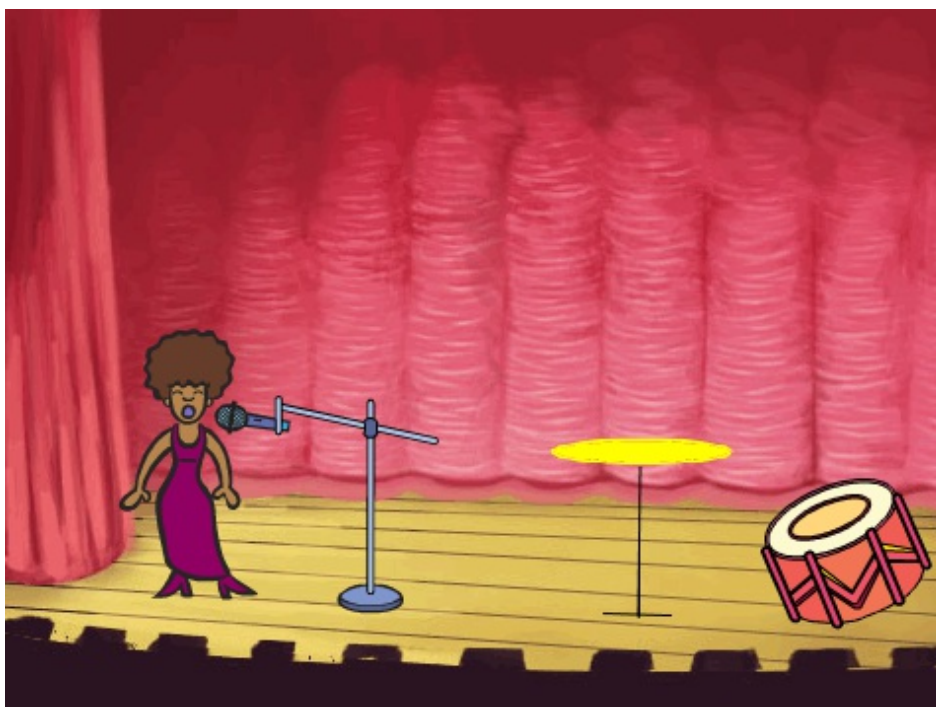


All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Úvod

V tomto projekte sa naučíš ako naprogramovať hudobné nástroje!



Zoznam úloh

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Otestuj svoj projekt

Click on the green flag to **TEST** your code



Ulož svoj projekt

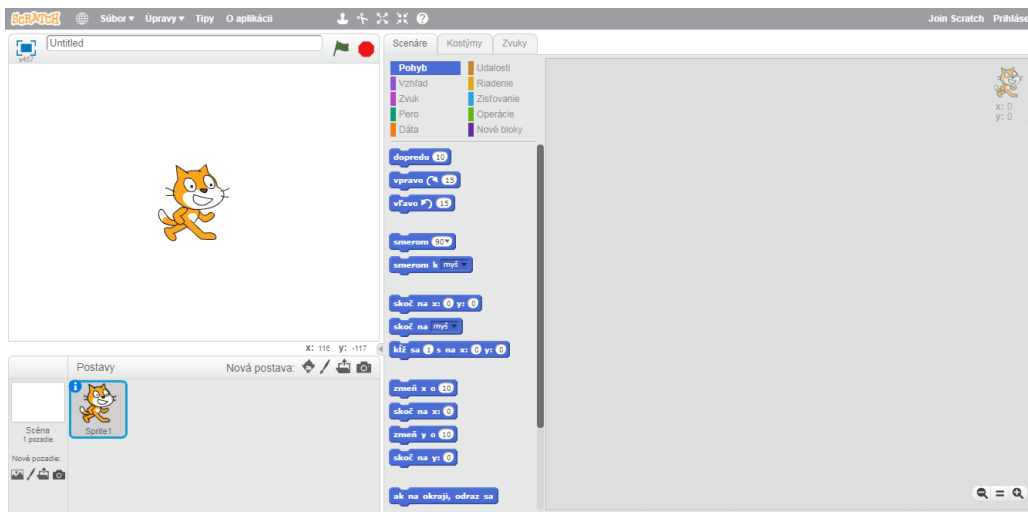
Make sure to **SAVE** your work now

1. krok: Postavy

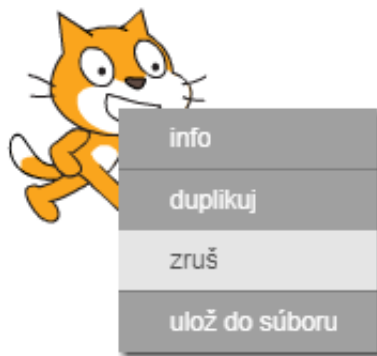
Predtým ako začneš animovať, potrebuješ pridať nejakú ‘vec’ ktorá bude animovaná. V Scratch-i, sa tieto ‘veci’ nazývajú postavy.

✓ Zoznam úloh

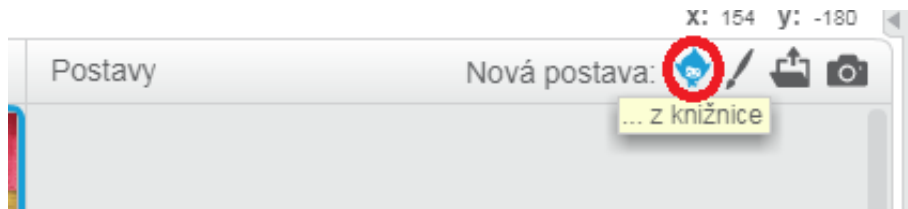
- Najprv otvor Scratch editor. Online Scratch editor nájdeš na jump.to/cc/scratch-new. Vyzerá takto:



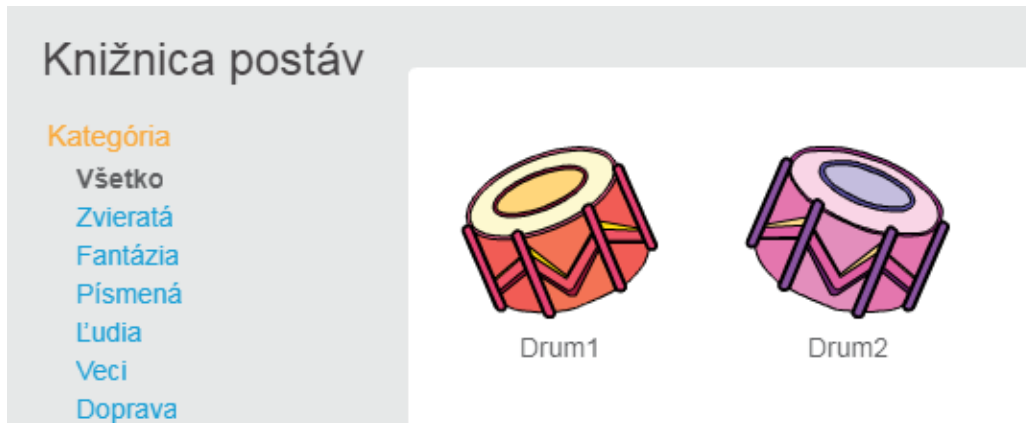
- Postava mačky, ktorú môžeš vidieť je maskotom Scratch-u. Pod ňu sa zbaviť. Klikni na ňu pravým tlačidlom a potom klikni na ‘zruš’.



- Teraz klikni na ‘Vybrať postavu z knižnice’, aby si otvoril zoznam všetkých postáv, ktoré má Scratch.



- Posuň sa nižšie, pokiaľ nezbadáš postavu bubna. Klikni na bubon a následne na 'OK' aby si ho pridal do projektu.



- Klikni na 'zmenši' (shrink) ikonku a potom klikni na bubon niekoľko krát, aby sa zmenšil.

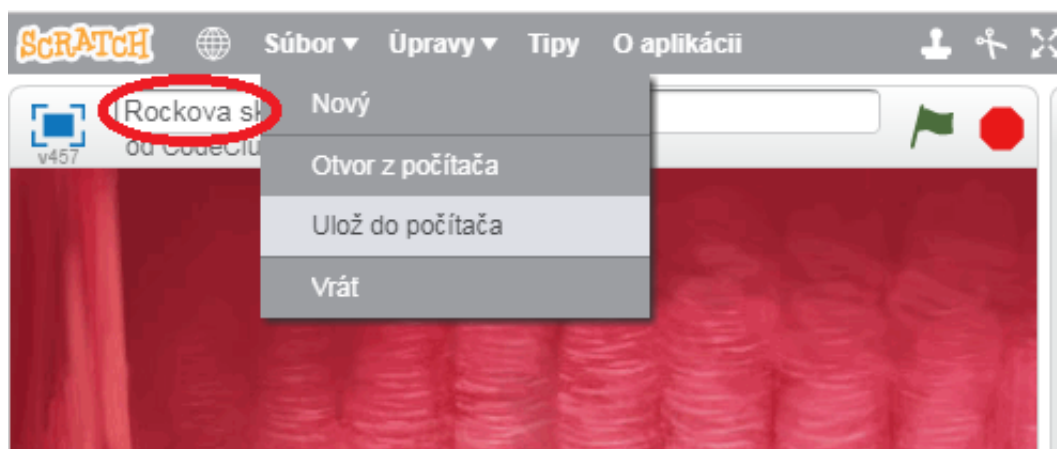




Ulož svoj projekt

Daj svojmu programu meno, ktoré napíšeš do textového okienka v hornom ľavom rohu.

Teraz klikni na 'Súbor' a potom na 'Ulož do počítača' aby si uložil projekt.

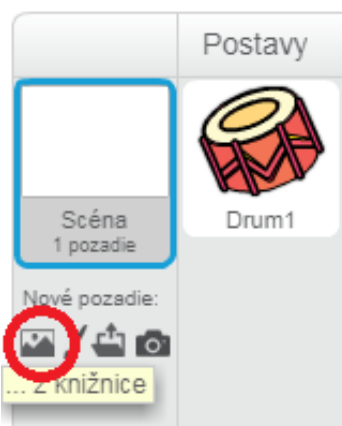


2. krok: Scéna

Scéna je miesto naľavo, kde svojmu projektu dodávaš život. Je to ako miesto predstavenia, ako skutočné pódium!

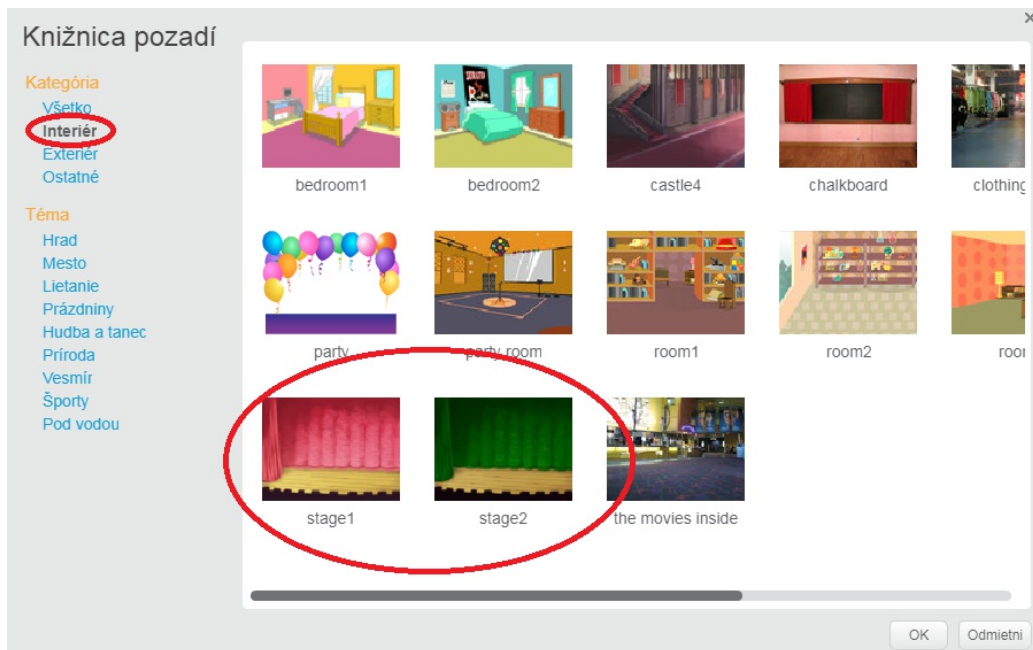
✓ Zoznam úloh

- Teraz je pozadie biele a vyzerá trochu nudne! Pod' mu pridať pozadie kliknutím na 'Vybrať pozadie z knižnice'.



- Klikni na 'Interiér' naľavo, teraz na pozadie a nakoniec na 'OK'.





- Tvoja scéna by mala vyzeráť takto:



3. krok: V roba bubna

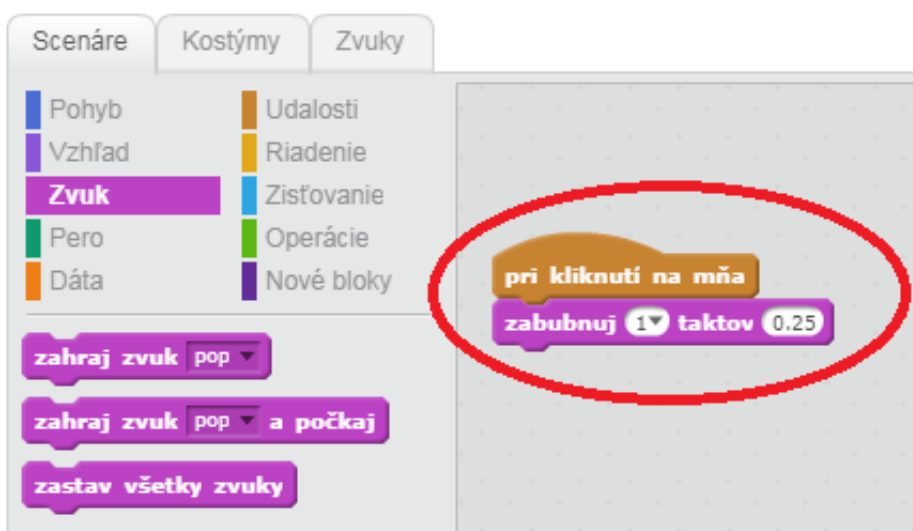
Pod' naprogramovať bubon, aby vydával zvuk po buchnutí.

✓ Zoznam úloh

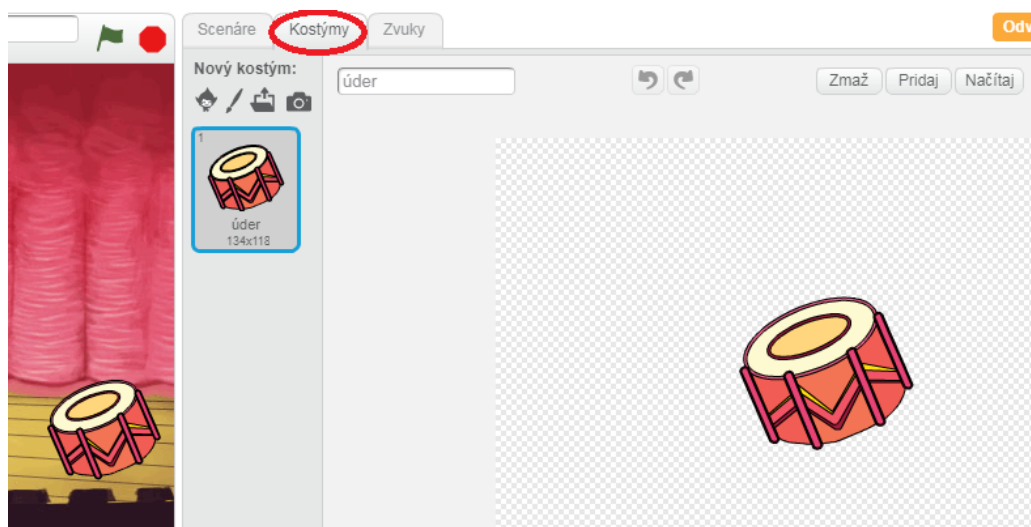
- Bloky kódu môžeš nájsť v štítku 'Scenáre'. Všetky sú farebne odlišené!



Klikni na postavu bubna a potom presuň tieto 2 bloky do oblasti kódu napravo. Buď si istý, že sú spolu prepojené (ako lego):



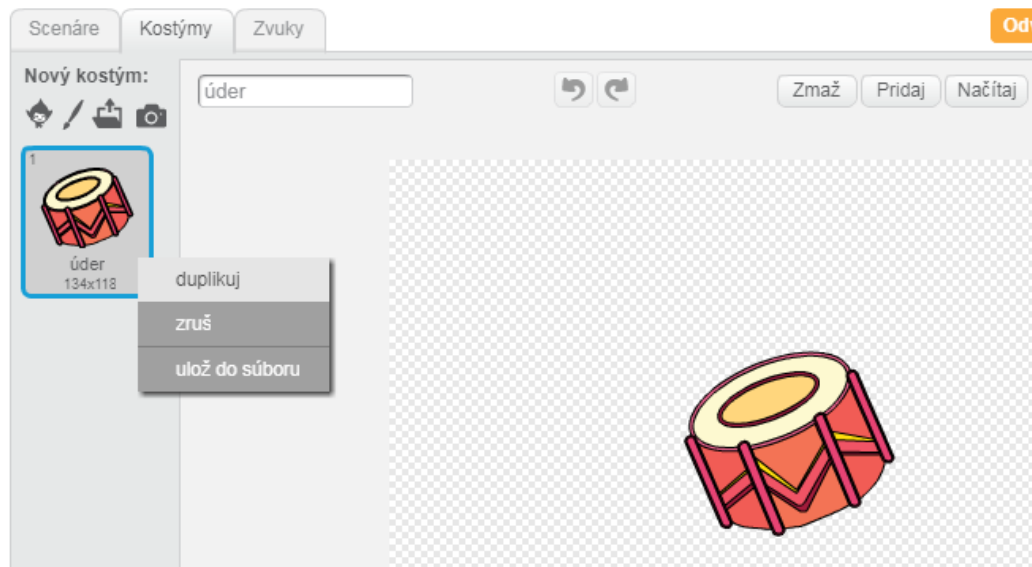
- Klikni na bubon, aby si vyskúšal svoj nový hudobný nástroj!
- Taktiež môžeš zmeniť to ako bude bubon vyzeráť, keď naňho klikneš. Vytvor nový kostým kliknutím na štítok 'Kostýmy'. Tu vidíš obrázok bubna.



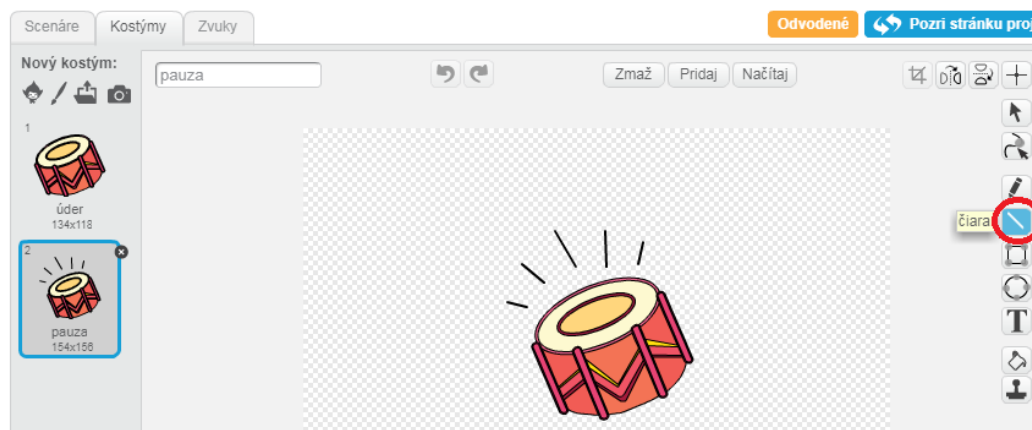
- Pravým tlačidlom klikni na kostým a následne na 'duplikovať',



aby si vytvoril kópiu kostýmu.

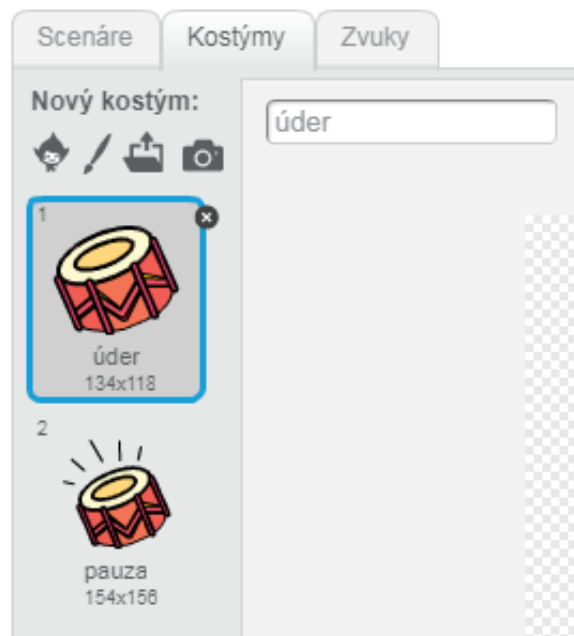


- Klikni na nový kostým (nazvaný 'bubon2') a potom vyber nástroj 'čiara' a nakresli čiary, ktoré by znázorňovali zvuk bubna.

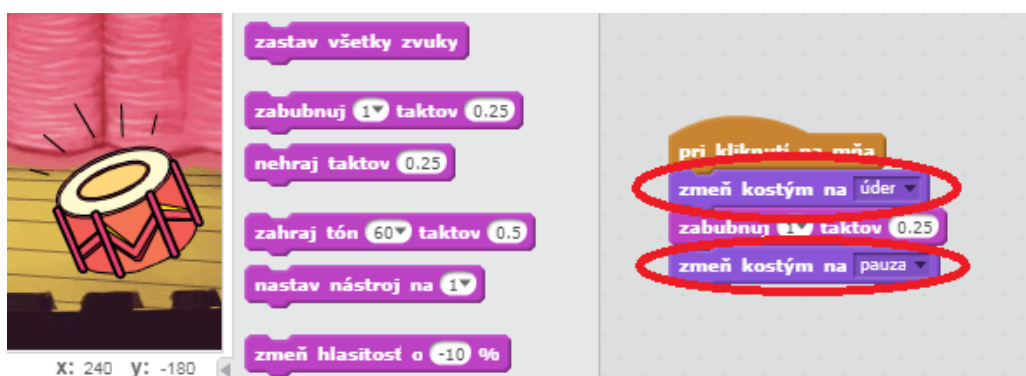


- Názvy kostýmů nie sú teraz veľmi nápomocné. Premenuj 2 kostýmy na 'úder' a 'pauza' prepísaním mena v textovom okienku.





- Teraz máš 2 rôzne kostýmy pre bubon, môžeš si vyberať ktorý bude zobrazovaný! Pridaj tieto 2 bloky k svojmu bubonu:



Blok kódu, ktorý mení kostýmy je v sekcii **Vzhľad**.

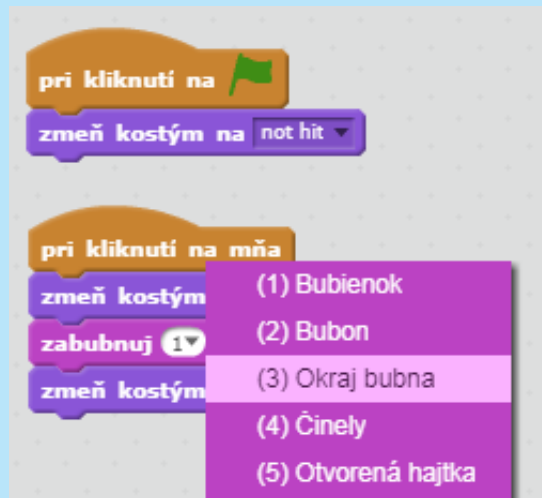
- Otestuj bubon. Keď naňho klikneš, mal by vyzeráť akoby bolo po ňom buchnutí!



Ulož svoj projekt

V zva: Vylepšenie bubna

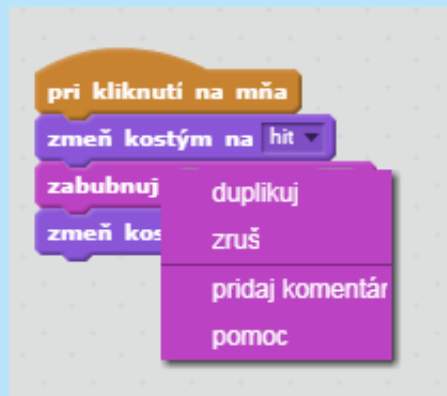
- ☐ Dokážeš zmeniť zvuk, ktorý vydáva bubon po kliknutí?



- ☐ Vieš prinútiť //bubon//bubon,// aby vydal zvuk po stlačení medzerníka? Budeš potrebovať tento blok udalosti:



Môžeš kopírovať existujúci kód pravým klikom a následne kliknutím na 'duplikovať'.



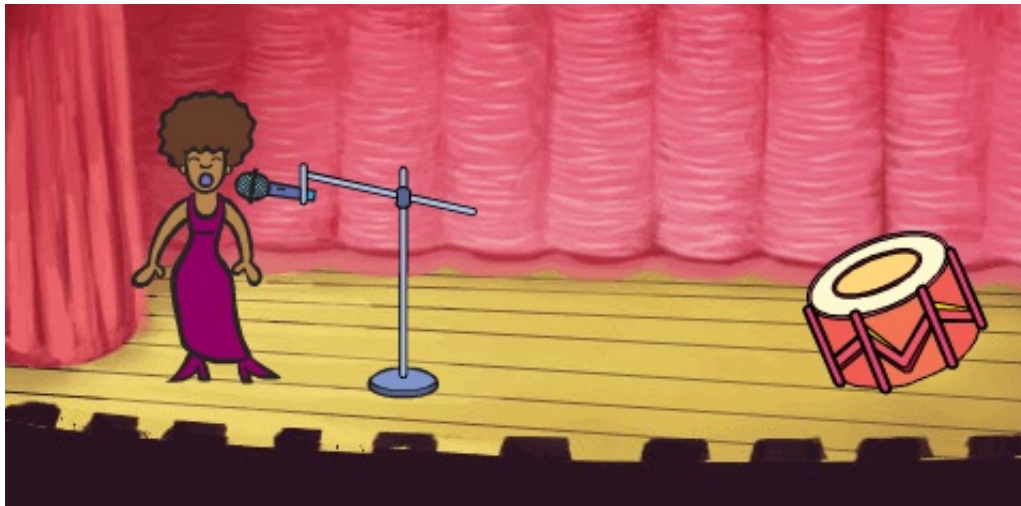
Ulož svoj projekt

4. krok: Pridanie speváčky

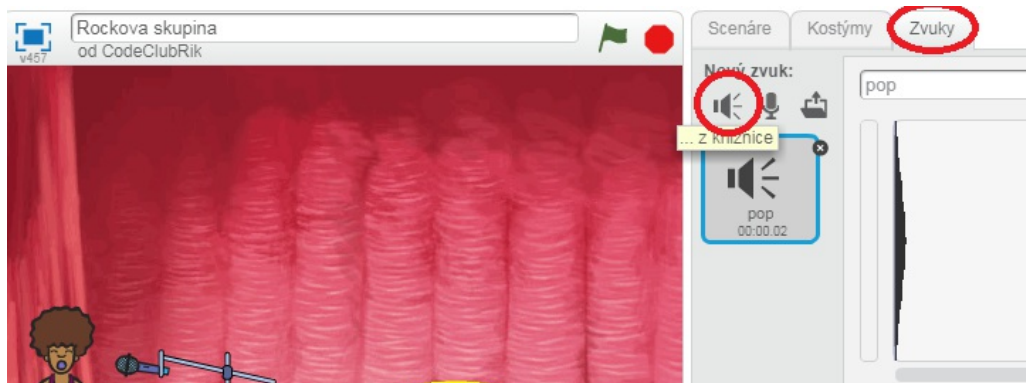
//Podme//Pod// pridať speváčku do tvojej skupiny!

✓ Zoznam úloh

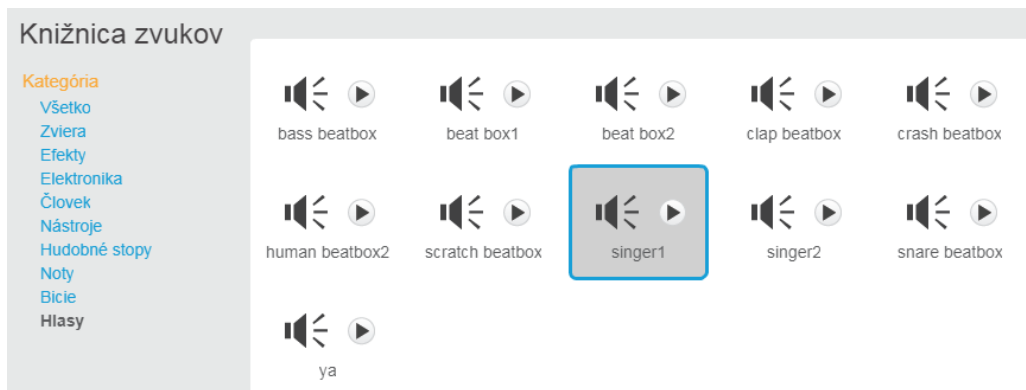
- Pridaj ďalšie 2 postavy do //scény;//scény:// speváčku a mikrofón. ☐



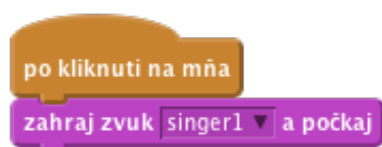
- Predtým ako bude tvoja speváčka spievať, potrebuješ pridať zvuk pre tvoju postavu. Buď si istý, že si vybral speváčku a potom klikni na sekciu 'Zvuk' a klikni na 'Vybrať z knižnice': ☐



- Keď klikneš na 'Hlasy', na ľavej strane, potom môžeš vybrať vhodný zvuk k svojej postave. ☐



- Teraz bol zvuk pridaný, môžeš pridať tento kód k speváčke:



- Klikni na speváčku, aby si si overil, že spieva.

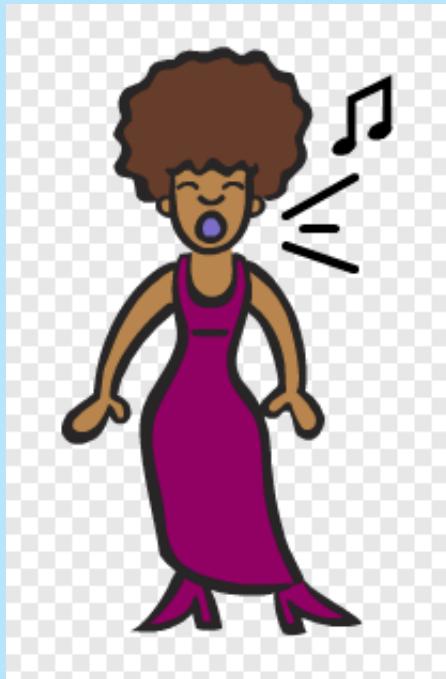


Ulož svoj projekt

V zva: Zmena kost mu speváčky

Dokážeš upraviť speváčku aby vyzerala akože

//spieva//spieva,// keď na ňu klikneš? Ak //potrebujes
pomôcť//potrebujes pomôcť,// môžeš použiť inštrukcie pri
vytváraní bubna.



Zapamätaj si, že musíš otestovať, či tvoj nový kód funguje
správne!



Ulož svoj projekt

V zva: Vytvor si vlastnú skupinu

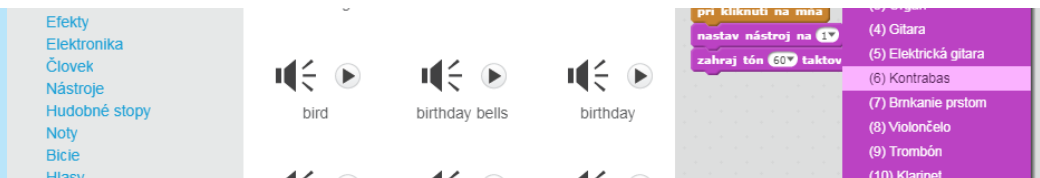
Použi, čo si sa doteraz naučil v tomto //projekte//projekte,//
aby si vytvoril vlastnú //skupinu!//kapelu!// Môžeš vytvoriť
hocijaký nástroj, ktorý sa ti páči. Pozri si ale, aké sú dostupné
zvuky a //nástroje a vytvor niečo zaujímavé.//nástroje, aby si
dostal nejak nápady.//

Knižnica zvukov

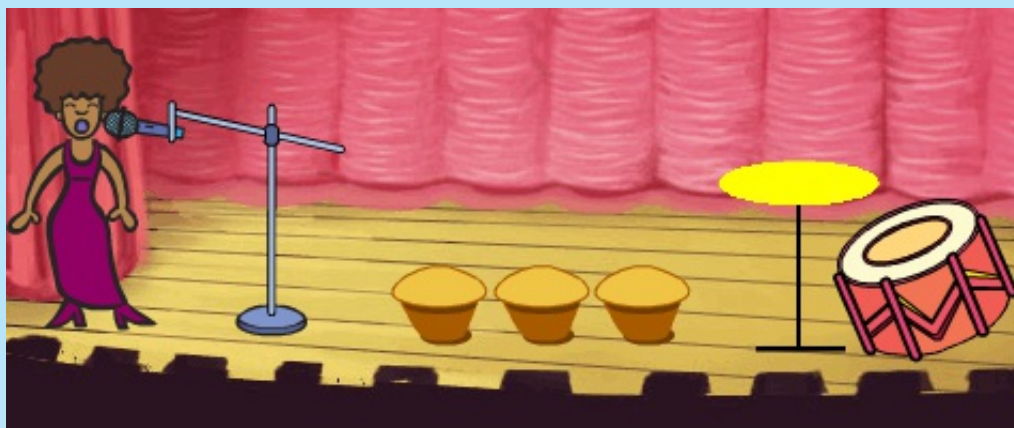
Kategória
Všetko
Zviera



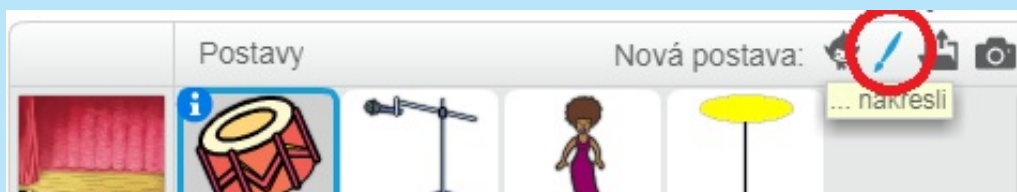
(1) Klavír
(2) Elektronické klávesy
(3) Organ



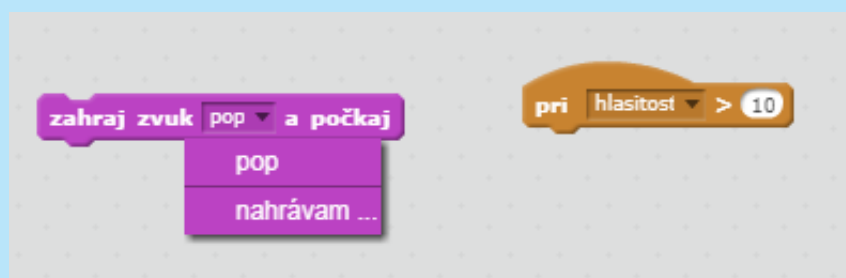
Tvoje nástroje //nemusia byť rozumne vybrané. Napríklad môžeš vytvoriť zvuk klavíra po kliknutí na koláčik!//ale nemusia mať zmysel. Napríklad, môžeš si vytvoriť piano z koláčov! //



Tak ako môžeš použiť existujúce postavy, môžeš si aj vlastné nakresliť.



Ak máš mikrofón, môžeš nahráť svoje vlastné zvuky. Dokonca ak máš kameru, použi ju na úder do bubna!



Ulož svoj projekt