

### III čas, grupa V, VI, VII razred osnovne škole, 23.02.2019.

**Napomena:** Pri radu s komandama kretanja važno je razlikovati komande

нека у буде 10

промени у за 10

Komanda **Neka y bude 10** postavlja lik na mjesto na pozornici za koje je koordinata Y=10, dok komanda **Promijeni y za 10** mijenja koordinatu Y lika tako što na postojeću Y vrijednost dodaje 10. Isto važi i za komande **Neka x bude...** i **Promijeni x za...**

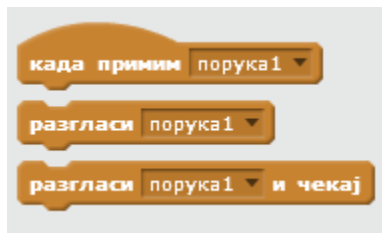
**Primjer 1** – Mačak šutira loptu, koja zatim ulazi u go i odskače 3 puta gore dolje

**U ovom primjeru po prvi put koristimo poruku na razglasu!**

#### Poruka na razglasu

Jedan lik ne može da pomjera ili bilo kako utiče na ponašanje drugog lika, **ali može to da traži od drugog lika**. Ovo se radi tako što seпусти **poruka na razglasu**, na koju drugi lik odgovara na neki način.

Komande za razglas se nalaze u kategoriji **Događaji** i to su:



Ovdje ćemo po prvi put koristiti i blok **AKO JE...ONDA** iz kategorije **Upravljanje**, o čemu će biti riječi kasnije u dijelu **Donošenje odluka!**



**Напомена:** за programe u kojima se likovi kreću tj. koji koriste komande kretanja, programe počinjati s



. U prazna polja upisujemo koordinate mjesta na kojem želimo da se lik pojavi na početku izvršavanja programa.

### **Za domaći:**

1) Napisati program sa dva lika koja razgovaraju, npr. da jedan lik ispriča drugom liku kratki vic.

**Mala pomoć:** koristiti sledeće komande

