

Promjena boje lika

Pritisni tipku da se boja lika promijeni.



POSTAVI LIKA

New sprite:

Nacrtaj novi lik Ili, odaberi jedan iz datoteke

ISPROBAJ OVAJ KOD

```
kada je tipka razmaknica pritisnuta
  povečaj efekt boja za 25
```

PRITISNI RAZMAKNICU NA TIPKOVNICI DA PROMIJENIŠ BOJU LIKA

DODATAN SAVJET

Što lik ima više boja, više će se vidjeti promjena. (Ako je lik cijeli crni, promjene će biti skoro nezamjetljive.)

Plesanje uz glazbu



POSTAVI LIKA

New sprite:

odaberi lik plesača iz datoteke

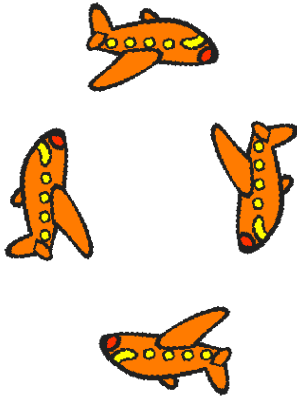
ISPROBAJ OVAJ KOD

```
kada je zelena zastavica kliknut
  ponavlja
    idi 30 koraka
    bubnjaj po 48 0.2 puta
    idi -30 koraka
    bubnjaj po 48 0.2 puta
```

KLIKNI NA ZELENU ZASTAVICU ZA POKRETANJE SKRIPTE

Pomicanje lika pomoću tipki

Pritisni tipke da se lik pokrene.



```
kada je tipka strelica gore pritisnuta
  okreni se 0
  idi 10 koraka

kada je tipka strelica dolje pritisnuta
  okreni se 180
  idi 10 koraka

kada je tipka strelica desno pritisnuta
  okreni se 90
  idi 10 koraka

kada je tipka strelica lijevo pritisnuta
  okreni se -90
  idi 10 koraka
```

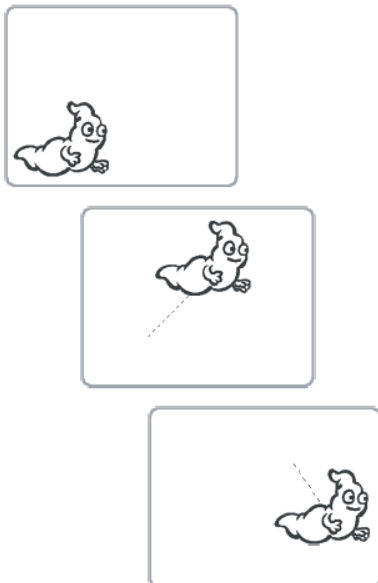
ISPROBAJ OVAJ KOD

PRITISNI TIPKE SA STRELICAMA DA POKRENEŠ LIKA

DODATAN SAVJET

Ako lik izgleda naopako, možeš ga zarotirati tako da na lik klikneš na desnu tipku miša i opcija *rotate this sprite*. Pojavljuje se na koji pritisni i zadrži lijevu tipku miša i odvući u željenom smjeru

Klizanje



```
kada je zelena zastavica 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
```

ISPROBAJ OVAJ KOD

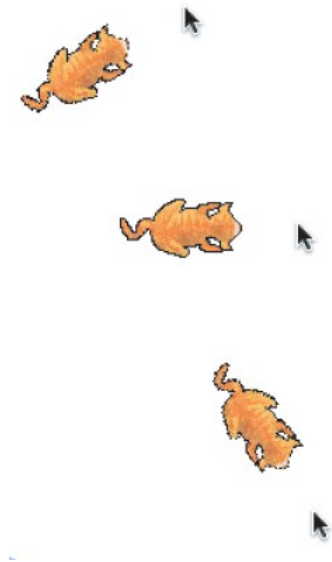
KLIKNI NA ZELENU ZASTAVICU ZA POKRETANJE SKRIPTI

DODATAN SAVJET

ovdje možeš vidjeti x i y poziciju lika na pozornici

Slijedi miša

Programiraj lika da slijedi pokazatelja miša



- odaberi lik mačke ili neki drugi iz datoteke
- na kartici Kostimi klikni na gumb Prepravi ako npr. želiš promijeniti boju lika ili slično

ISPROBAJ
OVAJ KOD



KLIKNI NA ZELENU
ZASTAVICU ZA
POKRETANJE SKRIPTE

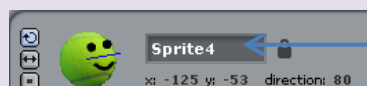


Govorenje

Što želiš da lik kaže?

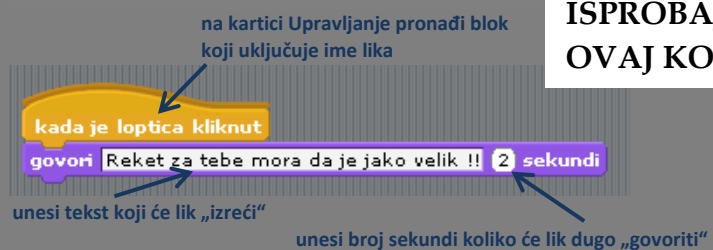


POSTAVI LIKA



ozmači lik i zatim mu unesi ime

ISPROBAJ
OVAJ KOD



KLIKNI NA LIK ZA
POKRETANJE SKRIPTE



Efekt vrtlog



POSTAVI LIKA

New sprite: odaberi lik iz datoteke

SNIMI ILI UVEZI ZVUK

Skripte Kostimi Zvukovi

Novi zvuk: Snimi Umetni

ISPROBAJ OVAJ KOD

```
kada je tipka a pritisnuta
sviraj notu 60 0.5 puta
postavi efekt vrtlog na 50
čekaj 0.3 sekundi
postavi efekt vrtlog na 0
čekaj 0.3 sekundi
```

odaberi efekt s padajućeg izbornika

PRITISNI TIPKU (DEFINIRANU U PRETHODNOM KORAKU) ZA POKRETANJE SKRIPTE

A

Interaktivni vrtlog



POSTAVI LIKA

New sprite: odaberi lik iz datoteke

ISPROBAJ OVAJ KOD

```
kada je zelena zastavica kliknut
ponavljaj
postavi efekt vrtlog na miš x
```

ovdje umetni

KLIKNI NA ZELENU ZASTAVICU ZA POKRETANJE SKRIPTE

PRIMJETI KAKO SE BROJEVI MIJENJAJU KAKO SE MIŠ POMIČE

x: 71 y: -18

Animiranje lika



Skripte Kostimi Zvukovi

Novi kostim: Nacrtaj Umetni Kamera

1		dragon1-a 133x126 4 KB	Prepravi Umnoži X
2		dragon1-b 180x117 5 KB	Prepravi Umnoži X

NA KARTICI KOSTIMI, UMETNI NOVI KOSTIM ILI KOPIRAJ ZATIM PREPRAVI POSTOJEĆI

kada je kliknut

ponavljaj

- prebaci na kostim dragon1-a
- čekaj 2 sekundi
- prebaci na kostim dragon1-b
- čekaj 2 sekundi

ISPROBAJ OVAJ KOD

KLIKNI NA ZELENU ZASTAVICU ZA POKRETANJE SKRIPTE

Animiranje lika (hodanje)



Skripte Kostimi Zvukovi

Novi kostim: Nacrtaj Umetni Kamera

1		dog2-b 179x124 5 KB	Prepravi Umnoži X
2		dog2-c 179x124 5 KB	Prepravi Umnoži X

NA KARTICI KOSTIMI, UMETNI NOVI KOSTIM ILI KOPIRAJ ZATIM PREPRAVI POSTOJEĆI

kada je kliknut

ponavljaj

- prebaci na kostim dog2-b
- čekaj 0.3 sekundi
- idi 5 koraka
- prebaci na kostim dog2-c
- čekaj 0.3 sekundi
- idi 5 koraka
- ako si na rubu, okreni se

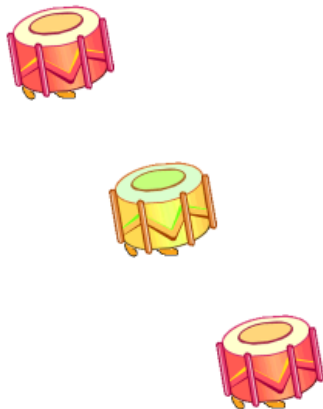
ISPROBAJ OVAJ KOD

KLIKNI NA ZELENU ZASTAVICU ZA POKRETANJE SKRIPTE

DODATAN SAVJET

Ako lik izgleda naopako, možeš ga zarotirati tako da klikneš na gumb (nalaze se pokraj sličice i imena lika)

Napravi svoj gumb



POSTAVI LIKA

New sprite:

odaberi lik iz datoteke

gumb_buban označi lik i zatim mu unesi

x: 10 y: 10 smjer: 90

ISPROBAJ OVAJ KOD

na kartici Upravljanje pronađi blok koji uključuje ime lika

```
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
```

upotrijebit ćemo blok **SLUČAJNI BROJ**

KLIKNI NA LIK ZA POKRETANJE SKRIPTE

Praćenje rezultata

rezultati: 0



rezultati: 1



Kretanje Upravljanje

Izgled Očitavanja

Zvuk Operacije

Olovka **Varijable**

Nova varijabla

ISPROBAJ OVAJ KOD

```
kada je kliknut
postavi rezultat na 0
ponavlja
  skreni slučajni broj od -30 do 30 stupnjeva
  idi 15 koraka
  ako je dodiruje mala_riba?
    uvećaj rezultat za 1
    sviraj notu 55 0.5 puta
  idi -100 koraka
```

s padajućeg izbornika odaberi lik kojeg ovaj lik lovi

uvećava rezultat za 1

KLIKNI NA ZELENU ZASTAVICU ZA POKRETANJE SKRIPTE

Scratch je programski jezik koji omogućava jednostavno stvaranje interaktivnih priča, igara i animacija, te dijeljenje radova preko Interneta.

Scratch je razvila grupa Lifelong Kindergarten na MIT Media laboratorijima (<http://ilk.media.mit.edu>).

Nakladnik: **Otvoreno društvo za razmjenu ideja (ODRAZI)**, Zagreb, www.odrazi.org

Ovaj dokument je zaštićen *Creative Common* autorskim pravima (Imenovanje - Nekomercijalno - Dijeli pod istim uvjetima).