

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

Chystáš sa urobiť hru na chytanie duchov!



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: Animácia ducha

✓ Zoznam úloh

- Začni vytvorením nového *Scratch* projektu, v ktorom vymažeš postavu mačky, tak aby bol tvoj projekt prázdny. Online editor môžeš nájsť na stránke jump.to/cc/scratch-new. ☐
- Pridaj postavu ducha a vhodnú scénu. ☐



- Pridaj nasledujúci kód k duchovi, tak aby sa opakovane objavoval a mizol: ☐



- Otestuj svojho ducha kliknutím na zelenú vlajku.



Ulož svoj projekt

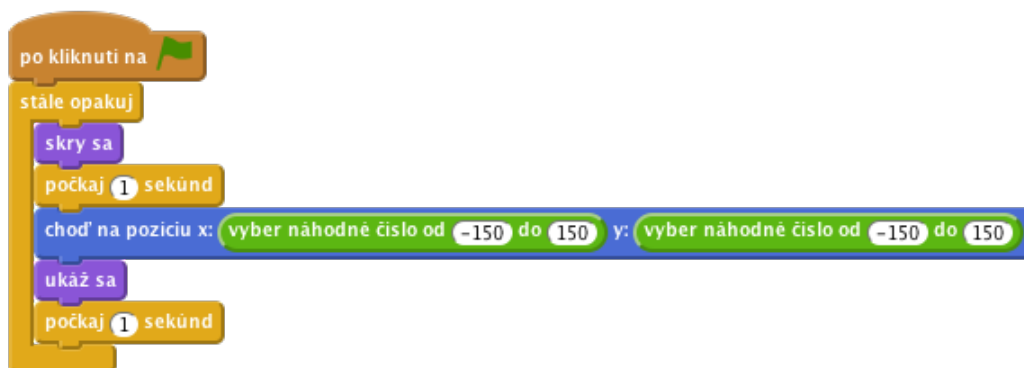
2. krok: Náhodní duchovia

Tvojho ducha je naozaj ľahké chytiť, pretože sa nepohybuje!



Zoznam úloh

- Namiesto stáť na tej istej pozícii, môžeš nechať *Scratch* vybrať náhodné súradnice pre x a y. Pridaj tento blok `chod' na pozíciu` ku kódu ducha, tak aby to vyzeralo nasledovne:



- Znova otestuj svojho ducha a všimni si, že sa zakaždým objavuje na inom mieste.



Ulož svoj projekt

V zva: Väčšia náhodnosť

Dokážeš nastaviť ducha pomocou bloku **čakaj** tak, aby čakal náhodne dlhý čas, kým sa objaví? Môžeš použiť blok **nastav veľkosť na**, aby mal duch zakaždým inú veľkosť?



Ulož svoj projekt

3. krok: Chytanie duchov

Umožni hráčovi chytať duchov!

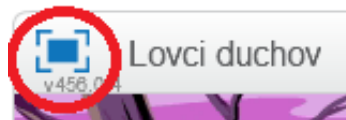


Zoznam úloh

- Aby hráč mohol chytiť ducha, pridaj nasledujúci kód:



- Otestuj svoj projekt. Dokážeš chytiť duchov, keď sa objavia? Ak sa ti zdá chytanie duchov náročné, môžeš si hru spustiť na celej obrazovke pomocou tohto tlačidla:



V zva: Pridanie zvuku

Dokážeš pridať zvuk, ktorý sa prehrá vždy, keď chytiš ducha?



Ulož svoj projekt

4. krok: Pridanie skóre

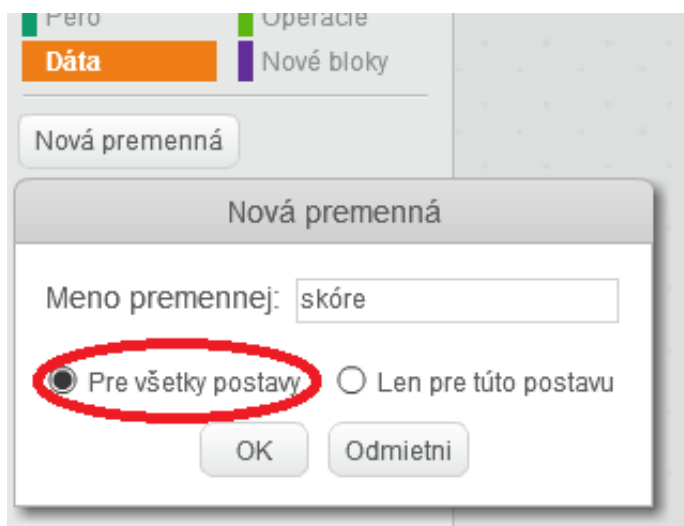
Urob hru zaujímavejšou pridaním počítania skóre.

✓ Zoznam úloh

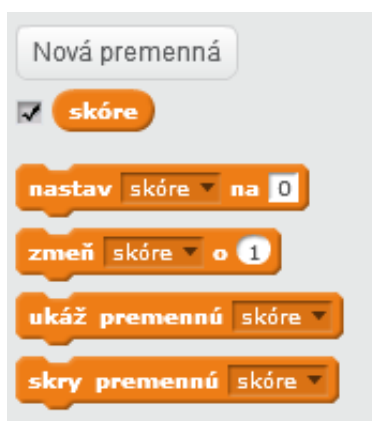
- Na uchovanie skóre hráča potrebuješ miesto, kde ho uložíš. Premenná je miesto na ukladanie údajov, ktoré sa môžu meniť, ako skóre.



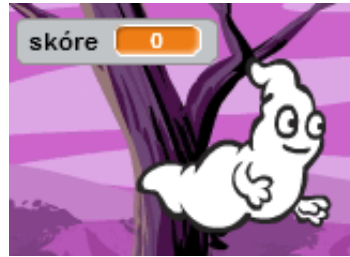
Na vytvorenie novej premennej klikni na záložku 'Scenáre', vyber **Dáta** a klikni na 'Nová premenná'.



Napiš 'skóre' ako meno premennej. Zvoľ túto premennú dostupnú 'Pre všetky postavy' a klikni 'OK' na jej vytvorenie. Následne uvidíš množstvo blokov kódu, ktoré môžeš využívať na prácu s touto premennou **skóre**.



Skóre uvidíš v ľavom hornom rohu scény.



- Po štarte novej hry (po kliknutí na zelenú vlajku) musíš skóre nastaviť na 0:



- Akonáhle chytiš ducha, je potrebné zvýšiť skóre o 1:



- Zahraj si hru a pochyťaj pár duchov. Zmenilo sa tvoje skóre?



Ulož svoj projekt

5. krok: Pridanie časovača

Môžeš urobiť hru ešte zaujímavejšou tým, že hráčovi dáš iba 10 sekúnd na chytenie čo najväčšieho počtu duchov.

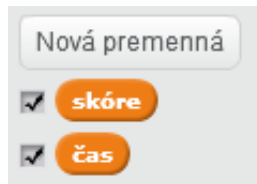


Zoznam úloh

- Použi ďalšiu premennú na uchovanie zostávajúceho času.



Vytvor novú premennú nazvanú 'čas':



- Časovač by mal pracovať takto:

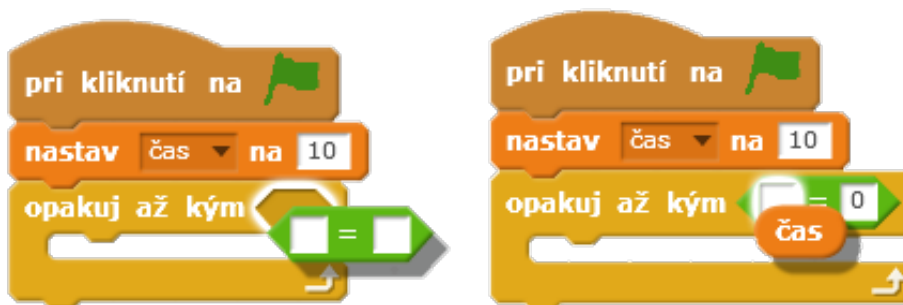


- Časovač by mal začať na 10 sekundách;
- Časovač by mal odpočítavať po sekundách;
- Hra by sa mala zastaviť, keď časovač dosiahne 0.

Tu je kód, ktorý to vykoná. Pridaj ho do svojej Scény:

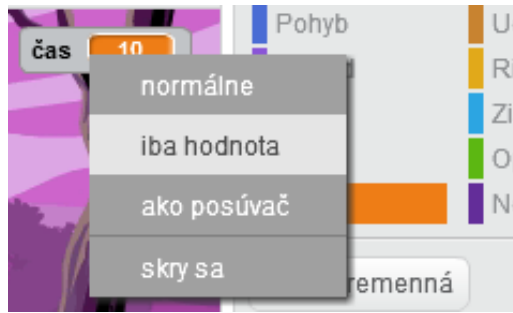


Tu vidíš ako pridať kód **opakuj pokiaľ nenastane čas = 0**:



- Presuň premennú 'čas' do pravého horného rohu scény. Môžeš kliknúť na premennú pravým tlačidlom myši a vybrať 'iba hodnota' na zmenu jej zobrazenia.





- Požiadaj svojho kamaráta, aby tvoju hru otestoval. Aké bolo jeho skóre? Ak je tvoja hra príliš ľahká, môžeš:
 - Dať hráčovi menej času;
 - Nechať duchov objavovať sa menej často;
 - Urobiť menších duchov.

Otestuj hru viac krát, kým nie si spokojný s nastavením obtiažnosti.



Ulož svoj projekt

V zva: Viac objektov

Môžeš do hry pridať ďalšie objekty?



Popremýšľaj o objektoch, ktoré pridáš:

- ☐ Aký je veľký?
- ☐ Bude sa objavovať menej často alebo častejšie než duchovia?
- ☐ Aký bude vydávať zvuk pri chytení?
- ☐ Koľko skóre ti jeho chytenie pripočíta alebo odpočíta?

Ak potrebuješ pomoc pri pridávaní ďalšieho objektu, môžeš použiť vyššie uvedené kroky.



Ulož svoj projekt