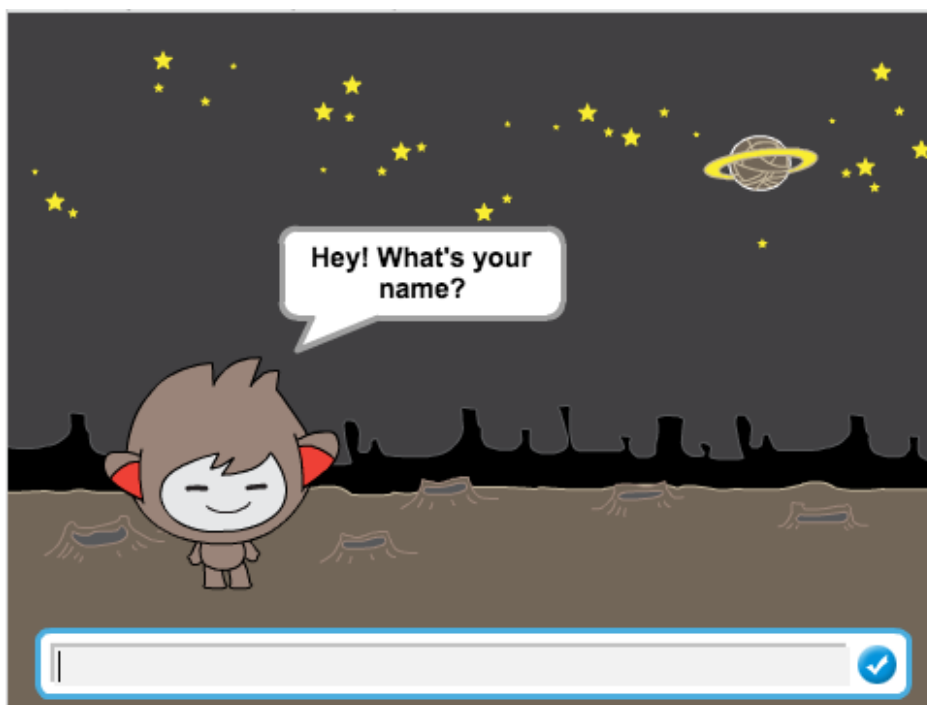


Všechny Kódovací kluby - Code Clubs musí být registrovány. Tím, že zaregistrujete váš klub, můžeme měřit náš dosah, a můžeme tak pokračovat s poskytováním zdrojů pro výuku programování pro děti zdarma. Váš klub můžete registrovat na codeclubworld.org.

Úvod

V této lekci se naučíš, jak naprogramovat mluvčího robota!



Seznam aktivit



Otestovat projekt



Uložit projekt

Následujte postupně tyto **INSTRUKCE**

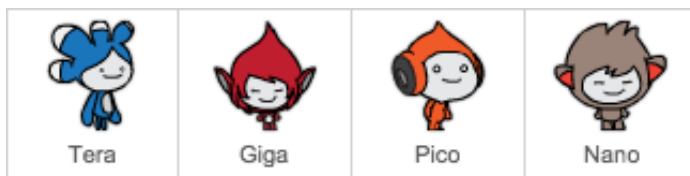
Klikněte na zelenou vlajku pro
OTESTOVÁNÍ kódu

Nezapomeňte **ULOŽIT** projekt!

Krok 1: Tvůj povídací robot

✓ Seznam úkolů

- Předtím než začneš dělat mluvícího robota, musíš se rozhodnout jakou bude mít osobnost. ☐
 - Jaké je jeho jméno?
 - Kde bydlí?
 - Je šťastný? Vážný? Veselý? Přátelský? Stydí se?
- Vytvoř si nový projekt a smaž kočičku, takže tvůj projekt bude prázdný. Online editor můžeš nalézt zde: jump.to/cc/scratch-new. ☐
- Vyber si jednu z těchto postaviček a přidej je do projektu: ☐



- Vyber si pozadí, které podpoří osobnost robota. Tady je příklad, jak by mohla (ale nemusí) scéna vypadat: ☐



Ulož projekt

Krok 2: Mluvící robot

Nyní když máš robota s osobností, naprogramuj ho, aby mluvil

✓ Seznam úkolů

- Klikni na robota a přidej kód:

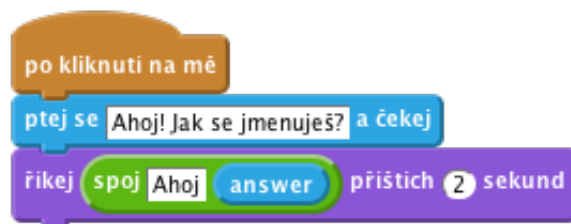


- Klikni na robota, abys ho vyzkoušel(a). Po té co se zeptá na jména, napiš ho do boxíku, který se objeví.

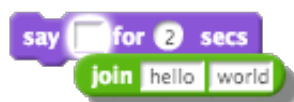




- Robot odpoví pokaždé jen `To je krásné jméno!`. Teď uprav robotovu odpověď tak, aby použil jméno, které napíšeš. Změň robotův kód takto:



Abys vytvořil poslední blok, musíš přesunout zelený blok `spoj` na fialový blok `řek`.



Pak změň text `hello` na `Ahoj`, a přesuň světle modrý blok `answer` (ze sekce 'Vnímání') na text `world`.



- Vyzkoušej program. Funguje jak jsi čekal? Můžeš opravit problém, který se objevil? (Nápověda: přidej někam mezeru!)
- Pro případ, že bys chtěl zadané jméno použít dále v kódu,

musíš ho uložit do proměnné. Vytvoř proměnnou nazvanou **name**. Pokud jsi zapomněl(a) jak se to dělá, podívej se do projektu 'Lovci duchů'.

- Informace, kterou jsi zadal je uložena do speciální proměnné **odpověď**. Jdi do skupiny Vnímání; klikni na blok **odpověď**, aby se vedle něj objevilo zatržítko. Hodnota uložená v **odpověď** se objeví v levém horním rohu scény. ☐
- Jakmile vytvoříte novou proměnnou, upravte kód robota takto: ☐



- Pokud vyzkoušíš znovu svůj program, zjistiš, že je hodnota odpovědi uložena v proměnné **name** a ukazuje se v levém horním rohu scény. Proměnná **name** bude obsahovat stejnou hodnotu jako proměnná **answer**. ☐



Pokud proměnné nechceš na scéně vidět, klikni na ně a odstraň tím zatržítko v levé části.



V zva: Více otázek

Naprogramuj robota tak aby se zeptal na více otázek. Dokážeš uložit odpovědi do proměnných?



Krok 3: Rozhodování

Robota můžeš naprogramovat tak, aby se rozhodoval co dále bude dělat na základě odpovědi.

✓ Seznam úkolů

- Nech robota se zeptat na otázky, na které jde odpovědět **ano** nebo **ne**. Tady je příklad:





Všimni si, že jakmile máš jméno uživatele uložené v proměnné, můžeš ho použít kolikrát chceš.

- Abys vyzkoušel program pořádně, pusť ho dvakrát a jednou odpověď `ne` a jednou `ano`. Odpověď od robota dostaneš jen když odpovíš `ano`. ☐
- Problém je, že robot neodpoví, když je odpověď `ne`. To můžeš opravit tak, že změníš blok `když` na blok `když/jinak`: ☐



- Když vyzkoušíš svůj kód, zjistíš, že robot odpovídá jak na `ano` tak na `ne`. Robot odpoví `To rád slyším!` na tvoji odpověď `ano`, ale odpověď `Ale neee!` když zadáš cokoliv jiného než ☐

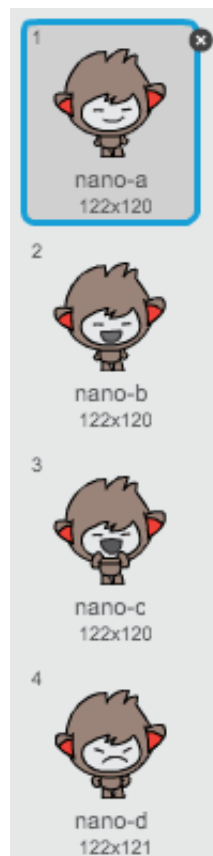
ano (blok jinak znamená 'jinak').



- Do bloku **když** nebo **jinak** můžeš vložit cokoliv, nejen mluvení robota. Například můžeš změnit vzhled robota (kostým) aby odpovídal odpovědi.



Pokud se podíváš na kostýmy robota, zjistíš, že jich je tam více než jeden. (Pokud ne, můžeš je přidat)



Tyto kostýmy můžeš použít jako část robotovy odpovědi takto:



- Vyzkoušej program a měl bys vidět, že robot mění vzhled dle tvé odpovědi.



Ulož projekt

V zva: Více rozhodování

Naprogramuj robota tak, aby se ptal více otázek - tak aby odpovědi byly **ano** nebo **ne**.



Ulož projekt

Krok 4: Změna místa

Robota můžeš naprogramovat tak, aby měnil místo, kde se nachází.



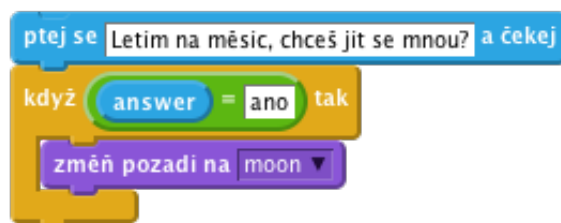
Seznam úkolů

- Přidej další kulisy na scénu například měsíc - 'moon'.

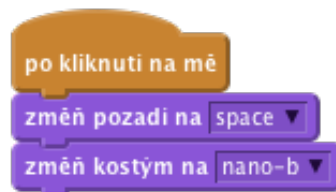




- Naprogramuj robota pomocí následujícího kódu:

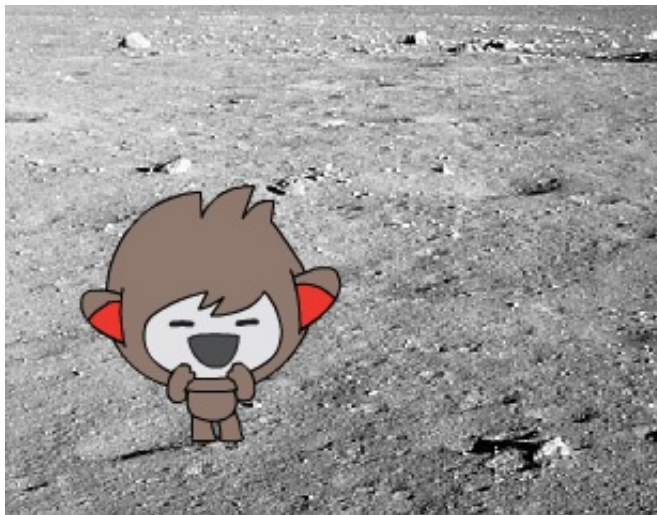


- Také potřebuješ přidat kódi, který zajistí, aby robot začínal ve správných kulisách (a se správným kostýmem):



- Otestuj program a odpověz `ano`, když se robot zeptá na cestu na měsíc. Měl(a) bys vidět, že se pozadí změní.





- Změní se pozadí, když odpovíš **ne**? Co se stane, když odpovíš **Nejsem si jistý**? ☐
- Pokud chceš, aby robot poskočil 4x, když odpovíš **ano**, přidej tento kód do bloku **když**: ☐



takto



- Vyzkoušej svůj program znovu. Skáče robot nahoru a dolů při ☐

odpovědi ?



Ulož projekt

V zva: Vytvoř si svého vlastního robota

Použiji, to co ses naučil(a), abys dokončil robota. Tady je pár nápadů:



Jakmile robota dokončíš, nech kamarády, ať ho vyzkouší! Líbí se jim? Jsou s robotem nějaké problémy?



Ulož projekt