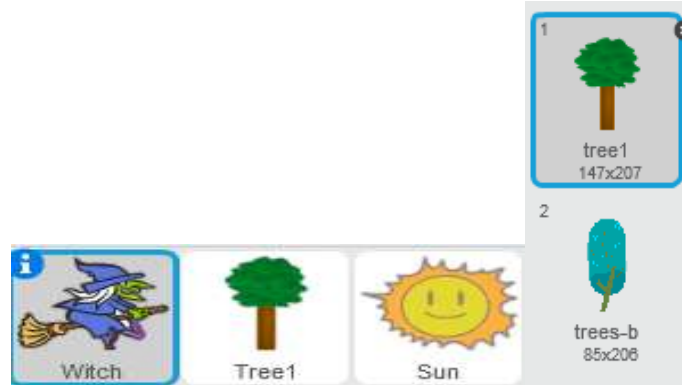


V čas, grupa V, VI, VII razred osnovne škole, 09.03.2019.

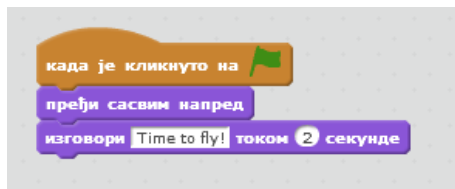
Domaći s prethodnog časa - Vještica koja leti

Napisaćemo program da se drvo kreće, a ne vještica, jer tako dobijamo realniji efekat kretanja, tj letenja vještrice.

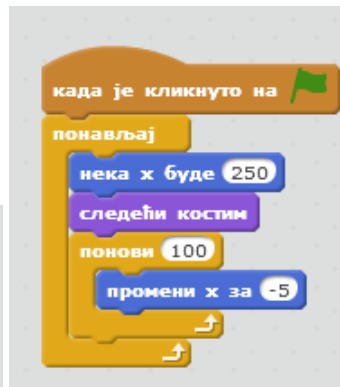
Za drvo dodamo još jedan kostim, jer ovaj lik drveta nema dva kostima. Možemo kao kostim drveta dodati i neku građevinu (kuću ili...) i tako smjenjivanjem tih kostima kao rezultat dobijamo da vještica leti pored različitih objekata.



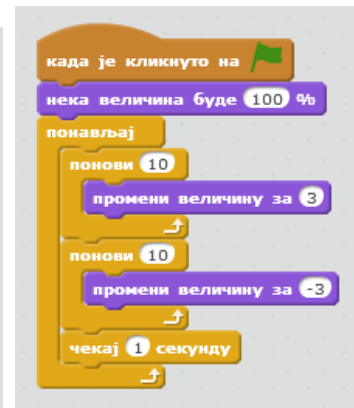
Program za vješticu



Program za drvo



Program za sunce



Za kostim drveta možemo dodati i sliku drveta s interneta, koju smo prethodno sačuvali na svom računaru. Važno je da slika bude u png formatu da bi pozadina drveta bila transparentna. Slika u png formatu izgleda kao na sledećoj slici. **Ovo važi i za dodavanje bilo kojeg lika ili kostima lika s interneta!**

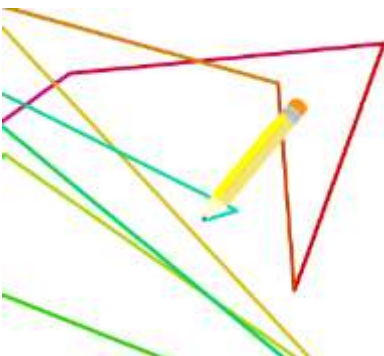
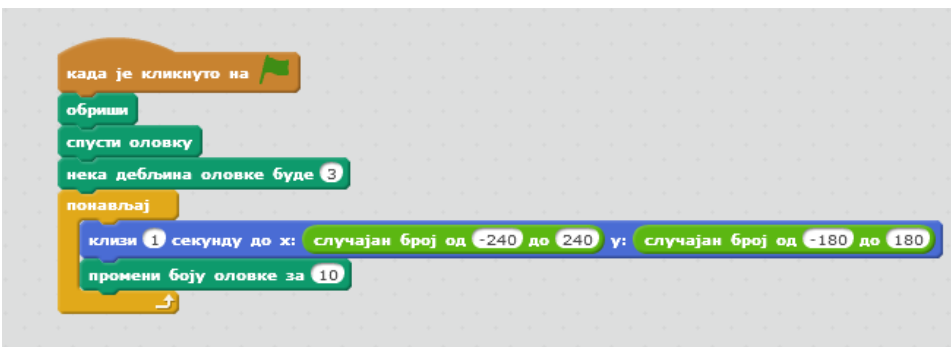
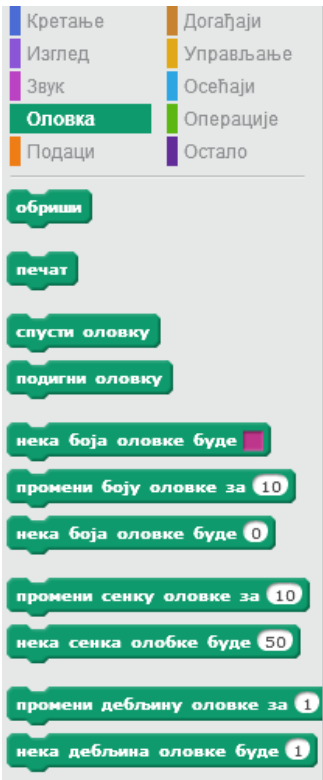


Primjer 1. - Crtanje olovkom

Blokovi kategorije **OLOVKA** omogućavaju crtanje slike na pozornici pomjeranjem lika po njoj. Kada želimo da premjestimo lik s jedne na drugu poziciju bez crtanja linije, tada koristimo blok **Podigni olovku**, dok se blok **Spusti olovku** koristi kad hoćemo da lik crta.

Svaki lik ima „svoju“ olovku. Može se promjeniti boja i debljina olovke.

Blok **BRIŠI** služi za brisanje nacrtanog.

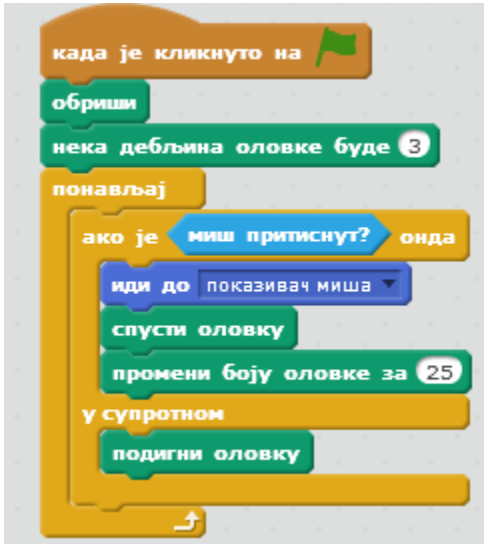


Centar lika olovka nije na vrhu olovke, zato ga u Art editoru možemo pomjeriti!!!

Centar lika se mijenja u kostimima, u gornjem desnom uglu na



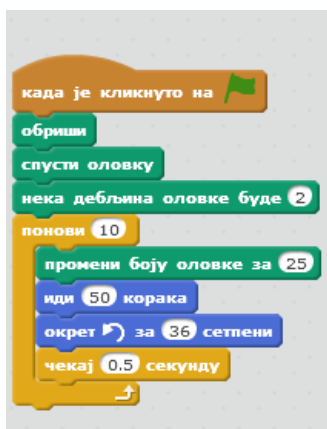
Primjer 2. – Crtanje slobodnom rukom



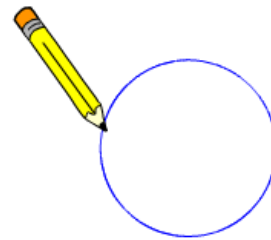
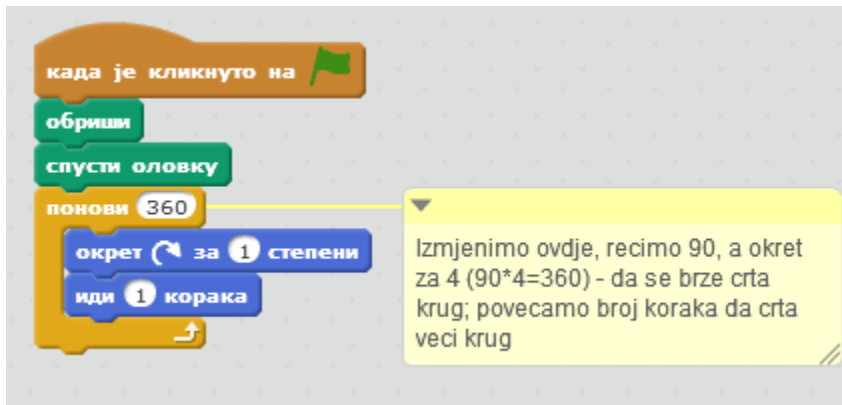
Napomena: Kada pokrenete program na zastavicu, **prvo kliknite van lika** i držeći miš crtate po pozornici.

Primjer 3. – Crtanje n-to ugla

Podijelimo broj 360 (toliko stepeni ima krug) s brojem stranica (uglova) figure koju želimo da nacramo (trougao, četvorougao, petougao...), kako bi znali pod kojim uglom se okreće olovka na svakom ćošku. Sledeći program crta desetougao. U komandi Ponovi unosimo broj stranica (uglova) figure koju želimo da nacrtamo, a u komandi Okret broj koji dobijamo dijeljenjem 360 s brojem stranica (uglova) figure.



Primjer 4. – Crtanje kruga



Za domaci:

1) Napisati program koja crta kvadrate dok ga ne zaustavimo, pritom se lik pomjera na nasumičnu lokaciju/poziciju i crta kvadrat, a olovka mijenja boju.