

Pracovní list – „Rozjedeme to se Scratchem!“


Tak teď už víme na co která část pracovní plochy ve Scratch je a zkusíme si něco vytvářet.

Třeba jednoduchou hru – závod kocoura a pejska.

Návod:

- 1) **Výběr postavy** – vybereme si další postavu – pejska (DOG 2)

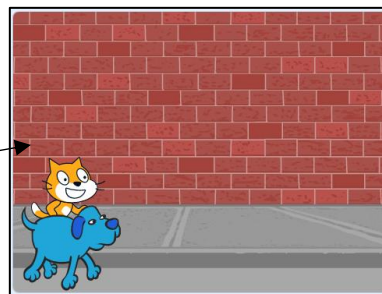


- Klikni na tlačítko  a vyber si v knihovně postavu (DOG 2)

- 2) **Vybereme si pozadí**

- Klikni na tlačítko  a vyber si pozadí (Wall)


Teď už skoro vše máme nachystáno. Mělo by to vypadat asi takto.



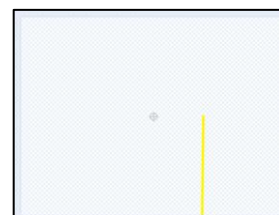
- 3) **Co nám chybí? – Cílová čára**

- Cílovou čáru je potřeba dokreslit a přidat jako novou postavu!



- Klikneme na tlačítko  - vybereme štěteček a nakreslíme třeba žlutou svislou čáru.

Cílová čára je postavou, abychom jí mohli využít a dát jí nějakou funkci.
Při překročení cílové čáry jedna nebo druhá postava něco řekne.

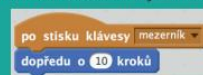


- 4) **Rozhýbeme kocoura a pejska**

Rozpohybuj kocoura.

Nejprve si zvol, jakou klávesou bude kocour ovládán. My volíme mezerník.

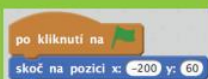
Vždy, když stiskneme mezerník, kocour se pohne o 10 kroků.



Úplně stejně naprogramuj psa – ale pozor, psovi zvol jinou klávesu, jinak by se pohybovali shodně, takže by závod byly pěkná nuda.

- 5) **Nastavíme spravedlivý start**

Závody by zatím nebyly moc spravedlivé – ani jedna postava se nenachází před startovní čarou. Je proto nutné oběma postavám říci, aby se vždy před začátkem závodu postavily na start. Každou na svou pozici.

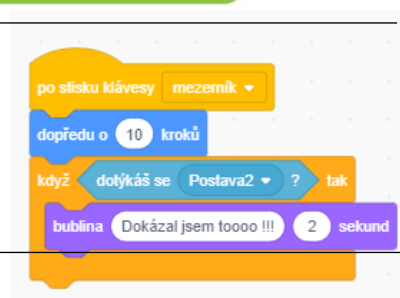


Zkus si po vytvoření těchto kódů stisknout zelenou vlajku. Uvidíš, jak se postavy vyrovnají na start a připraví na závod.

- 6) **Finále – zvolání**

- Musíme vytvořit podmínku:**

KDYŽ SE POSTAVA DOTKNE ČÁRY (POSTAVY2), TAK POSTAVA ZOBRAZÍ BUBLINU.



- 7) **Spustíme hru**

- Zelenou vlaječkou spouštíme program a zkusíme ťukat na klávesy (mezerník – kocour, šipka vpravo – pes).