

Spremeni barvo

S pritiskom na gumb spremeni barvo figure.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Spremeni barvo



PRIPRAVI SE

Nova figura:    

Izberi figuro iz knjižnice ...
... ali naslikaj novo figuro.

PREIZKUSI TO KODO

ko je pritisnjena tipka presledek
spremeni učinek barva za 25

NAREDI TO!

Pritisni tipko za presledek za spremembo barve.

DODATEN NASVET

Izbiraš lahko med različnimi učinki v meniju:

spremeni učinek barva za 25

ali vtipkaj drugo število. Potem ponovno pritisni tipko presledek.

Za izbris učinka klikni na gumb Stop.



Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Ples po ritmu

Zapleši ob ritmih bobna.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Ples po ritmu

PRIPRAVI SE

Nova figura:

Izberi plesalca ali kakšno drugo figuro.

PREIZKUSI TO KODO

```
ko je kliknjena 
  ponavljaj
    pojdi 30 korakov
    zaigraj na boben 1 za 0.25 udarcev
    pojdi -30 korakov
    zaigraj na boben 2 za 0.25 udarcev
```

Vpiši to število.

Določi vrsto bobna.

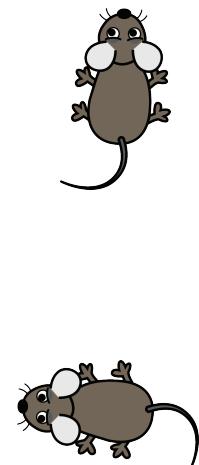


NAREDI TO!

Klikni na zeleno zastavico za pričetek.

Premikanje s smernimi tipkami

Uporabi smerne tipke za premik figure.



<http://scratch.mit.edu>

3

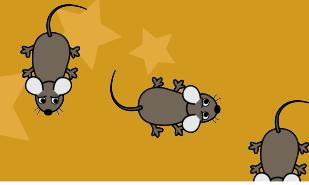
SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.

Premikanje s smernimi tipkami



PREIZKUSI TO KODO

ko je pritisnjena tipka puščica gor ▾

obrni se v smer 0 ▾

pojdi 10 korakov

ko je pritisnjena tipka puščica dol ▾

obrni se v smer 180 ▾

pojdi 10 korakov

ko je pritisnjena tipka puščica levo ▾

obrni se v smer -90 ▾

pojdi 10 korakov

ko je pritisnjena tipka puščica desno ▾

obrni se v smer 90 ▾

pojdi 10 korakov



NAREDI TO!

Uporabi smerne tipke za premikanje!

Ali je tvoja figura obrnjena na glavo?
Spremeniš lahko tudi smer vrtenja figure.

nastavi način vrtenja levo-desno ▾

levo-desno

ne zasukaj

na vse strani

DODATEN NASVET



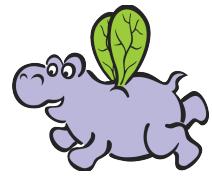
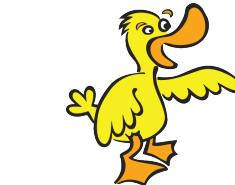
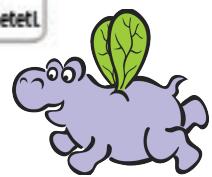
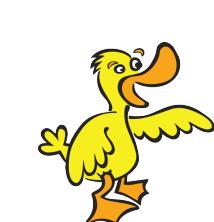
2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Reci kaj!

Kaj želiš, da pove tvoja figura?

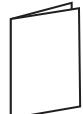


<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Reci kaj!

Hey!



PRIPRAVI SE

Nova figura:



Izberi figuro.

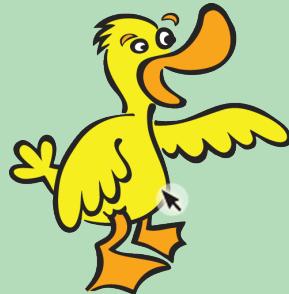
PREIZKUSI TO KODO

ko je ta figura kliknjena

reci Hej! Nisem vedel, da znajo povodni konji leteti! za 2 sekund

Vtipkaj poljubno besedilo.

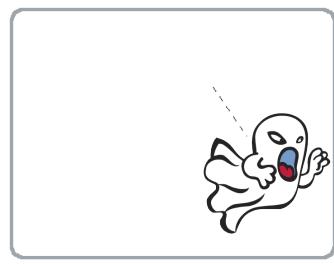
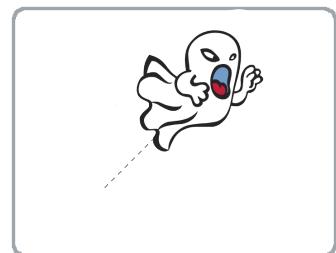
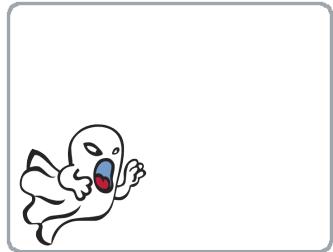
NAREDI TO!



Klikni na figuro za začetek pogovora.

Drsenje

Premakni figuro iz ene točke v drugo.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Drsenje



PRIPRAVI SE

Nova figura:

Uvozi videz ali sam naslikaj figuro.

ko je kliknjena

drsi 1 sekund do x: 20 y: 80

drsi 1 sekund do x: 10 y: 30

drsi 2 sekund do x: -110 y: -100

kako dolgo
naj traja

vodoravni položaj

navpični položaj

PREIZKUSI TO KODO

Preizkusи različna števila.



NAREDI TO!

Klikni na zeleno zastavico za pričetek.

Če želiš videti trenutni položaj figure:

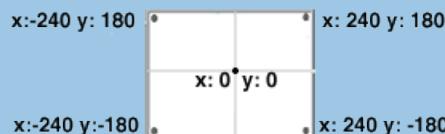


Duhec 2

Klikni na

DODATEN NASEVET

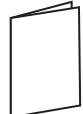
Ghost1	x: 73 y: 42 smer: 90°
način vrtenja:	se lahko povleče v predvajalnik: <input checked="" type="checkbox"/>
prikaži: <input checked="" type="checkbox"/>	



Položaj x y je
prikazan tu.

Tu sta položaj x in
položaj y na odru.

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico
na pol.



2. Na hrbtno stran
nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Sledi miški!

Sledi miškinemu kazalcu.

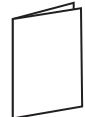


<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Sledi miški!

PRIPRAVI SE

Nova figura: A set of icons for choosing costumes, including a knight, a sword, a castle, and a camera.

Choose the cat or another costume.

PREIZKUSI TO KODO

```
ko je kliknjena [green flag]
  ponavljaj
    obrni se proti kazalec miške
    pojdi (3) korakov
```

NAREDI TO!



Klikni na zeleno zastavico za pričetek.

Plesni obrat

Play a sound clip and do a body twist.

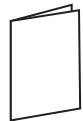


<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Plesni obrat

PRIPRAVI SE

Nova figura:



Izberi sličico človeka, ki je pripravljen na ples.

Nov zvok:



Izberi ali posnemi zvočni posnetek. Naj bo kratek!

PREIZKUSI TO KODO

```
ko je pritisnjena tipka d
predvajaj zvok CUKI - Krokodilčki [2]
nastavi učinek vrtinec na 50
počakaj 0.25 sekund
nastavi učinek vrtinec na 0
počakaj 0.25 sekund
```

Izberi vrtinec iz menija.

D

NAREDI TO!

Pritisni tipko za pričetek.

Interaktivni vrtinec

Zavrtinči sličico s premikom miške.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Interaktivni vrtinec



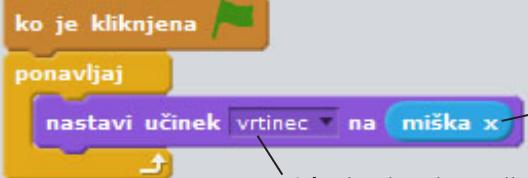
PRIPRAVI SE

Nova figura:



Izberi veverico ali kakšno drugo sličico.

PREIZKUSI TO KODO



Izberi vrtinec iz menija.

NAREDI TO!



Klikni na zeleno zastavico za pričetek.

DODATEN NASEVET

Opazuj, kako se spreminja položaj x in y, ko premikaš miško.

Animiraj pingvina

Ustvari enostavno animacijo.

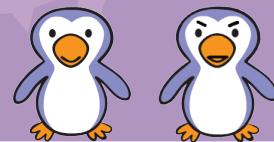


<http://scratch.mit.edu>

9

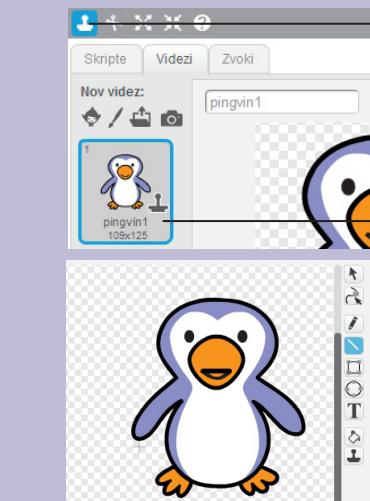
SCRATCH

Animiraj pingvina



PRIPRAVI SE

Za podvojitev klikni na orodje štampiljka.



Klikni na figuro, da podvojiš videz.

Uporabi orodja za risanje, da bo nov pingvin videti drugače.

PREIZKUSI TO KODO

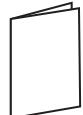
```
ko je kliknjena [zeleno]
  ponavljaj
    zamenjaj videz na [pingvin1 vse]
    počakaj [0.5] sekund
    zamenjaj videz na [pingvin2 vse]
    počakaj [0.5] sekund
```



NAREDI TO!

Klikni na zeleno zastavico za pričetek.

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



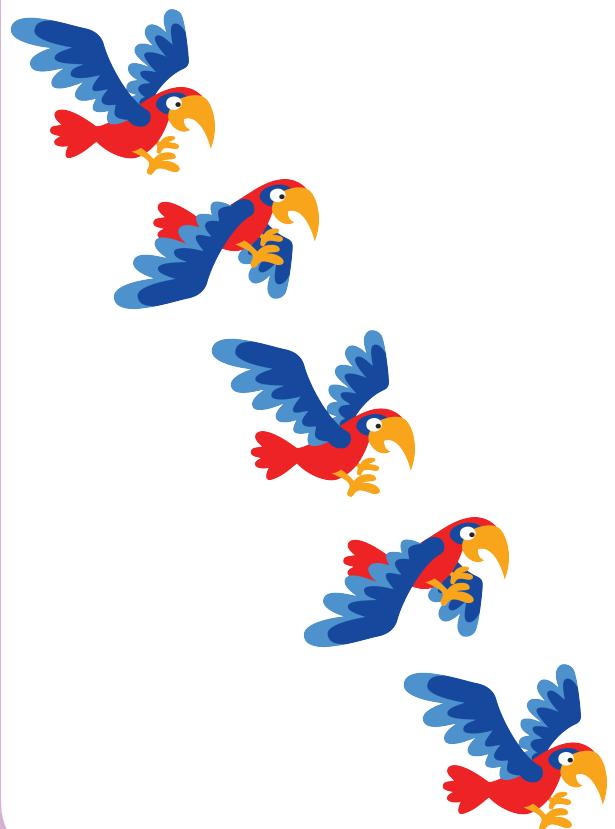
2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Premikajoča se animacija

Ustvari premikajočo se animacijo.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.

Premikajoča se animacija



PRIPRAVI SE

Nova figura:



Klikni in odpri knjižnico figur.

Parrot

Videzi: 2

Izberi figuro, ki ima dva ali več videzov.

PREIZKUSI TO KODO

```
ko je kliknjena [flag]
  ponavljaj
    naslednji videz
    počakaj [0.5 sekund]
    pojdi [5 korakov]
    odbij se, če si na robu
```

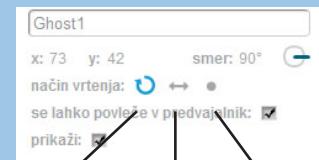
Ali je tvoja figura postavljena na glavo?
Figur lahko spremeniš način vrtenja.

DODATEN NASVET



Papiga

Klikni na .



all around left-right don't rotate

1. Prepogni kartico na pol.
2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Gumb presenečenja

Naredi si svoj "gumb presenečenja".



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.



3. Izreži po črtkanih črtah.

Gumb presenečenja

PRIPRAVI SE

Nova figura:



Klikni na

Izberi boben (iz kategorije Stvari).

Boben1
x: 75 y: 19 smer: 90°
način vrtenja:
se lahko povleče v predvajalnik:

Tu lahko spremeniš ime figure.

PREIZKUSI TO KODO

ko je ta figura kliknjena

spremeni učinek barva ▾ za 25

zaigraj na boben naključno število med 1 in 18 za 0.2 udarcev

spremeni učinek barva ▾ za -25

Vstavi blok NAKLJUČNO ŠTEVIL

NAREDI TO!



Klikni na boben, da vidiš (in slišiš), kaj se zgodи.

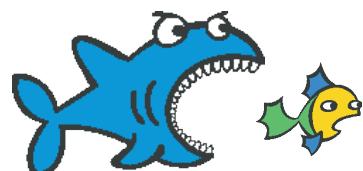
Štetje točk

Štej točke v igri.

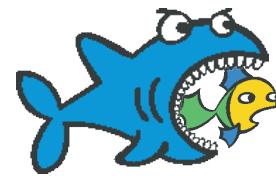
točke 0



točke 0



točke 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

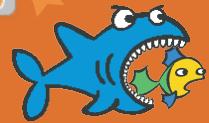
Ustvari kartico



1. Prepogni kartico na pol.

Štetje točk

točke 1

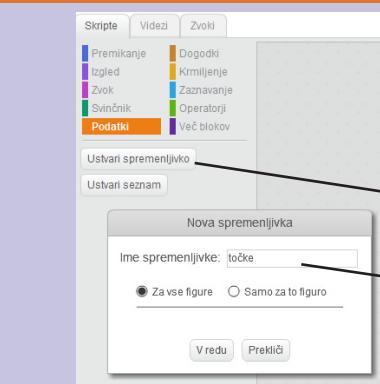


PRIPRAVI SE

Izberi Podatki

Klikni Ustvari spremenljivko

Vpiši "točke" v ime spremenljivke in klikni V redu.



PREIZKUSI TO KODO



Uporabi padajoči meni in izberi, katero figuro loviš.
Število točk naj se poveča za 1.

NAREDI TO!



Klikni na zeleno zastavico za pričetek.



3. Izreži po črtkanih črtah.



2. Na hrbtno stran nanesi lepilo.