

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 svojho vlastného hovoriaceho robota!



Zoznam úloh

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Otestuj svoj projekt

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



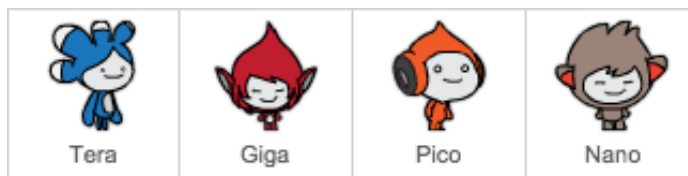
Ulož svoj projekt

Make sure to **SAVE** your work now

1.krok: Hovoriaci robot

✓ Zoznam úloh

- Predtým ako začneš vytvárať robota, potrebuješ vybrať jeho osobnosť. ☐
 - Aké sú ich mená?
 - Kde budú bývať?
 - Sú šťastní, vážni, zábavní, plachí alebo priateľskí?
- Začni vytvorením nového Scratch projektu, v ktorom odstrániš postavu mačky, aby bol projekt prázdny. Do online Scratch editoru sa môžeš dostať kliknutím na jump.to/cc/scratch-new. ☐
- Vyber si jednu z týchto postáv a pridaj ju do projektu: ☐



- Vyber si pozadie, ktoré pasuje k osobnosti tvojho robota. Tu je príklad, hoci tvoj nemusí vyzeráť rovnako: ☐



2.krok: Rozprávajúci robot

Teraz máš robota s osobnosťou, naprogramuj ho aby sa s tebou rozprával.

✓ Zoznam úloh

- Klikni na postavu robota a pridaj tento kód:

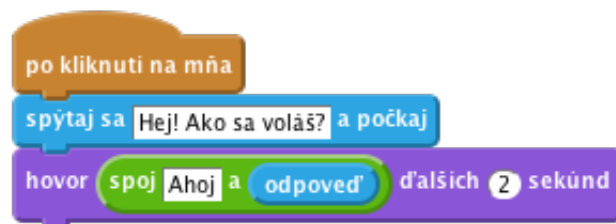


- Klikni na robota a otestuj ho. Po tom, ako sa ťa spýta na meno, napíš ho do obdĺžníka v spodnej časti pozadia.

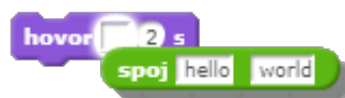




- Tvoj robot odpovie jednoducho `Aké pekné meno!` zakaždým. Môžeš ale zosobniť robotovu odpoveď použitím užívateľovej odpovede. Zmeň kód robota. Bude vyzeráť takto:



Aby si vytvoril posledný blok, potrebuješ presunúť zelený `spoj` blok, a vložiť ho do `hovor` bloku.



Potom môžeš zmeniť text `hello` na `Ahoj`, a presunúť svetlo modrý blok `odpoveď` (zo 'získovacej' sekcie) do textu `world`.



- Otestuj tento nový program. Funguje ako by si očakával? Môžeš odstrániť nejaké problémy, ktoré nastali?
- Používateľské meno si môžeš uložiť do premennej, aby si ho

mohol neskôr opätovne použiť. Vytvor novú premennú **meno**. Ak si zabudol ako to spraviť, projekt 'Balóny' ti pomôže.

- Informácia, ktorú si vložil je už uložená v premennej **odpoved**.
Chod' do zisťovacej skupiny blokov a zaškrtni štvorček vedľa premennej. Aktuálna hodnota v premennej **odpoved** by mala byť zobrazená v ľavom hornom rohu.
- Už keď si raz vytvoril novú premennú, musíš si byť istý, že tvoj kód robota vyzerá takto:



- Ak otestuješ svoj program ešte raz, zbadáš, že odpoved' je uložená v premennej **meno** a je zobrazená v hornom ľavom rohu pozadia. Premenná **meno** by mala teraz obsahovať rovnakú hodnotu ako premenná **odpoved**.



Ak však nechceš vidieť premenné na tvojom pozadí, môžeš odkliknúť zaškrťavacie pole vedľa premennej v bloku 'Scenáre' a skryť ju.



V zva: Viacero otázok

Naprogramuj robota, aby sa spýtal ďalšiu otázku. Vieš uložiť odpoveď do premennej?



Ulož svoj projekt

3.krok: Robenie rozhodnutí

Môžeš naprogramovať robota aby sa sám rozhodol čo spraviť, len na základe používateľových odpovedí.



Zoznam úloh

- Podme vytvoriť robota, ktorý by sa spýtal otázku na ktorú sa dá odpovedať buď `áno` alebo `nie`. Tu je príklad, ale pokiaľ chceš, tak môžeš zmeniť otázku:





Pozri, teraz si uložil užívateľovo meno do premennej. Môžeš ju teraz použiť koľkokrát chceš.

- Aby si otestoval program správne, potrebuješ ho otestovať dvakrát - raz napíšeš odpoveď `nie` a raz odpoveď `áno`. Mal by si dostať odpoveď od robota len `ak` tvoja odpoveď bola `áno`. ☐
- Problém s robotom je ale taký, že nedá žiadnu odpoveď, ak používateľova odpoveď je `nie`. Vyriešiš to tak, že zmeníš `ak` blok na `ak/inak` blok, takže tvoj kód teraz vyzerá takto: ☐



- Ak otestuješ svoj kód, uvidíš, že si dostal odpoveď keď si ☐

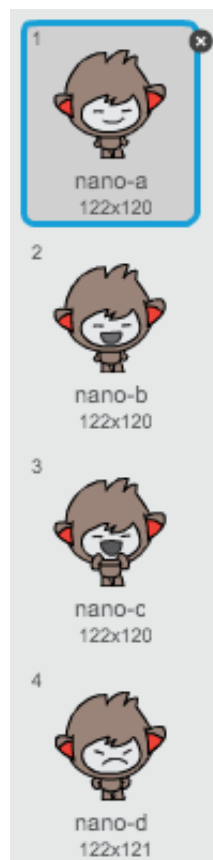
odpovedal **áno** alebo **nie** . Tvoj robot by mal odpovedať **To je výborne!** pokiaľ je tvoja odpoveď **áno** , ale odpovie **Ó nie!** ak napíšeš hocičo iné okrem **áno** .



- Môžeš vložiť hocijaký kód dovnútra **ak** alebo **inak** bloku, nie len kód, pomocou ktorého tvoj robot rozpráva. Napríklad, môžeš zmeniť jeho oblečenie na základe odpovede.

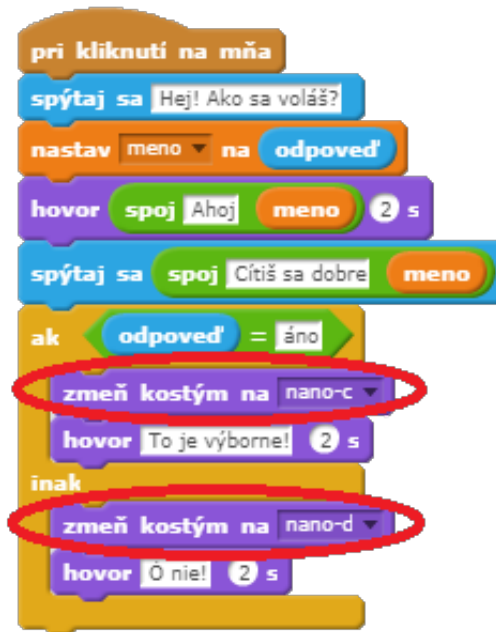


Ak si pozrieš kostýmy robota, môžeš vidieť, že ich má viacero k dispozícií. (Ak nie, môžeš mu vždy nejaké pridať!)



Tieto kostýmy môžeš použiť vrámci jeho odpovede, pridaním

tohto kódu:



- Otestuj program a mal by si vidieť, že robotov výraz sa mení na základe odpovede, ktorú zadáš.



Ulož svoj projekt

V zva: Viacero rozhodnutí

Naprogramuj robota, aby sa spýtal ďalšiu otázku - niečo podobné ako odpovede **áno** alebo **nie**. Dokážeš odpovedať na jeho otázku?



Ulož svoj projekt

4.krok: Zmena priestoru

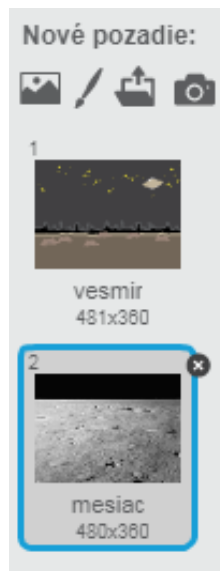
Môžeš tiež naprogramovať robota tak, aby zmenil svoj priestor.



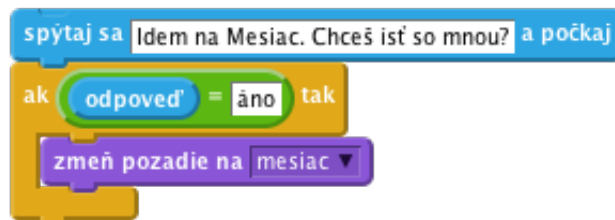
Zoznam úloh

- Pridaj ďalšie pozadie do tvojej scény, napríklad pozadie 'mesiaca'.

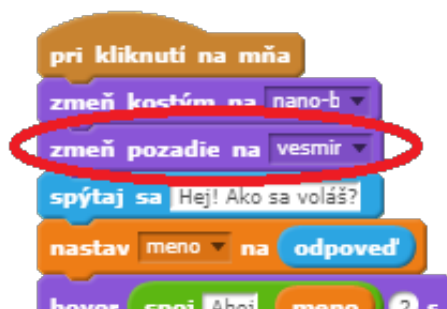




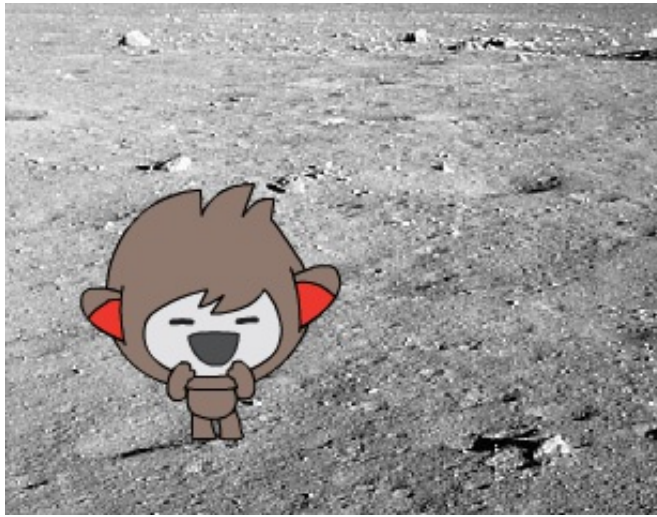
- Teraz naprogramuj robota aby zmenil priestor pridaním tohto kódu k robotovi: ☐



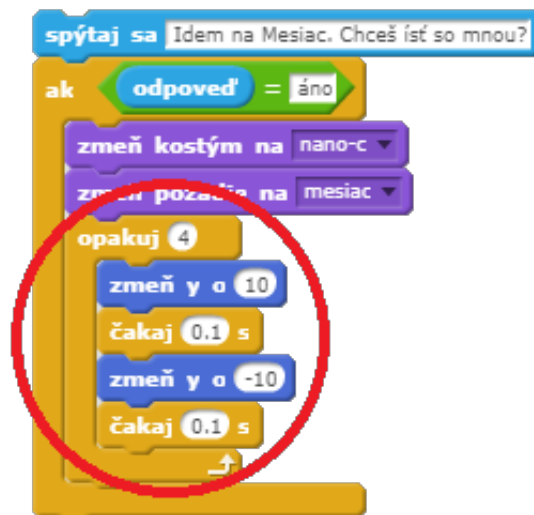
- Potrebuješ si byť istý, že tvoj robot je mimo, keď sa s ním začínaš rozprávať. Pridaj tento blok na vrch ku kódu tvojho robota: ☐



- Otestuj program a odpovedz **áno** aby si sa dostal na mesiac. Uvidíš, že pozadie robota sa zmení. ☐



- Zmení sa pozadie robota, ak napíšeš `nie`? Čo ak napíšeš `Nie som si istý`? ☐
- Môžeš pridať tento kód dovnútra tvojho `ak` bloku, aby tvoj robot skákal hore dolu 4 krát, ak odpoveď je `áno`: ☐



- Otestuj svoj kód ešte raz. Skáče robot hore dolu ak odpovieš `áno`? ☐



V zva: Vytvor si svojho vlastného hovoriaceho robota

Použi všetko, čo si sa naučil pre ukončenie práce s interaktívnym robotom. Tu sú nejaké nápady:



Akonáhle si už ukončil svoju prácu s robotom, nechaj svojich priateľov, nech s nim konverzujú! Páči sa im tvoja povaha? Zbadali nejaké problémy?

