

napravi svoj gumb

Napravi dugmić od odabranog lika.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

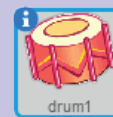
napravi svoj gumb

PRIPREMA

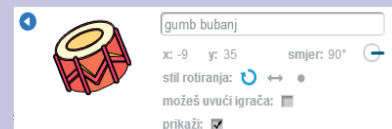
Novi lik:



Izaberi bubanj iz knjižnice.



Klikni



Možeš promijeniti ime lika.

KOD

kada je gumb_bubanj kliknut

povećaj efekt boja za 25

bubanj po slučajni broj od 35 do 81 0.2 puta

povećaj efekt boja za -25

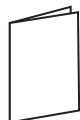
Umetni slučajni broj blok iz kartice Operacije.

ISPROBAJ!



Klikni lik kako bi vidio i čuo što će se dogoditi.

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti