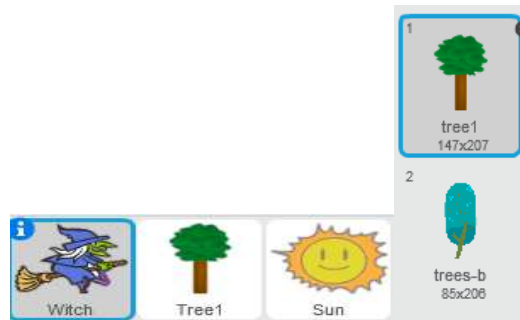


VI čas, grupa V, VI razred osnovne škole, 30.11.2019.

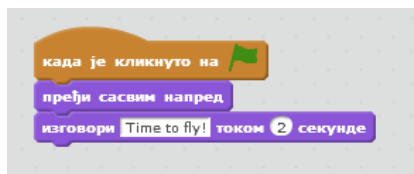
Domaći s prethodnog časa - Vještica koja leti

Napisaćemo program da se drvo kreće, a ne vještica, jer tako dobijamo realniji efekat kretanja, tj letenja vještice.

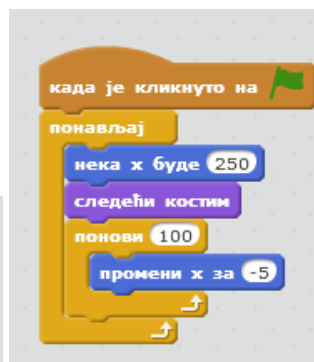
Za drvo dodamo još jedan kostim, jer ovaj lik drveta nema dva kostima. Možemo kao kostim drveta dodati i neku građevinu (kuću ili...) i tako smjenjivanjem tih kostima kao rezultat dobijamo da vještica leti pored različitih objekata.



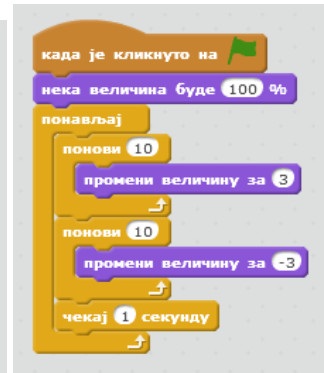
Program za vješticu



Program za drvo



Program za sunce



Za kostim drveta možemo dodati i sliku drveta s interneta, koju smo prethodno sačuvali na svom računaru. Važno je da slika bude u png formatu da bi pozadina drveta bila transparentna. Slika u png formatu izgleda kao na sledećoj slici. **Ovo važi i za dodavanje bilo kojeg lika ili kostima lika s interneta!**



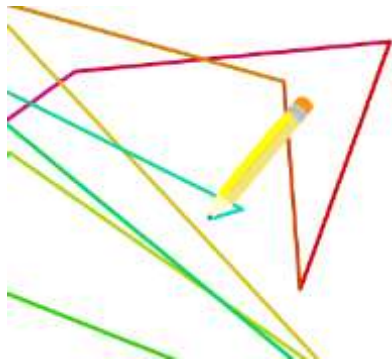
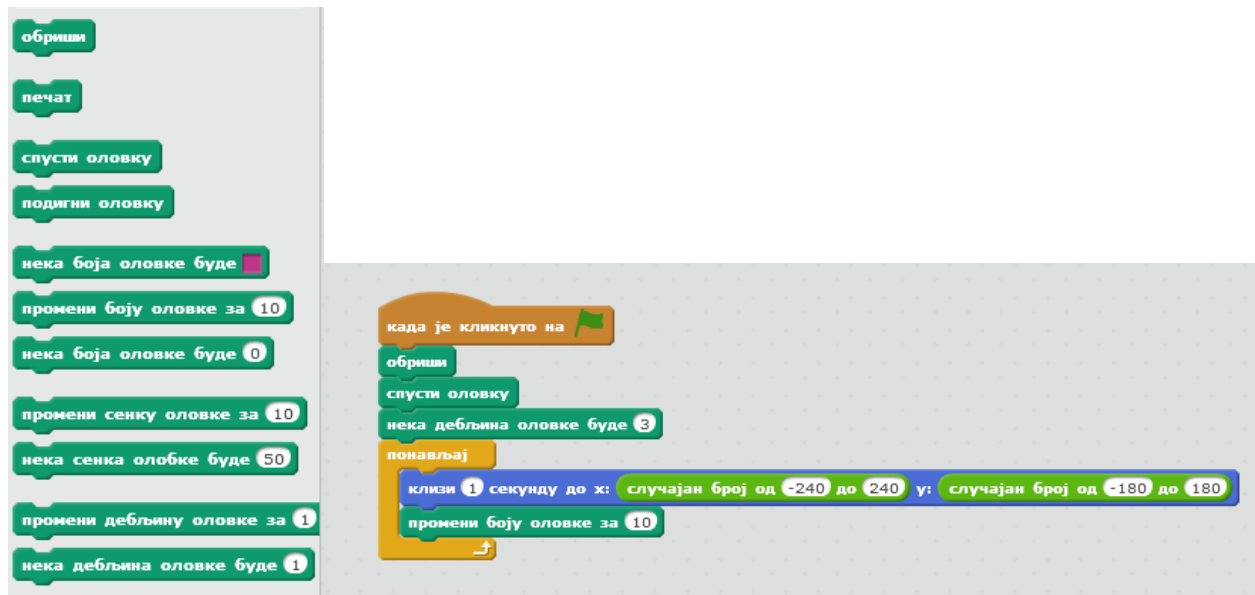
Primjer 1. - Crtanje olovkom

Blokovi kategorije **OLOVKA** omogućavaju crtanje slike na pozornici pomjeranjem lika po njoj. Kada želimo da premjestimo lik s jedne na drugu poziciju bez crtanja linije, tada koristimo blok **Podigni olovku**, dok se blok **Spusti olovku** koristi kad hoćemo da lik crta.

Svaki lik ima „svoju“ olovku. Može se promijeniti boja i debljina olovke.

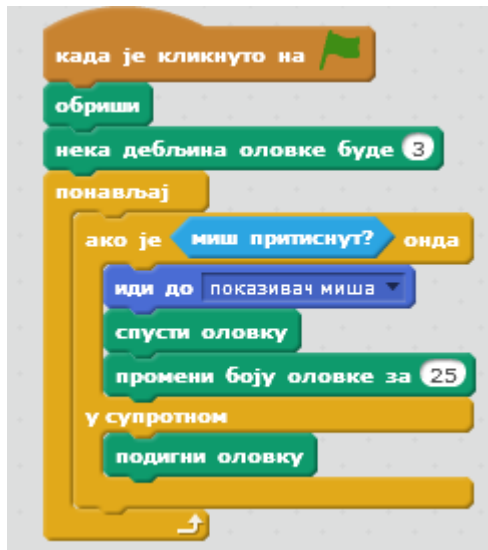
Blok **BRIŠI** služi za brisanje nacrtanog.

U Skraču 3, kategoriju OLOVKA dodajemo iz proširenja (donji lijevi ugao).



Centar lika olovka nije na vrhu olovke, zato ga u Art editoru moramo podesiti!!!

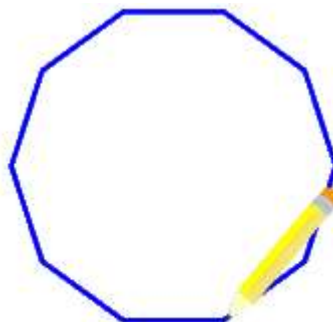
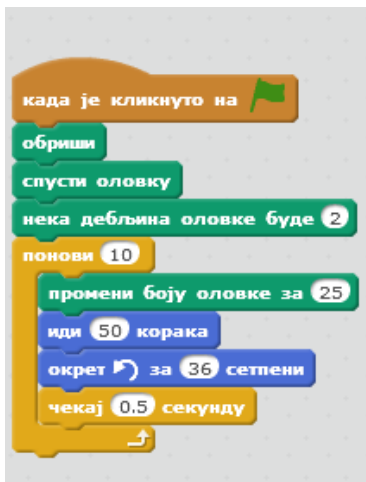
Primjer 2. – Crtanje slobodnom rukom



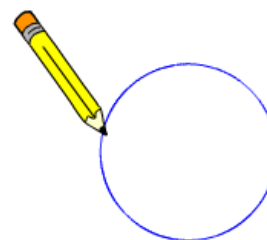
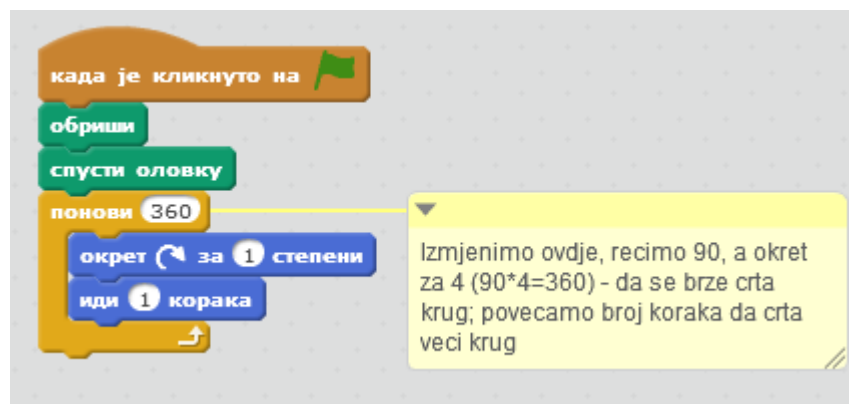
Napomena: Kada pokrenete program na zastavicu, prvo kliknite van lika i držeci miš crtate po pozornici.

Primjer 3. – Crtanje n-to ugla

Podijelimo broj 360 (toliko stepeni ima krug) s brojem stranica (uglova) figure koju želimo da nacramo (trougao, četvorougao, petougao...), kako bi znali pod kojim uglom se okreće olovka na svakom čošku. Sledeći program crta desetougao. U komandi Ponovi unosimo broj stranica (uglova) figure koju želimo da nacrtamo, a u komandi Okret broj koji dobijamo dijeljenjem 360 s brojem stranica (uglova) figure.



Primjer 4. – Crtanje kruga



Za domaci:

1) Napisati program koji crta pravougaonik.