

V čas, grupa V, VI razred osnovne škole, 23.11.2019.

Domaći s prethodnog časa

Mačak, ili neki drugi lik po izboru, šutira loptu koja zatim ulazi u go i odskače 3 puta gore dolje.



```
Scratch code for the cat character:  
- When green flag clicked:  
  - Move to x: -178, y: -34  
  - Repeat forever loop:  
    - Move 10 steps  
    - Switch to next costume  
    - Wait 0.3 seconds  
    - If touching Soccer Ball? then:  
      - Say message1 for 2 seconds  
      - Stop this script
```

```
Scratch code for the soccer ball:  
- When green flag clicked:  
  - Move to x: -45, y: -68  
- When I receive message1:  
  - Slide 1.5 seconds to x: 141, y: -50  
  - Repeat 3 times:  
    - Change y by 30  
    - Wait 0.5 seconds  
    - Change y by -30
```

Primjer 1. - Mačak koji šutira loptu po terenu

Još jedan primjer upotrebe poruke na razglasu i komandi kretanja.



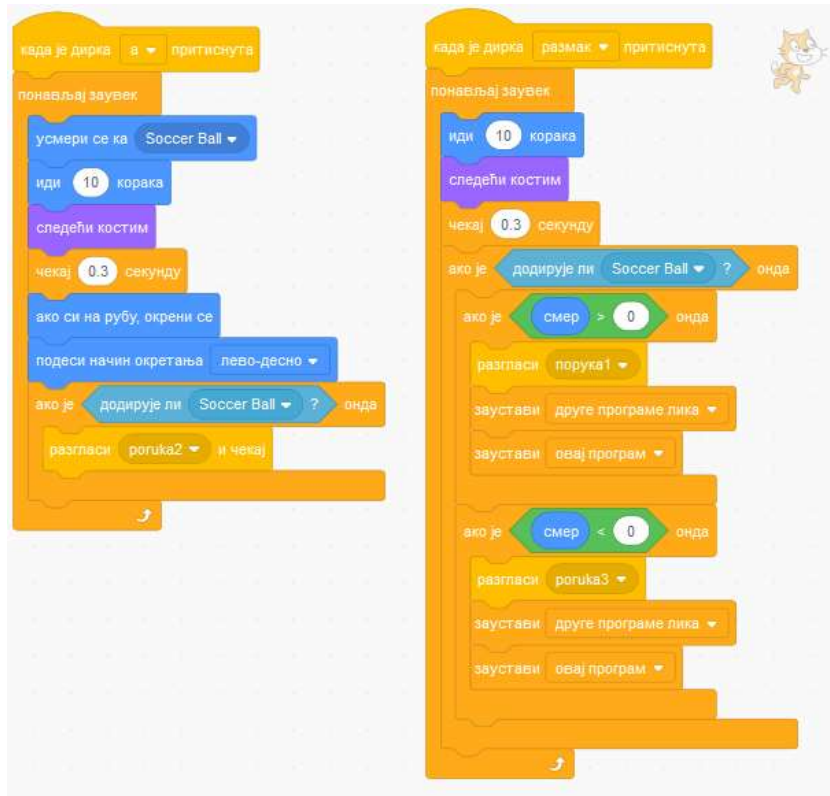
```
када је кликнуто на [флагица]
иди до x: -136 y: -61
понављај заувек
  усмери се ка Soccer Ball
  иди 10 корака
  следећи костим
  чекај 0.3 секунду
  ако си на рубу, окрени се
  подеси начин окретања лево-десно
  ако је додирује ли Soccer Ball ? онда
    разгласи порука1 и чекај
```

```
када је кликнуто на [лопта]
иди до x: -20 y: -46

када примим порука1
иди 40 корака
ако си на рубу, окрени се
подеси начин окретања лево-десно
```

Primjer 2. - A, sad da povežemo gornja dva programa

Program pokrećemo na tipku **A**, mačak se kreće po terenu i šutira loptu. Kada pritisnemo tipku **razmak**, mačak šutne loptu i zaustavlja se, a lopta odlazi u go i odskaje u голу tri puta. Ponovnim pritiskom na tipku A, mačak nastavlja kretanje i šutiranje lopte.



Za domaći: Vještica koja leti

Mala pomoć: Napisaćemo program da se lik drveta kreće, a ne vještica, jer tako dobijamo realniji efekat kretanja, tj letenja vještice. Za drvo dodamo još jedan kostim, ako lik drveta nema dva kostima. Možemo kao kostim drveta dodati i neku građevinu (kuću ili...) i tako smjenjivanjem tih kostima kao rezultat dobijamo da vještica leti pored različitih objekata.