste nakreslili módný doplnok, **zázračný náramok**, ktorý sa skladá z reťaze farebných korálok a z ozdobného kvetu. Napr.:

<https://scratch.mit.edu/projects/341776125>



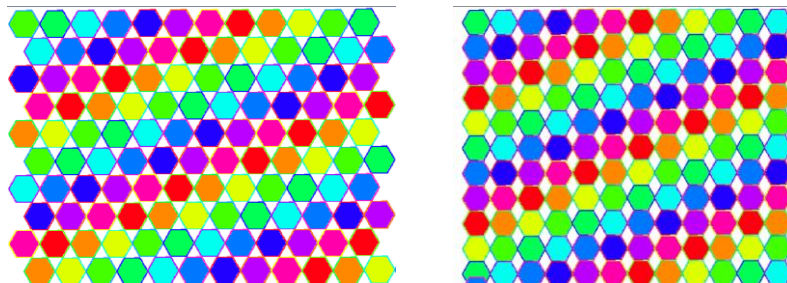
Kvet môže mať viac lupeňov, a jeho farba nech sa mení ak zatlieskame. Pre reťaz a kvet vytvorte vlastný blok.

Môžete využiť šesťuholníky, ale aj koráliky podľa vlastného návrhu.

ROZŠÍRENIE

Úloha 5 Naprogramujte návrh farebnej dlažby do svojej kúpeľne pomocou šesťuholníkových dlaždíc. Snažte sa používať aj vlastné bloky.

Dlaždicu máte pripravenú v projekte **dlazba.sb3**, a vydláždenie môže vyzeráť napr. takto:



<https://scratch.mit.edu/projects/341871599/editor>

HODNOTENIE - ČO SME SA NAUČILI?

Spojte čiarami jednotlivé **popisy ovládania** s príslušným **blokom príkazu**.

<p>Blok príkazov, ktorý nakreslí objekt uprostred obrazovky, ak zatlieskame.</p>	<p>Vlastný blok, ktorý nakreslí kvietok z piatich lupienkov.</p>	<p>Vlastný blok, ktorý nakreslí celý rad z danej postavy.</p>