

Všechny Kódovací kluby - Code Clubs musí být registrovány. Tím, že zaregistrujete váš klub, můžeme měřit náš dosah, a můžeme tak pokračovat s poskytováním zdrojů pro výuku programování pro děti zdarma. Váš klub můžete registrovat na codeclubworld.org.

Úvod

Chystáme se udělat hru s chytáním duchů!



Seznam aktivit



Otestovat projekt



Uložit projekt

Následujte postupně tyto **INSTRUKCE**

Klikněte na zelenou vlajku pro
OTESTOVÁNÍ kódu

Nezapomeňte **ULOŽIT** projekt!

Step 1: Animace ducha

✓ Seznam úkolů

- Vytvoř si nový projekt a smaž kočičku, takže tvůj projekt bude prázdný. Online editor můžeš nalézt zde: jump.to/cc/scratch-new. ☐
- Přidej postavu ducha a vhodné pozadí. ☐



- Přidej následující kód k duchovi, aby se opakovaně objevoval a mizel: ☐



- Otestuj ducha kliknutím na zelenou vlajku.



Ulož projekt

Step 2: Náhodn pohyb ducha

Chytit tohoto ducha je velmi lehké, protože se nepohybuje!



Seznam úkolů

- Místo zůstávání ve stejné pozici, můžeš nechat Scratch vybírat náhodnou pozici koordinátů x a y. Přidej blok **skoč na pozici** k duchovi tak, aby to vypadalo následovně:



- Otestuj ducha znovu, měl by se ukazovat pokaždé na jiném místě.



Ulož projekt

V zva: Více náhody

Zkus nastavit ducha tak, aby čekal pomocí bloku **čekej** náhodnou dobu před objevením. Použij blok **nastav velikost na**, aby měl duch pokaždé jinou velikost.



Step 3: Chytání duchů

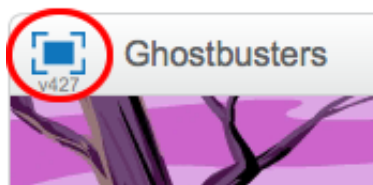
Pojďme dovolit hráči chytat duchy!

✓ Seznam úkolů

- Přidej následující kód:



- Vyzkoušej projekt. Můžeš chytat duchy jakmile se objeví? Pokud je to těžké, spusť hru na celé obrazovce pomocí tohoto tlačítka:



V zva: Přidání zvuků

Přidej zvuk tak, aby hrál, když chytneš ducha.



Ulož projekt

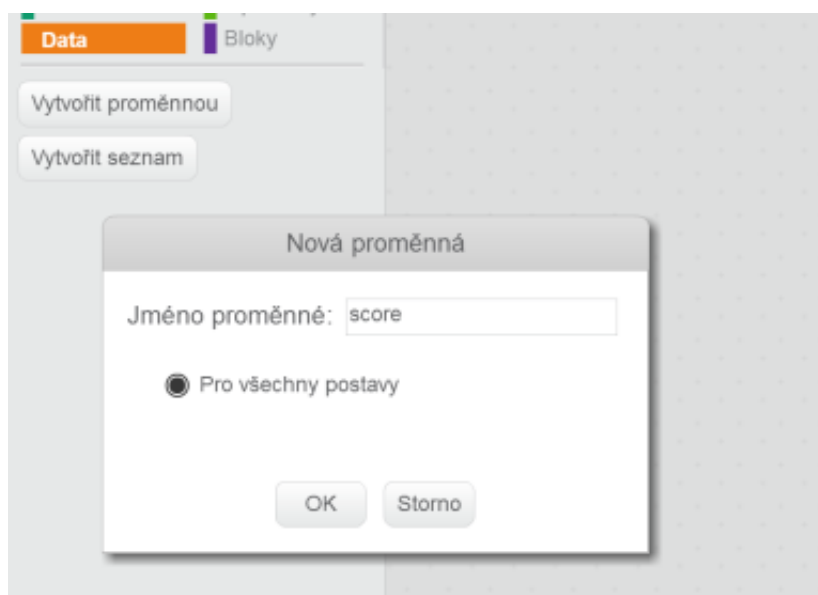
Step 4: Přidání skóre

Udělejme to zajímavějším přidáním počítání skóre.

✓ Seznam úkolů

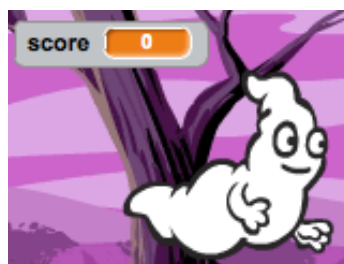
- Pro uchování skóre hráče potřebuješ místo, kam ho uložíš. □
Proměnná - variable - je takové místo pro uschování dat, která se mohou měnit, jako je například skóre.

Pro vytvoření nové proměnné klikni na záložku 'Scénáře', vyber **Data** a klikni na 'Vytvořit proměnnou'.

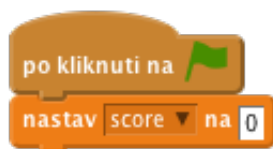


Napiš 'score' jako jméno proměnné, ujisti se že bude dostupná pro všechny postavy (zaškrtnout 'Pro všechny postavy') a klikni 'OK'. Pak budeš mít možnost používat bloky pro práci s touto proměnnou - **score**.

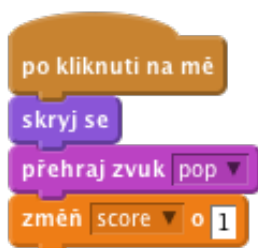
Skóre uvidíš v levém horním rohu scény.



- Po startu hry je nutné skóre vynulovat.



- Jakmile chytneš ducha je potřeba zvednout skóre o jeden bod:



- Spusť projekt znovu a otestuj jestli se skóre počítá správně.



Ulož projekt

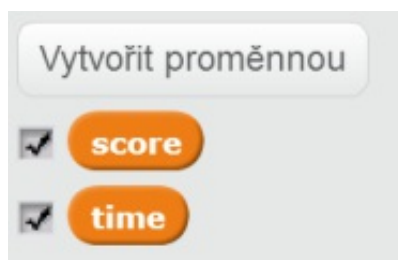
Step 5: Přidání časovače

Hru můžeš udělat mnohem zajímavější, když dáš hráči jen 10 vteřin na to, aby chytil tolik duchů, kolik zvládne.



Seznam úkolů

- Použij jinou proměnnou pro uschování zbývajcího času. Klikni na scénu a přidej proměnnou 'time':



- Takto by měl časovač pracovat:



- Časovač by měl začít na 10 vteřinách;
- Časovač by měl odpočítávat po vteřině;
- Hra by se měla zastavit, když časovač dosáhne 0.

Tady je kód, který to udělá, ten přidej do tvé scény:

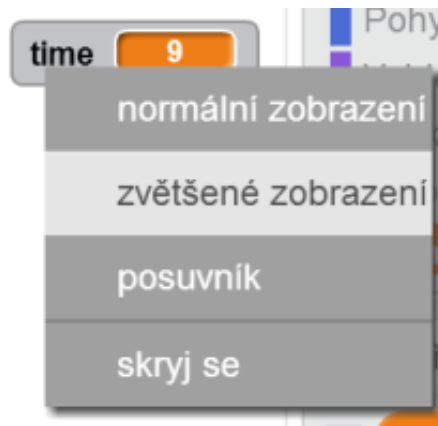


Tady vidíš jak přidat blok `opakuj dokud nenastane` `time = 0` :



- Přesuň proměnnou 'time' do pravého rohu scény. Můžeš kliknout pravým tlačítkem myši na proměnnou a vybrat 'zvětšené zobrazení', abys změnil(a), jak bude proměnná s časem vypadat.





- Požádej kamaráda o otestování hry. Kolika bodů dosáhne?
Pokud je hra moc lehká tak můžeš:



- Dát hráči míň času;
- Nechat duchy zobrazovat se méně často;
- Zmenšit duchy.

Otestuj hru několikrát, dokud nejsi spokojený(á) s obtížností.



Ulož projekt

V zva: Více objektů

Můžeš přidat do hry více objektů?



Nad přidávanými objekty musíš zapřemýšlet:

- ☐ Jak je velký?
- ☐ Bude se objevovat častěji než duchové nebo ne?
- ☐ Jaký zvuk bude vydávat při chycení?
- ☐ Jak hodně bodů přidá nebo ubere?
- ☐ Použiješ objekty které přidají či uberou čas?



Ulož projekt