

# PRomjenabojelika

Pritisni tipku i promjeni boju lika.



<http://scratch.mit.edu>

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# PRomjenabojelika



PRIPREMA

Novi lik:

Izaberli lik iz  
datoteke

Ili nacrtaj novi lik

KOD

kada je tipka razmaknica ▾ pritisnuta

promjeni efekt boja ▾ za 25

ISPROBAJ!

Za promjenu boje pritisnite razmaknicu na tipkovnici

Izaberli drugi efekt iz izbornika:

promjeni efekt boja ▾ za 25

DODATNI SAVJET

Upiši drugi broj, zatim ponovo pritisni razmaknicu.



Da bi poništio efekt, klikni stop.

# Plesi uz glazbu

Plesač se pokreće na zvuk bubnja.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# Plesi uz glazbu



PRIPREMA

Novi lik:

Izabereti lik plesača iz knjižnice

KOD

```
kada je  kliknut
  ponavljam
    idи 30 koraka
    bubnjaj po 48 0,2 puta
    idи -30 koraka
    bubnjaj po 48 0,2 puta
```

Unesi ovaj broj  
Klikni i izabereti zvuk bubnja!

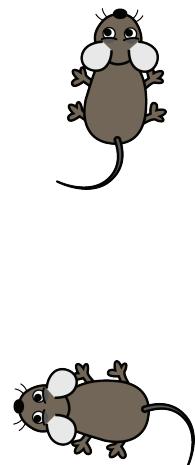


ISPROBAJ!

Za pokretanje skripte klikni na zelenu zastavicu.

# Pomicanje STRelicama

Pomicanje lika pomoću tipki sa strelicama.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.

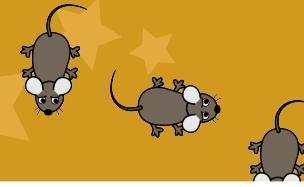


2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# Pomicanje STRelicama



KOD

kada je tipka strelica desno pritisnuta  
skreni (90 stupnjeva)  
idi (10 koraka)

kada je tipka strelica desne pritisnuta  
skreni (90 stupnjeva)  
idi (10 koraka)

kada je tipka strelica desno pritisnuta  
skreni (90 stupnjeva)  
idi (10 koraka)

kada je tipka strelica desno pritisnuta  
skreni (90 stupnjeva)  
idi (10 koraka)



ISPROBAJ!

Pritisni strelice i pokreni lik!

Izgleda li tvoj lik naopako? Možeš promjeniti način na koji se okreće tako da mu promjeniš stil rotacije.

DODATNI SAVJET

postavi stil rotacije lijevo-desno

# ReCineSTo

Što želiš da tvoj lik kaže?

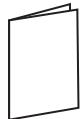


<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# ReCineSTo



PRIPREMA

Novi lik: /

Izaberi lik.

KOD

kada je lik kliknut

reci Nisam znao da nilski konji lete!

Upiši bilo što.

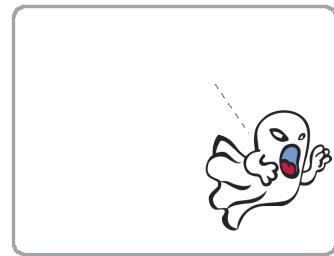
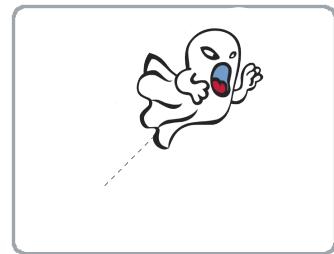


ISPROBAJ!

Klikni na lik!

# klizanje

Glatko kretanje od jedne do druge točke.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

# klizanje



## PRIPREMA

Novi lik:

Uvezi kostim ili napravi novi lik

## KOD

kada je kliknut

klizi 1 sekundi do x: 20 y: 80

klizi 1 sekundi do x: 10 y: -20

klizi 2 sekundi do x: -110 y: -100

trajanje

Horizontalna pozicija

vertikalna pozicija

Isprobaj i druge brojeve.



## ISPRAVJ!

Klikni zelenu zastavicu za početak.

Da bividio trenutnu x i y poziciju lika:



Klikni

Ovdje je prikazana  
x i y pozicija.

x:-240 y: 180

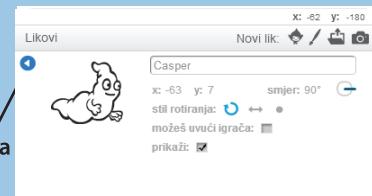
x: 240 y: 180

x: 0 y: 0

x:-240 y:-180

x: 240 y: -180

## DODATNI SAVJET



Ovo su x i y  
pozicije na pozornici.

Napravi karticu



1. Presavij karticu na polu.



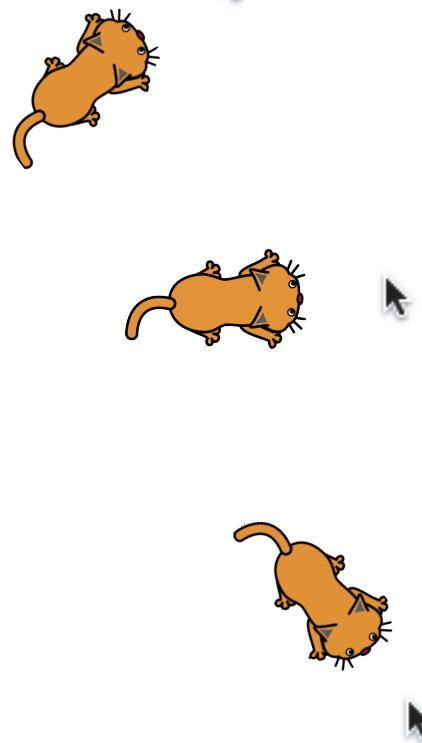
2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# slijedi miša

Programiraj lik da slijedi pokazivač miša.

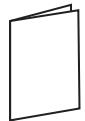


<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# slijedi miša

PRIPREMA

Novi lik:

Izaberli lik iz knjižnice.

KOD



ISPROBAJ!



Za pokretanje skripte klikni na zelenu zastavicu.

# Plesni Pokret

Zasviraj i zapleši.

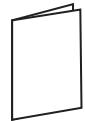


<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# Plesni Pokret

PRIPREMA

Novi lik:



Izaberi lik iz knjižnice koji je spreman za ples.

Novi zvuk:



Izaberi zvuk ili snimi novi.  
Neka bude kratak!

KOD

kada je tipka p pritisnuta

sviraj zvuk pop

postavi efekt vrtlog na 50

čekaj .25 sekundi

postavi efekt vrtlog na 0

čekaj .25 sekundi

Izaberi vtlog iz izbornika

ISPROBAJ!



Pritisni tipku P za ples!

# inTeRaktivni vRTlog

Iskrivi sliku pokretom miša.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# inTeRaktivni vRTlog



PRIPREMA

Novi lik: 

Izaberi lik kojim  
se želiš poigrati.

KOD

```
kada je  kliknut
  ponavljaј
    postavi efekt vrtlog na miš x
```

Umetni blok  
miš x

Izaberi vrtlog iz izbornika.



ISPRAVAJ!



X: 150 y: -100

Novi lik: 

DODATNI SAVJET

Primjeti kako se brojevi x i x  
mijenjaju dok pomičeš miš.

# animiRaj

Napravi jednostavnu animaciju.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.

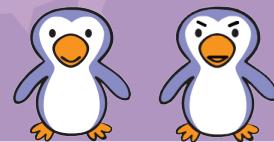


2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# animiRaj



PRIPREMA

Klikni na alat za kloniranje.

Klikni lik kako bi kopirao kostim.

Prepravi kostim korištenjem alata za crtanje.

KOD

```
kada je flaga kliknuta
  ponavljaj
    promjeni kostim u penguin1
    čekaj 0.5 sekundi
    promjeni kostim u penguin2
    čekaj 0.5 sekundi
```

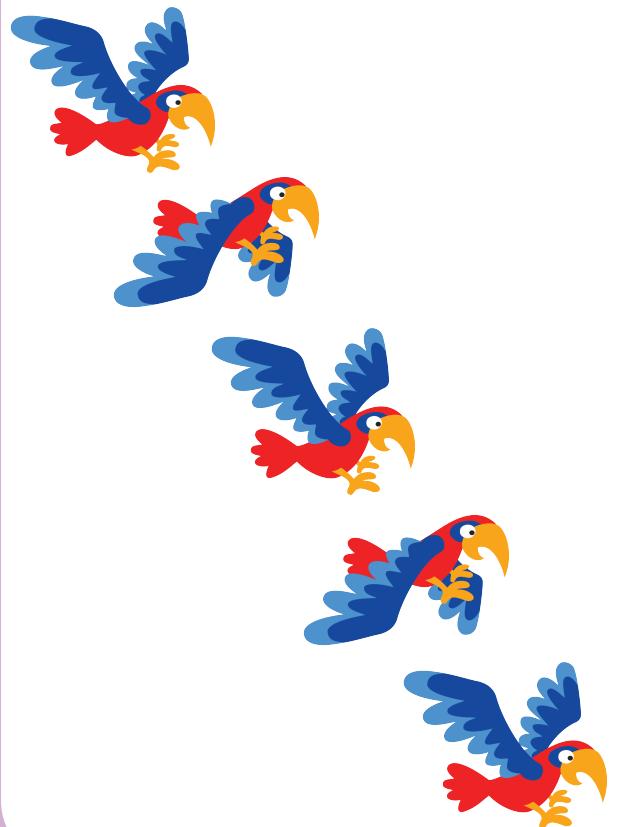


ISPROBAJ!

Klikni na zelenu zastavicu da pokreneš skriptu.

# animacija PokReTa

Animiraj pokrete lika.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH



Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# animacija PokReTa



PRIPREMA

Novi lik:

Otvoři knjižnicu.



Izaberli lik koji ima više kostima.

KOD

```
kada je  kliknuto
  ponavljaj
    sljedeći kostim
    čekaj [0.5] sekundi
    idи [5] koraka
    ako si na rubu, okreni se
```

Izgleda li tvoj lik naopako?  
Možeš mu promjeniti stil rotacije.

DODATNI SAVJET



Parrot  
x: 95 y: -23 smjer: 90°   
stil rotiranja:   
možeš uvući igrača:   
prikaži:

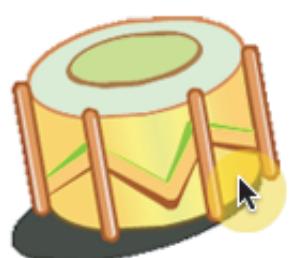
Klikni

naokolo lijevo-desno ne rotiraj



# Napravi svoj gumb

Napravi dugmić od odabranog lika.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



2. Nanesi ljepilo na pozadinu



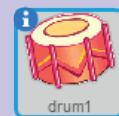
3. Izreži po označenoj crti

# Napravi svoj gumb

PRIPREMA

Novi lik:

Izabereti bubanj iz knjižnice.



Klikni



gumb\_bubanj  
x: -9 y: 35 smjer: 90°   
stil rotiranja: možeš uvući igrača:   
prikaži:

Možeš promjeniti ime lika.

KOD

kada je gumb\_bubanj kliknut

povećaj efekt boja za 25

bubnjaj po slučajni broj od 35 do 81 0.2 puta

povećaj efekt boja za -25

Umetni slučajni broj blok iz kartice Operacije.

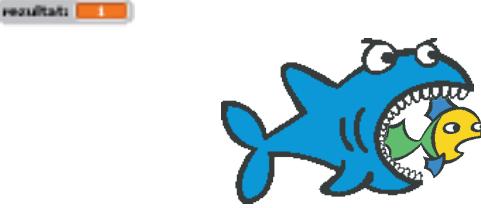
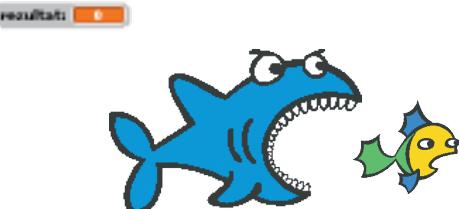
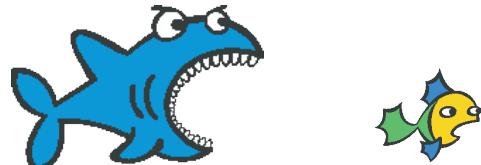
ISPROBAJ!



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

# PRATI RezultAT

Prati rezultat u svojoj igri.



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Napravi karticu



1. Presavij karticu na pola.



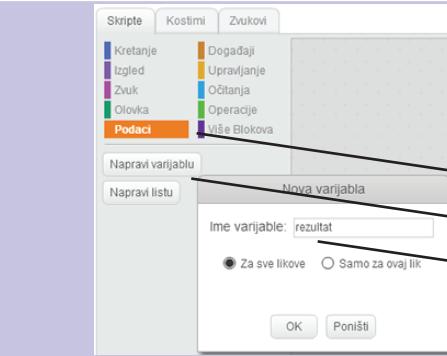
2. Nanesi ljepilo na pozadinu



3. Izreži po označenoj crti

# PRATI RezultAT

PRIPREMA



Izberi Podaci

Klikni

Upiši "rezultat" kao ime varijable, klikni OK.

KOD



Iz izbornika izaberis naziv lika kojeg loviš.  
Uvećava rezultat za 1.



Za pokretanje skripte klikni na zelenu zastavicu.

ISPROBAJ!