

Problém set - 0 - Scratch

Je na čase si zvoliť svoje vlastné dobrodružstvo! Tvojou úlohou je jednoducho implementovať v Scratch-i akýkoľvek projekt podľa vlastného výberu. Môže to byť interaktívny príbeh, hra, animácia, alebo čokoľvek iné ak splní nasledovné požiadavky.

- Tvoj projekt musí mať niečo **spoločné s Fajnorkou**
- Tvoj projekt musí mať aspoň **tri postavy**
- Tvoj projekt musí mať aspoň **štyri skripty** dohromady (nie je štyri na jednu postavu)
- Tvoj projekt musí obsahovať aspoň **dve podmienky, dva cykly, dve premenné**.
- Tvoj projekt musí obsahovať aspoň **jeden zvuk**.
- Tvoj projekt musí byť komplexnejší ako tie na hodine.

Môžu ti prísť nápomocné tieto [tutoriály](#) alebo [projekty pre začiatčníkov](#). Pre inšpiráciu môžeš preskúmať aj scratch.mit.edu. Ale skús vymyslieť nejaký nápad sám a potom sa pusti do jeho realizácie. Nesnaž sa však implementovať celý projekt naraz: choď jeden kus za druhým. Inými slovami, rob malé kroky: napíš trochu kódu (t.j. presuň niekoľko Scratch blokov), otestuj, napíš trochu viac, otestuj atď. A nezabudni vyberať **Súbor > Ulož** každých pár minút, aby si neprišiel o prácu!

Ako odovzdať?

1. Prekontroluj, či si naozaj splnil všetky náležitosti zadania spomenuté vyššie.
2. Vo svojom projekte vyber **Súbor > Ulož do počítača**, čím ti stiahne súbor s príponou **.sb3**
3. Súbor premenuj podľa vzoru

Meno_Priezvisko_Trieda_NázovHry.sb3

Napríklad:

Žiak Bohuš Fajnorák z tretej D s názvom hry Doom Fajnorka
odovzdá súbor s názvom

Bohus_Fajnorak_3D_DoomFajnorka.sb3

AK NEODOVYDÁŠ V TOMTO FORMÁTE, UČITEĽ SA TVOJOU PRÁCOU NEBUDE ZAOBERAŤ A BUDE JU POVAŽOVAŤ ZA NEODOVZDANÚ.

Hodnotenie

#	Kategória	Body
1	Projekt má niečo spoločné s Fajnorkou	3
2	Projekt má aspoň tri postavy	3
3	Projekt má štyri skripty	4
4	Projekt má dve podmienky	2
5	Projekt má dva cykly	2
6	Projekt má dve premenné	4
7	Projekt má jeden zvuk	2
	POČET BODOV SPOLU	20