

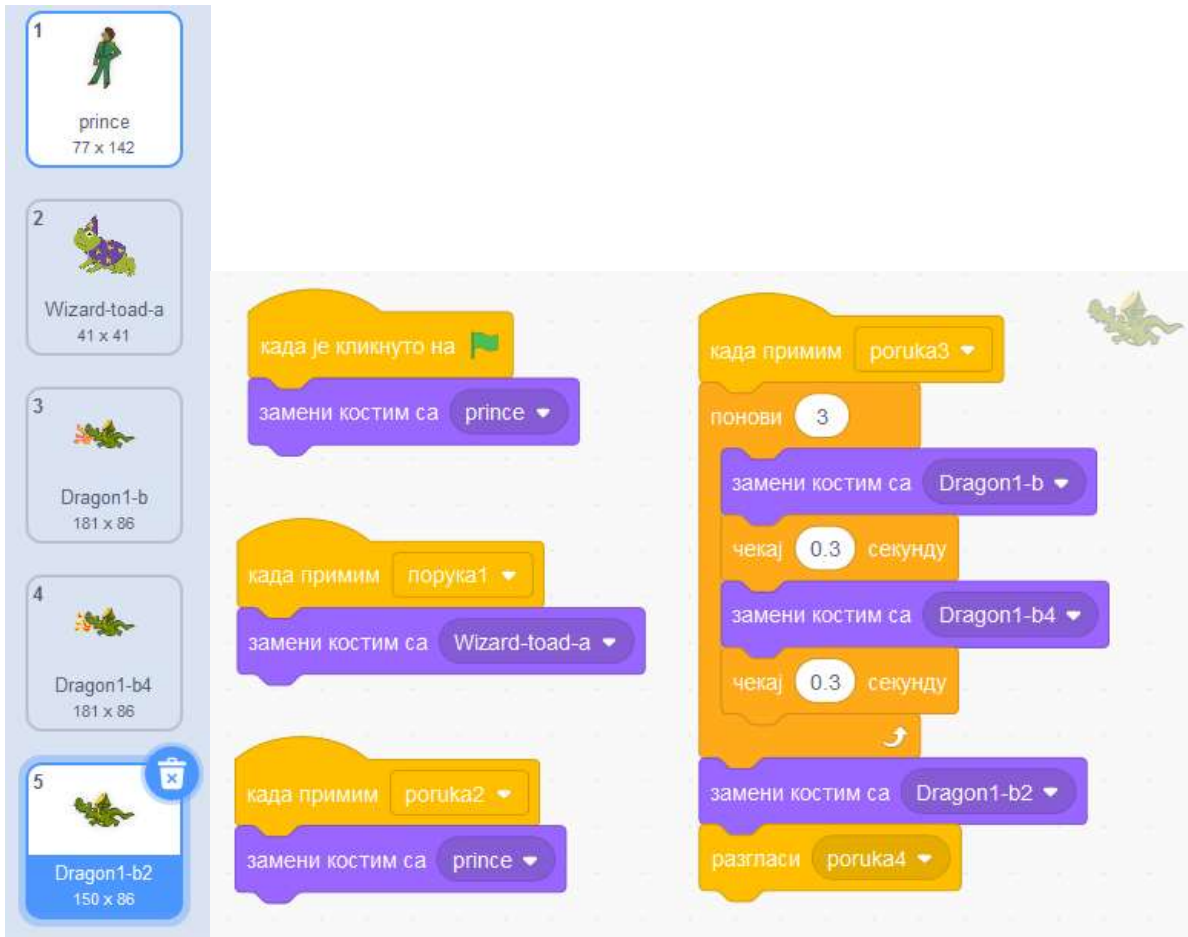
## IV čas, grupa V, VI razred osnovne škole, 09.11.2019.

Dakle, kao što smo već pomenuli prethodni čas, 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. Primjer za to je domaći s prethodnog časa, a sada ćemo raditi još jedan primjer korišćenja poruke na razglasu.

### Primjer 1. - Abrakadabra

U ovom primjeru ćemo pored poruka na razglasu dosta raditi i na pravljenju novih kostima likova od postojećih u editoru. Kostim se dodaje liku na ikonicu **Izaberi kostim** u donjem lijevom uglu editora.

The image shows a Scratch script editor with a wizard character icon in the top right. On the left, there is a costume palette with four items: 1. wizard-a (112 x 291), 2. wizard-a2 (111 x 290), 3. wizard-b (143 x 290), and 4. wizard-c (205 x 291). The main script area contains two scripts. The first script starts with a 'when clicked' event, followed by a 'repeat 2 times' loop. Inside the loop, it changes the costume to 'wizard-b', waits 1 second, changes to 'wizard-c', says 'Abrakadabra postani žaba!' for 1.5 seconds, and plays 'poruka1'. After the loop, it plays 'poruka2', changes to 'wizard-b', waits 1 second, changes to 'wizard-c', and plays 'poruka3'. The second script starts with 'when message received: poruka4', changes the costume to 'wizard-a2', and says 'Upsss!'.



**Za domaći:**

Mačak, ili neki drugi lik po izboru, šutira loptu koja zatim ulazi u go i odskače 3 puta gore dolje. Dodati pozadinu fudbalskog terena s golom.

**Mala pomoć:** koristiti poruku na razglasu.