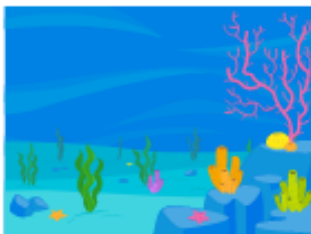


PROJEKT AKVÁRIUM

NÁVOD

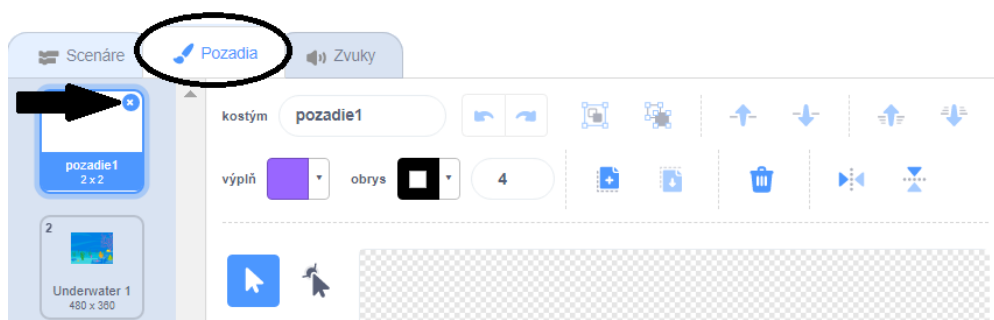
Krok 1:

Začneme nastavením pozadia scény, ktoré si vyberieme z knižnice – zvolíme si napr. pozadie **UNDERWATER1**, ktoré nájdeme v téme **POD VODOU**:

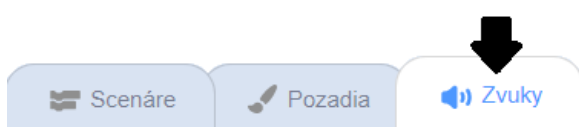


Krok 2:

Po pridaní pozadia pribudne nová karta **POZADIA**. Pôvodné biele pozadie z karty vymažeme – najprv naň klikneme a potom ho môžeme vymazať krížikom v pravom hornom rohu:



K pozadiu pridáme prehrávanie zvuku – najprv klikneme na kartu **ZVUKY**:



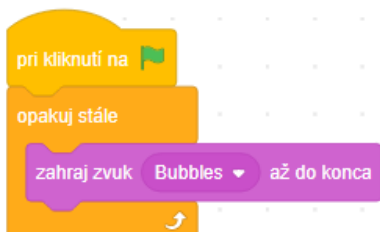
Tu môžeme vybrať zvuk z knižnice kliknutím na ikonku:



Pre akvárium je vhodný zvuk **BUBBLES** (v kategórii **VŠETKO** sú zvuky usporiadané abecedne). Na prehrávanie zvuku vytvoríme scenár na karte **SCENÁRE** – prehrávanie sa má spustiť po kliknutí na zelenú vlajku a je ho potrebné stále opakovať, preto potrebujeme vybrať potrebné príkazy na vytvorenie výsledného skriptu:

zo skupiny príkazov Udalosti	zo skupiny príkazov Riadenie	zo skupiny príkazov Zvuk
		

Výsledný scenár:


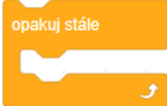

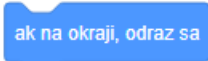


Krok 3:

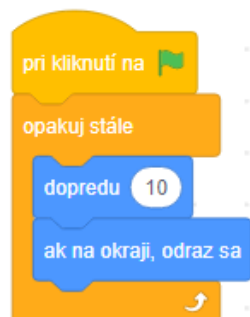
Projekt má zatiaľ len pôvodnú kocúriu postavu, ktorú zmažeme a miesto nej doplníme z knižnice postáv novú postavu – vhodnú rybu nájdeme v kategórii **ZVIERATÁ**:



Potrebuje ešte doplniť vhodný scenár pre našu rybu – po kliknutí na zelenú vlajku má ryba stále opakovať posunutie o napr. 10 krokov a ak narazí na okraj, tak sa odrazí. Všetky potrebné bloky vyberieme:

zo skupiny príkazov Udalosti	zo skupiny príkazov Riadenie	zo skupiny príkazov Pohyb
		 

Výsledný scenár:

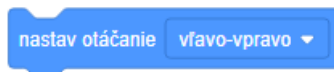


Krok 4:

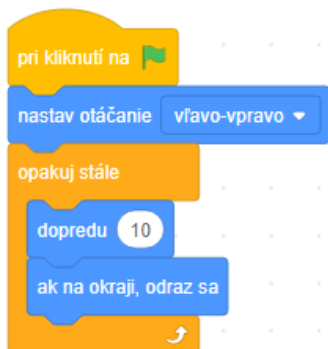
Otestujeme. Pohyb ryby má dva problémy. Jednak ryba pri odraze od vnútorného okraja akvária pláva hlavou dole:



Túto neprirodzenú situáciu vyriešime nastavením štýlu otáčania postavy pri jej pohybe príkazom zo skupiny príkazov **Pohyb**:

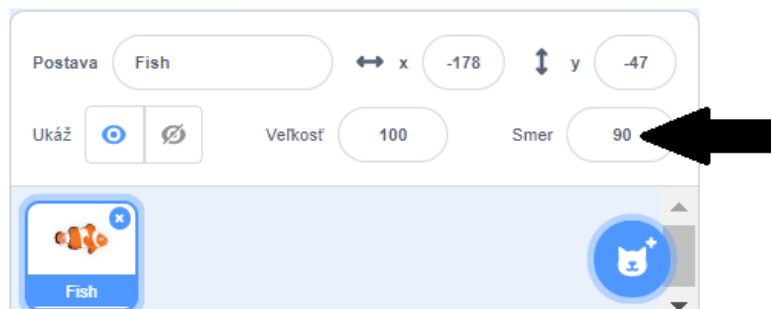


Tento príkaz vložíme na úplný začiatok nášho programu, teda ešte pred samotný blok opakovania pohybu:



Poznámka:

Pokiaľ ideme meniť štýl otáčania postavy a naša postava je aktuálne v nesprávnom natočení (t.j. ryba pláva hlavou dole), musíme aj manuálne nastaviť aktuálne natočenie postavy v políčku **Smer**, ktoré nájdeme pri vlastnostiach postáv:



Ďalším problémom je, že ryba pláva príliš rýchlo – toto vyriešime doplnením “čakacieho” príkazu zo skupiny príkazov **Riadenie**:



Tento príkaz vložíme pred alebo za pohyb ryby a nastavíme vhodný čas, napr. 0.1 sekundy – používame desatinnú bodku (na rozdiel od matematiky, kde používame desatinnú čiarku).

Výsledný scenár pre rybu v našom akváriu bude napokon vyzeráť:

