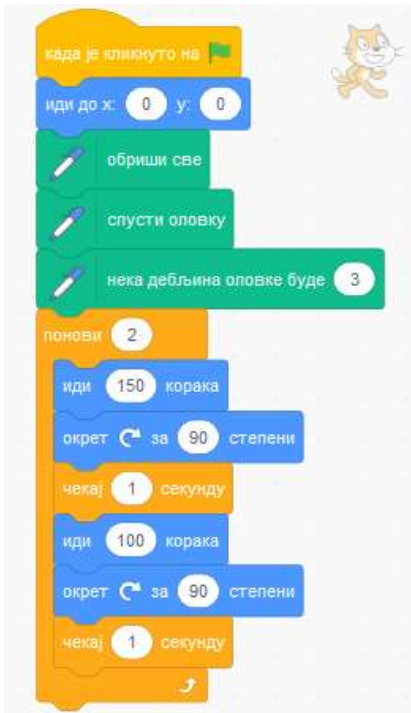
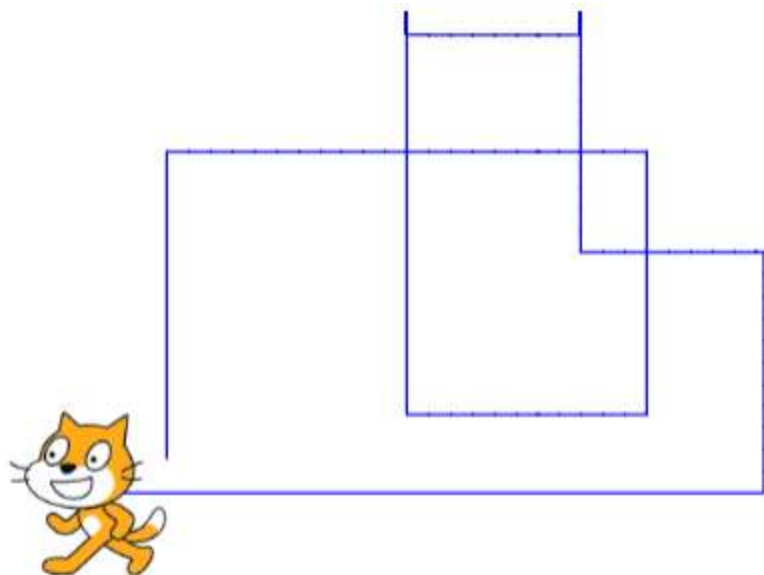


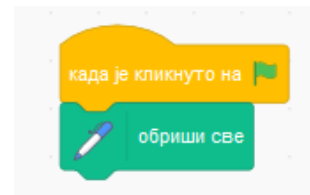
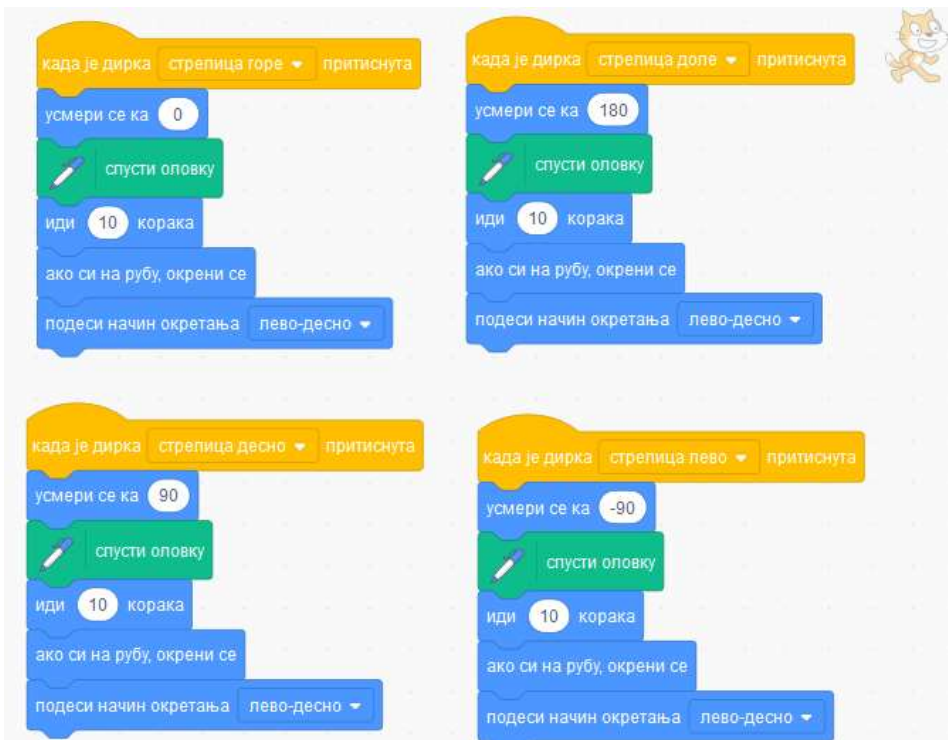
VII čas, grupa V, VI razred osnovne škole, 07.12.2019.

Domaći s prehodnog časa - Program koja crta pravougaonik



Primjer 1. - da lik crta kada pritiskamo strelice lijevo, desno, gore, dolje...





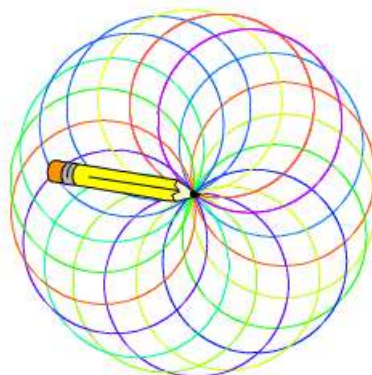
Primjer 2. – Crtanje šare s krugovima

NAPRAVITE SAMI SVOJE BLOKOVE !!!

Blok je dio programa koji izvršava neki zadatak, u našem primjeru crta krug. Novi blok se nalazi u kategoriji Ostalo u Skraču 2, dok se u Skraču 3 nalazi u kategoriji **Moji blokovi**, i u oblasti programa se pojavljuje s oznakom definiši. Ovdje definišemo šta naš blok treba da radi, tako što ćemo napisati odgovarajući kod. Naš blok crta krug.

Kada napravimo taj blok, dobijamo novu komandu koju možemo koristiti. Međutim, novi blok možemo koristiti samo za lik za koji smo ga definisali!!!

Slijedi slika programa koji crta šaru od 20 krugova i slika programa koji radi isto, ali napisan upotrebom bloka **Crtanje kruga**, koji smo prethodno definisali - napravili.



```

када је кликнуто на
иди до x: 0 у: 0
обриши све
спусти оловку
нека дебљина оловке буде 3
понови 20
  понови 90
    иди 4 корака
    окрет за 4 степени
  окрет за 20 степени
  промени боја оловке за 25
  чекај 0.5 секунду

```

```

дефиниши krug
понови 90
  иди 4 корака
  окрет за 4 степени

```

```

када је кликнуто на
иди до x: 0 у: 0
обриши све
спусти оловку
нека дебљина оловке буде 3
понови 20
  krug
  окрет за 20 степени
  промени боја оловке за 25
  чекај 0.5 секунду

```

Primjer 3. – Crtanje šare kvadrata

Ovdje ćemo takođe koristiti blok koji smo mi definisali. Naš blok će da crta kvadrat i imaće **ulaznu veličinu** koja predstavlja veličinu stranice kvadrata.

```

дефиниши kvadrat number or text
понови 4
  иди number or text корака
  окрет за 90 степени

```

```

када је кликнуто на
иди до x: 0 у: 0
обриши све
спусти оловку
нека дебљина оловке буде 3
понови 20
  kvadrat 100
  окрет за 20 степени
  промени боја оловке за 25
  чекај 0.5 секунду

```

```

када је кликнуто на
иди до x: 0 у: 0
обриши све
спусти оловку
нека дебљина оловке буде 3
понови 20
  питај коју величину stranice žелиш? и чекај
  kvadrat одговор
  окрет за 20 степени
  промени боја оловке за 25
  чекај 0.5 секунду

```

U prethodnim primjerima možda nije toliko očigledno koliko upotreba blokova olakšava pisanje programa. To bi bilo jasnije da su programi veći i da se u njima na dosta mjesta ponavlja jedan isti skup komandi, koje je onda jako korisno “smjestiti” u jedan blok kojim ćemo onda taj skup komandi zamjeniti u glavnom programu.

Primjer 4. - Mačak i miševi

Napisati program da mačak lovi miša po pozornici i kada ga stigne da miš nestane. Mačak treba da se pokreće pritiskanjem strelica gore, dolje, lijevo, desno, dok miš treba sam da se kreće po pozornici.

Kada napišemo program za lik miša, desnim klikom na lik miša umnožimo taj lik nekoliko puta (**i program se isto umnoži!!!**). Na taj način dobijamo više miševa koji se kreću po pozornici.

The image displays four Scratch code blocks for a cat character and one larger block for a mouse character.

- Top-left block (Cat):** Triggered by "when a key is pressed" (arrow up). It sets the direction to 0, moves 10 steps, and if at the edge, it turns left-right.
- Top-right block (Cat):** Triggered by "when a key is pressed" (arrow right). It sets the direction to 90, moves 10 steps, and if at the edge, it turns left-right.
- Bottom-left block (Cat):** Triggered by "when a key is pressed" (arrow down). It sets the direction to 180, moves 10 steps, and if at the edge, it turns left-right.
- Bottom-right block (Cat):** Triggered by "when a key is pressed" (arrow left). It sets the direction to -90, moves 10 steps, and if at the edge, it turns left-right.
- Rightmost block (Mouse):** Triggered by "when clicked". It shows the mouse, rotates 15 degrees, moves to a random position, and enters a "repeat forever" loop. The loop contains: move 10 steps, follow costume, if at the edge, turn left-right, and a conditional "if touching" block (Lick1) that hides the mouse.