

III čas, grupa V, VI razred osnovne škole, 26.10.2019.

Primjer 1 – Svijetleće pahulje

Program s animiranim pahuljama koje padaju. Ovdje koristimo komande kretanja s koordinatama. U programu po prvi put koristimo i komandu **Napravi duplikat** i **Kada se pojavim kao umnožak** (još jedan način pokretanja programa).



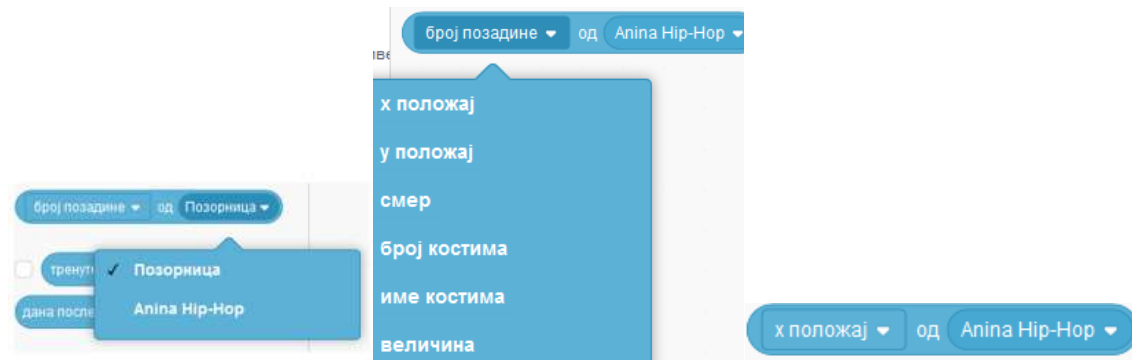
Primjer 2 - Hip Hop

Još jedan primjer za kretanje. **Za ples su nam potrebni likovi s više kostima**, kao što su ova dva lika. Likovi plešu hip-hop i nakon svakih 13 pokreta (kostima) zamjene mjesta.



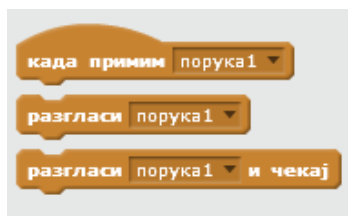


Gornja komanda Mjesto x od Annina Hip-Hop u Skraču 3 takođe se nalazi u kategoriji Osjećaji, a dobija se kao na sledećoj slici



Poruka na razglasu

Jedan lik ne može da pomjera ili bilo kako utiče na ponašanje drugog lika, **ali može to da traži od drugog lika**. Ovo se radi tako što se pusti **poruka na razglasu**, na koju drugi lik odgovara na neki način. Komande za razglas se nalaze u kategoriji **Događaji** i to su:



Za domaći:

1) Napisati program sa dva lika koja razgovaraju, npr. da jedan lik ispriča drugom liku kratki vic. Iskoristiti sledeći program kao primer.



.....