

IV čas, grupa V, VI, VII razred osnovne škole, 02.03.2019.

Domaći s prethodnog časa

Napisati program sa dva lika koja razgovaraju, npr. da jedan lik ispriča drugom liku kratki vic (**primjer poruke na razglasu**)



```

када је кликнуто на
изговори Zdravo! током 2 секунде
изговори Da li zelis da cujes jedan vic? током 2 секунде
разгласи порука1

када примим poruka2
изговори Kako slon izlazi iz vode? током 2 секунде
разгласи poruka3

када примим poruka4
изговори Mokat! током 2 секунде
разгласи poruka5

```

```

када примим порука1
изговори Naravno! током 2 секунде
разгласи poruka2

када примим poruka3
изговори Kako? током 2 секунде
разгласи poruka4

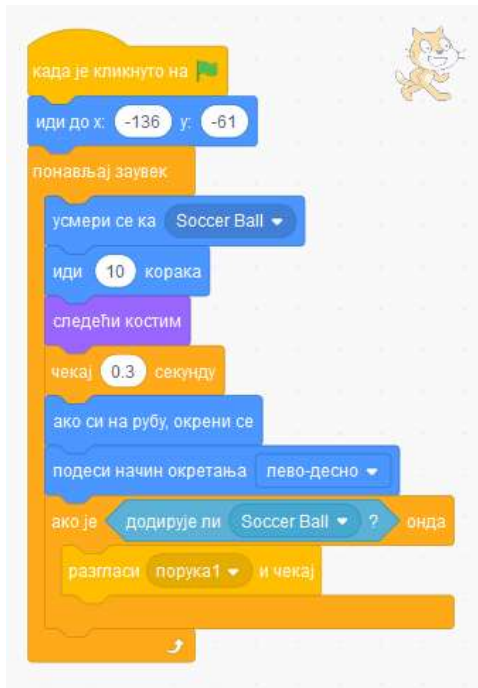
када примим poruka5
изговори hahahah! током 2 секунде

```

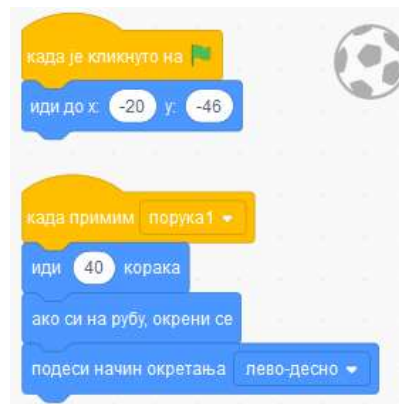
Primjer 1. - Mačak koji šutira loptu



Prvo moramo da napravimo promjenljivu **Z** u kategoriji **Promjenljive**, koja će nam poslužiti da usmjerimo kretanje lopte lijevo ili desno od ivice pozornice u zavisnosti od trenutnog položaja lopte, odnosno njene X koordinate. Inače, promjenljive služe da čuvaju neku vrijednost (brojčanu ili tekstualnu) tokom izvršavanja programa. Takođe, vrijednost promjenljivih se može mijenjati tokom izvršavanja programa. **O promjenljivima će biti riječi na nekom od narednih časova.**



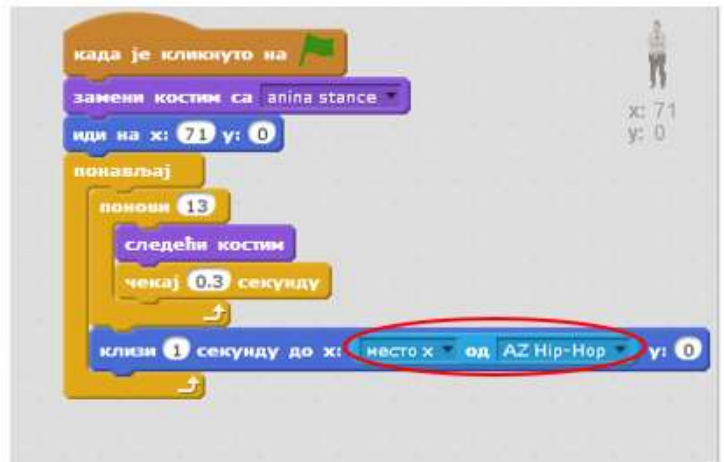
Program za loptu može biti mnogo jednostavniji, bez upotrebe promjenljivih ☺, što pokazuje sledeća slika. Program za mačka ostaje isti.



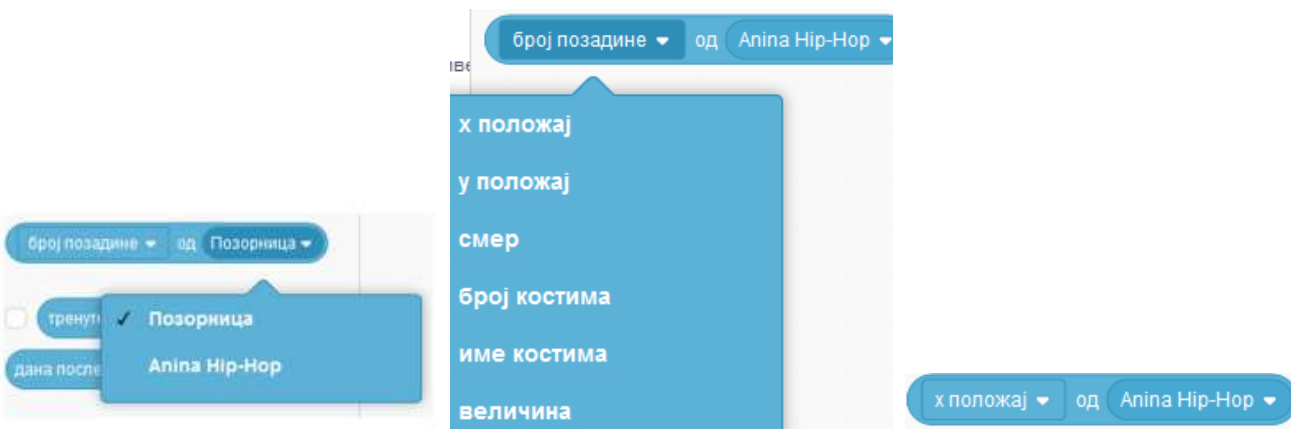
Primjer 2. - Hip Hop

Još jedan primjer za kretanje. **Za ples su nam potrebni likovi s više kostima**, kao što su ova dva lika. Likovi plešu hip-hop i nakon svakih 13 pokreta (kostima) zamjene mjesta.





Gornja komanda Mjesto x od Annina Hip-Hop u Skraču 3 takođe se nalazi u kategoriji Osjećaji, a dobija se kao na sledećoj slici



Za domaći:

1) Napisati program **Vještica koja leti**.

Mala pomoć: Dodamo lik vještice i lik drveta. Napisaćemo program da se kreće lik drveta, a ne vještica, jer tako dobijamo realniji efekat kretanja, tj letenja vještice. Za drvo dodamo još jedan kostim, ako lik drveta nema više kostima. Možemo kao kostim drveta dodati i neku građevinu (kuću ili...) i tako smjenjivanjem tih kostima kao rezultat dobijamo da vještica leti pored različitih objekata.