

VI čas, grupa V, VI, VII razred osnovne škole, 16.03.2019.

**Domaći s prehodnog časa:**

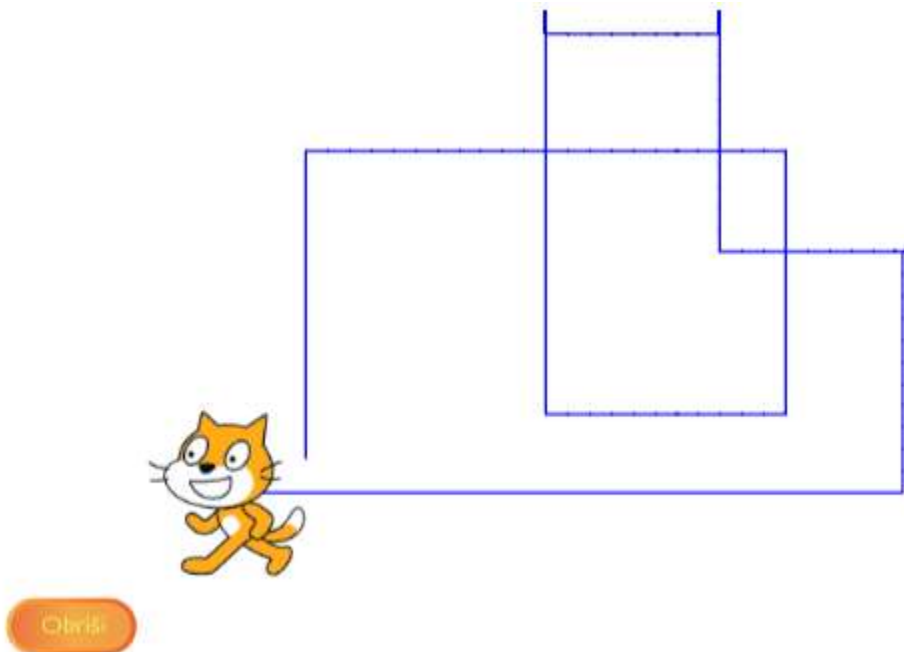
Sada ćemo napisati program koja crta kvadrate dok ga ne zaustavimo, pritom se lik pomjera na nasumičnu lokaciju/poziciju i crta kvadrat, a olovka mijenja boju.

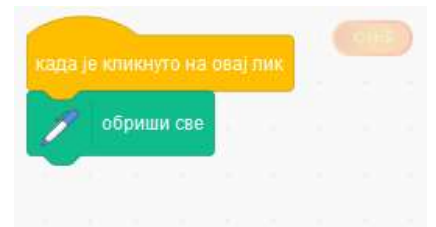
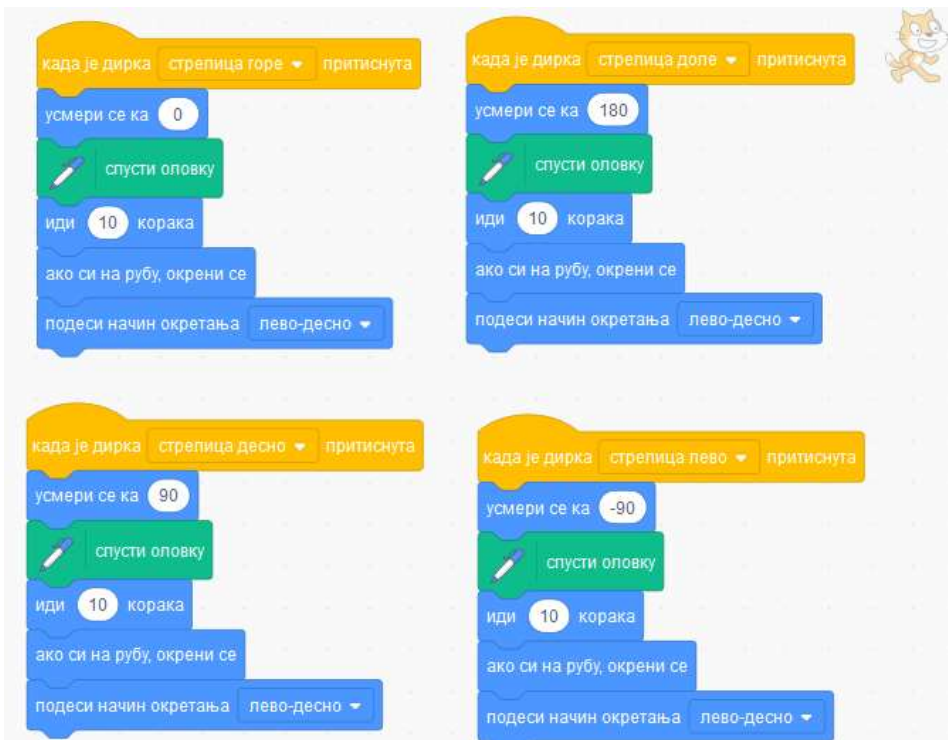
**Uočimo da u ovom programu imamo petlju unutar petlje.**



**Napomena:** koordinate lika inače uzimaju vrijednosti na pozornici X od -240 do 240, Y od -180 do 180. U gornjem programu smo smanjili taj interval da bi nacrtani kvadrati ostali u okviru pozornice.

**Primjer 1. - da lik crta kada pritiskamo strelice lijevo, desno, gore, dolje...**





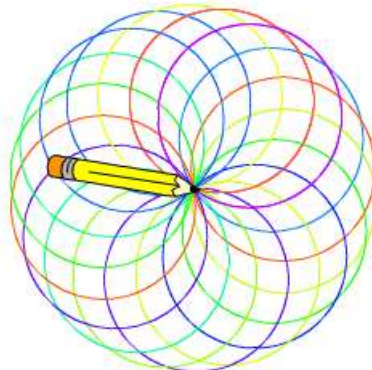
## Primjer 2. – Crtanje šare s krugovima

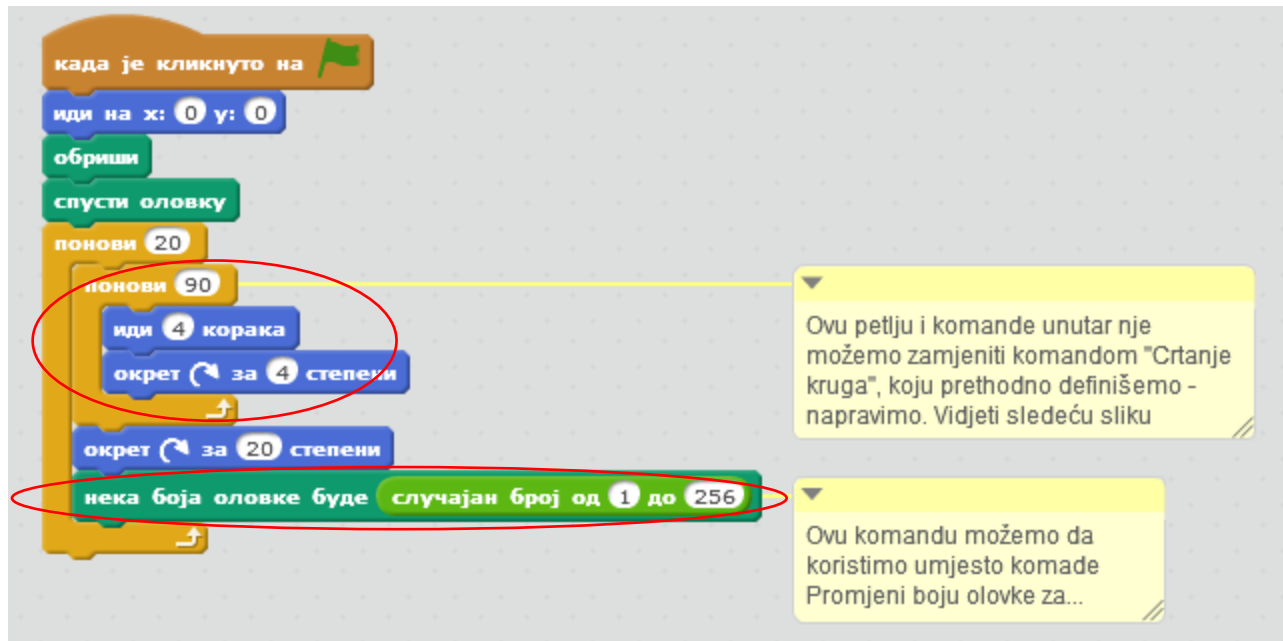
### **NAPRAVITE SAMI SVOJE BLOKOVE !!!**

**Blok je dio programa koji izvršava neki zadatak**, u našem primjeru crta krug. Novi blok se nalazi u kategoriji Ostalo u Skraču 2, dok se u Skraču 3 nalazi u kategoriji Moji blokovi, i u oblasti programa se pojavljuje s oznakom definiši. Ovdje definišemo šta naš blok treba da radi, tako što ćemo napisati odgovarajući kod. Naš blok crta krug.

**Kada napravimo taj blok, dobijamo novu komandu koju možemo koristiti. Međutim, novi blok možemo koristiti samo za lik za koji smo ga definisali!!!**

Slijedi slika programa koji crta šaru od 20 krugova i slika programa koji radi isto, ali napisan upotrebom bloka **Crtranje kruga**, koji smo prethodno definisali - napravili.





### Za domaći:

1) Napisati program da mačak lovi miša po pozornici i kada ga stigne da miš nestane. Mačak treba da se pokreće pritiskanjem strelica gore, dolje, lijevo, desno, dok miš treba sam da se kreće po pozornici. Kada napišete kod za miša, umnožavanjem lika miša možete dobiti više miševa koje mačak može da lovi.

**Mala pomoć:** program za mačka je skoro identičan s programom iz primjera 1. u kome lik crta kada pritiskamo strelice lijevo, desno, gore, dolje...