

4.

Programovací projekt - interaktivní pohlednice

CO BUDEME DĚLAT:

- návrh zimní scény
- návrh a vytváření postav pro zimní krajinu
- interakci uživatele s postavami
- interakce mezi postavami
- generování poletujících vloček
- umístění textu PF a roku na pohlednici

CO SE ŽÁCI NAUČÍ NEBO CO SI PROCVIČÍ:

- rozložit hru na menší funkční celky – fáze projektu
- použít klonování pro generování vloček
- animovat pohyb vloček
- využívat bloky k vyřešení interakce s postavami
- testovat použití kláves P a F při vkládání nápisu
- testovat podmínky pro hodnoty souřadnic
- formulovat podmínky s použitím logických spojek

BLOKY K VYUŽITÍ:

- bloky ze záložek VZHLED, POHYB, UDÁLOSTI, OVLÁDÁNÍ, VNÍMÁNÍ, ZVUK, OPERÁTORY, PERO, PROMĚNNÉ, MOJE BLOKY

POUŽITÝ PROJEKT:

- novoroční pohlednice