

SLOVNÍK – MODUL 1, bádání 1 – 2

-  **postava** je objekt, který ovládáme našimi bloky a scénáři
-  **scéna** oblast, ve které se pohybuje postava
-  **blok** příkaz, kterým říkáme postavě, co má udělat
-   tento blok říká postavě, aby na své místo otiskla svůj kostým
-  **blok-hlavička** jako např. , ve scénáři bývá jen nahoře
-    příkazy, kterými otáčíme postavu vlevo nebo vpravo, takže mění svůj **směr**
-   příkaz, kterým posouváme postavu, takže mění svoji **polohu**
-  **scénář** několik bloků spojených dohromady. Když na něj klikneme, scénář se **vykoná**
-  **ladění** postup, kterým vylepšujeme, upravujeme nebo opravujeme naše scénáře, tedy náš **program**
-  **opakování** opakované vykonání postupnosti bloků
-   **řídící blok**, který opakovaně vykoná v něm vložené bloky určený počet krát
-   příkaz, který pozastaví vykonávání dalších bloků scénáře na daný počet sekund, např. na 1 s, 3 s anebo 0.2 s
-  **celkové otočení** o kolik se postava otočí celkem při vykonání daného scénáře (např. o 360°)
-  **kostýmy** jedno anebo několik „oblečení“, které postava má a může si je na scéně „obléknout“
-   příkáže postavě, aby si vyměnila současný kostým za následující v jejím seznamu. Za posledním kostýmem následuje opět první
-  **vzor** pravidelně se opakující postupnost obrázků, které vytvoří postava otisknutím svých kostýmů