

PRESKÚMAJME SCRATCH

PRACOVNÝ LIST

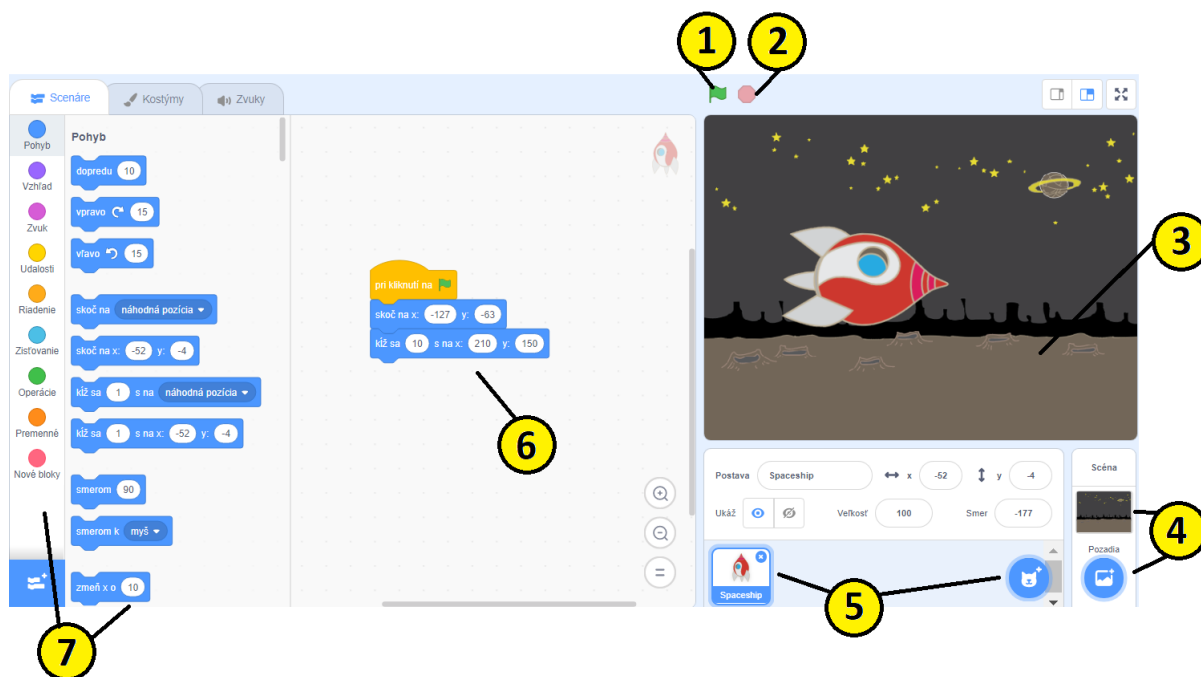
ZAPOJENIE

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
7	Skupiny príkazov pre programovanie (pre pohyb postáv, ich vzhľad, zvuky a pod...)
5	Práca s postavami (výber, kreslenie a pod...)
1	Spustenie programu
4	Práca s pozadím scény (výber, kreslenie a pod...)
6	Program, t.j. čo má robiť zvolená postava (=scénár)
2	Zastavenie programu

Úloha 2

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

vytvorením zo súboru, náhodným výberom z knižnice, nakreslením, výberom z knižnice pozadí

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 neklikať), akými spôsobmi viete vytvoriť novú postavu:



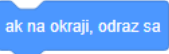
vytvorením zo súboru, náhodným výberom z knižnice, nakreslením, výberom z knižnice postáv



- 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: RIADENIE	Skupina príkazov: POHYB

ROZPRACOVANIE

- Úloha 5 Do hotového projektu **Akvária** navrhните a doplňte vlastné vylepšenia alebo rozšírenie!