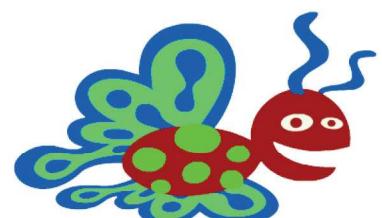


# Změna barvy

Stiskem klávesy změň barvu postavy.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Změna barvy

PŘIPRAV SE

Nová postava:



Vyber si postavu  
z knihovny.

Nebo si nějakou  
namaluj.

SESTAV PROGRAM

po stisku klávesy mezerník

změň efekt barva o 25

ZKUS HO!

Stiskem mezerníku změň barvy.

V nabídce najdeš i jiné efekty:

změň efekt barva o 25

Nebo zadej jiné číslo. Pak znova stiskni mezerník.

EXTRA TIP

Efekty se smažou stiskem tlačítka Stop:



# Pohyby v rytmu

Tanec do rytmu bubnování.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Pohyby v rytmu

PŘIPRAV SE

Nová postava:



Vyber si tanečnici nebo jiný obrázek.

SESTAV PROGRAM

```
po kliknutí na zelenou vlajku
opakuj dokola
    posuň se o 30 kroků
    bubnuj 1▼ příštích 0.25 taktů
    posuň se o -30 kroků
    bubnuj 2▼ příštích 0.25 taktů
```

Zadej toto číslo.

Klikni sem a vyber si zvuk nějakého bubnu.

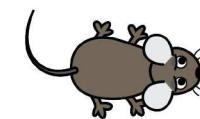
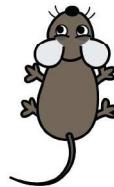


ZKUS HO!

Kliknutím na zelený praporek program odstartuj.

# Ovládání klávesami

Pomocí šipek pohybuj postavou.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Ovládání klávesami

SESTAV PROGRAM

po stisku klávesy šipka nahoru ▾

zamíř směrem 0 ▾

posuň se o 10 kroků

po stisku klávesy šipka dolů ▾

zamíř směrem 180 ▾

posuň se o 10 kroků

po stisku klávesy šipka vlevo ▾

zamíř směrem -90 ▾

posuň se o 10 kroků

po stisku klávesy šipka vpravo ▾

zamíř směrem 90 ▾

posuň se o 10 kroků

ZKUS HO!



Tiskni klávesy se šipkami a pozoruj pohyby.

Obrací se postava vzhůru nohami?  
Můžeš změnit její styl otáčení.

EXTRA TIP

nastav způsob otáčení na jen vlevo-vpravo ▾

jen vlevo-vpravo

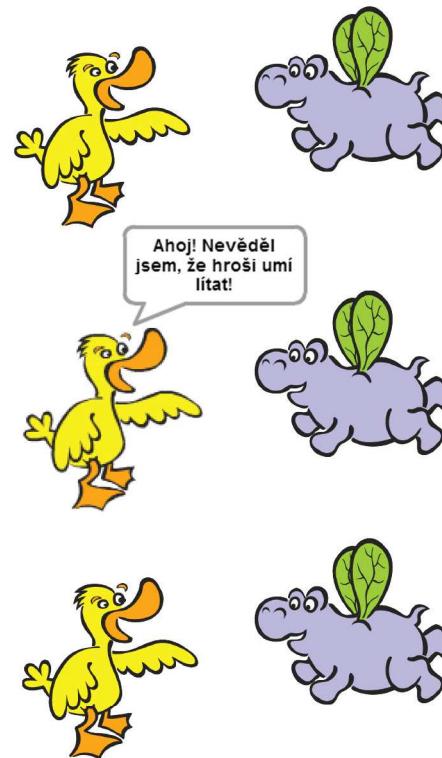
neotáčet

dokola



# Řekni něco

Co má tvoje postava říct?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Řekni něco

Čau!



PŘIPRAV SE

Nová postava:



Vyber si nějakou postavu.

SESTAV PROGRAM

po kliknutí na mě

říkej Ahoj! Nevěděl jsem, že hroši umí litat! přístich 2 sekund

Sem napiš co chceš.

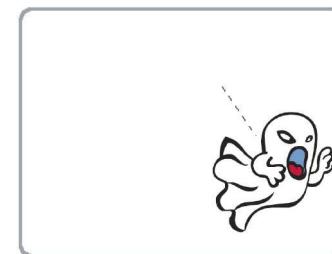
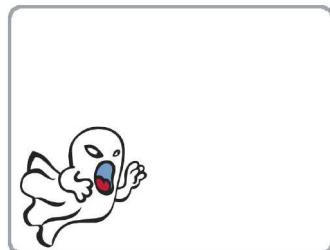
ZKUS HO!



Klikni na postavu a program se spustí.

# Klouzání

Plynulý pohyb z jednoho místa na jiné.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhnji podle čárkování.

# Klouzání

Nová postava:

Vyber si nějaký kostým nebo si ho sám namaluj.

po kliknutí na

klouzej 1 sekund na x: 20 y: 80

klouzej 1 sekund na x: 10 y: -20

klouzej 2 sekund na x: -110 y: -100

jak dlouho

pozice vodorovně

pozice svisle

SESTAV PROGRAM

Vyzkoušej různá čísla.



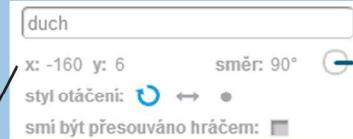
Odstartuj zeleným praporkem.

ZKUS HO!

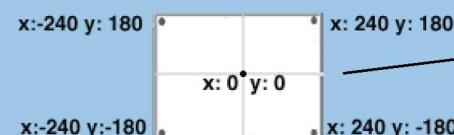
Jak zjistit současnou pozici x,y dané postavy:



Klikni na .

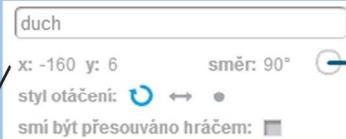


Pozice x  
je vidět zde  
(a y je za ní).



Tento obrázek ukazuje,  
jak se určují pozice  
na ploše.

EXTRA TIP

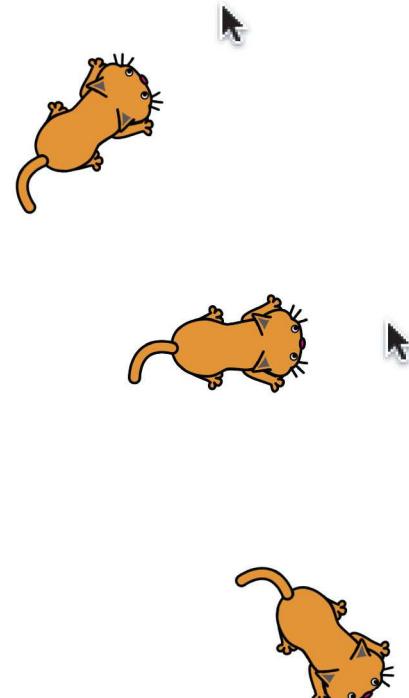


duch  
x: -160 y: 6 směr: 90°  
styl otáčení: ↗ ↔ ⚡  
smí být přesouváno hráčem: ☒



# Sleduj myš

Sleduj ukazatel myši.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Sleduj myš

PŘIPRAV SE

Nová postava:

Vyber si kocoura  
nebo jiný kostým.

SESTAV PROGRAM

```
po kliknutí na zelený praporek
opakuj dokola
zamíř k ukazatel myši
posuň se o 3 kroků
```



Odstartuj zeleným praporkem.

ZKUS HO!

# Tancuj twist

Hraj nějakou melodii a hýbej tělem.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Tancuj twist

PŘIPRAV SE

Nová postava:

Vyber si nějakou postavu, která může tancovat.

Nový zvuk:



Vyber si nebo nahraj nějakou melodii. Ať je krátká!

SESTAV PROGRAM

```
po stisku klávesy t
  hraj zvuk human beatbox2
  nastav efekt víření na 50
  čekej 0.25 sekund
  nastav efekt víření na 0
  čekej 0.25 sekund
```

Z nabídky vyber efekt víření.



T

Odstartuj klávesou T.

ZKUS HO!

# Víření myší

Víření fotky podle pohybů myši.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Víření myší



PŘIPRAV SE

Nová postava:

Pro víření vyber veverku  
nebo jinou fotku.

SESTAV PROGRAM

po kliknutí na   
opakuj dokola  
nastav efekt **víření** na **souřadnice myši x**

→ Sem vlož blok  
**souřadnice myši x**

Z nabídky vyber efekt víření.



ZKUS HO!



X: 150 y: -100

Nová postava:

EXTRA TIP

Všimni si, jak se čísla za x:  
a y: mění, když pohybujes myší.

# Animace

Vyrob jednoduchou animaci.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Animace

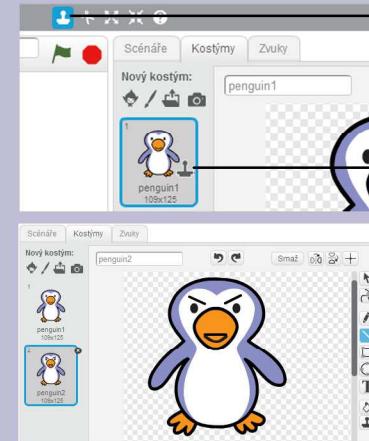


## PŘIPRAV SE

Klikni na nástroj kopírování (razítko).

Klikni na ikonu kostýmu, tím se vytvoří kopie.

Použij nástroj na kreslení a pozměň vzhled kostýmu.



## SESTAV PROGRAM



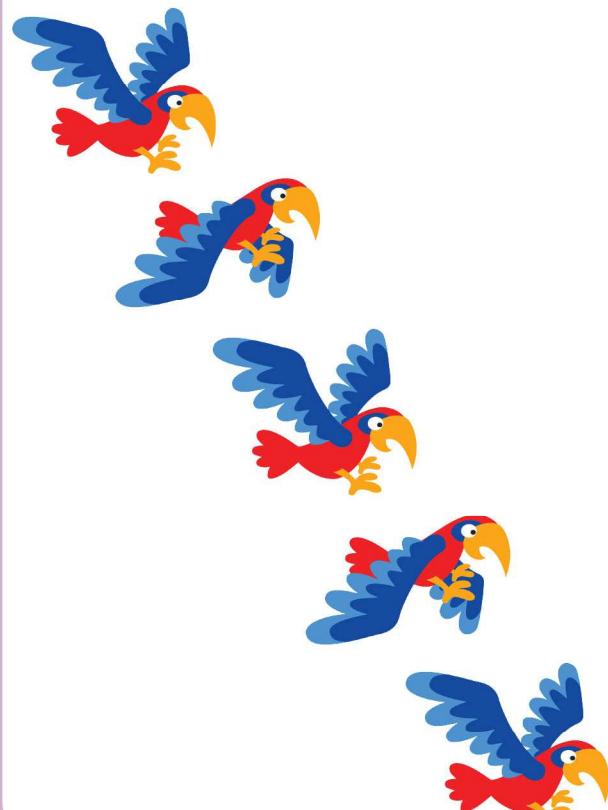
## ZKUS HO!

Odstartuj zeleným praporkem.



# Animace v pohybu

Animuj postavu při pohybu.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Animace v pohybu



PŘIPRAV SE

Nová postava:



Kliknutím otevří knihovnu postav.

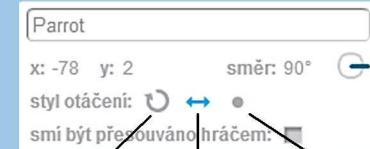


SESTAV PROGRAM

Postava se obrací vzhůru nohama?  
Můžeš změnit její styl otáčení.



Klikni na i.



EXTRA TIP

dokola jen vlevo-vpravo neotáčet

# Tlačítko

Vyrob si tlačítko v podobě bubnu.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

# Tlačítko

PŘIPRAV SE

Nová postava: / / /

Vyber si buben  
(z kategorie Věci).



bubnovací tlačítko  
x: 26 y: 19 směr: 90°  
styl otáčení: ↗ ↘ ↙ ↘

Klikni na .

Název postavy můžeš změnit.

SESTAV PROGRAM

po kliknutí na mě

změň efekt barva o 25

bubnuj náhodné číslo od 1 do 18 příštích 0.2 taktů

změň efekt barva o -25

Sem vlož blok **náhodné číslo**.



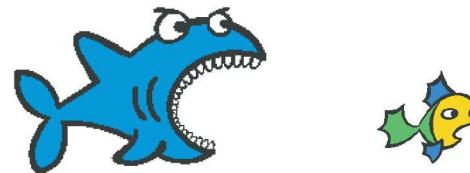
ZKUS HO!

Klikaj na bubínek a dávej pozor,  
co se při tom děje.

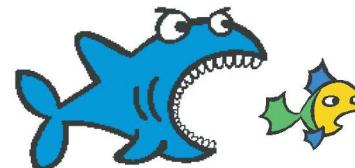
# Počítej body

Přidej do hry počítání bodů.

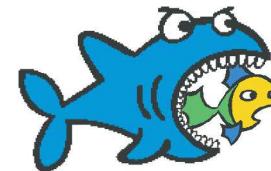
body 0



body 0



body 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH



Vyrob si kartu



1. Přehni list v půlce.



2. Natři vzadu lepidlem.



3. Ostříhni podle čárkování.

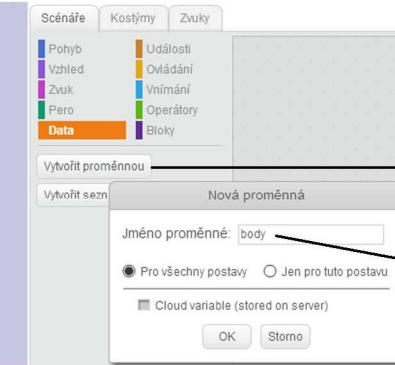
# Počítej body

body 1



PŘIPRAV SE

Klikni na Data a pak na Vytvořit proměnnou.



Napiš 'body' za Jméno proměnné a klikni na OK.

po kliknutí na flag

nastav body na 0

opakuj dokola

otoč se o náhodné číslo od -30 do 30 stupňů

posun se o 5 kroků

když dotýká se Fish1 tak

změn body o 1

hrá zvuk chord až do konce

posun se o -100 kroků

SESTAV PROGRAM

Klikni na trojúhelníček a vyber postavu, kterou chytáš.

Tento blok zvyšuje body o 1.

ZKUS HO!



Kliknutím na praporek odstartuj program.