

Драги петаци,

Ове недеље настављамо рад у Скречу. Као што сам вам и обећала, мало ћемо проширити наш задатак и учинити га још занимљивијим.

Да се подсетимо:

Позорница је место на коме ће се покренути твоје приче, игре и анимације. Сама позорница је непокретна, али на њој се налазе ликови који могу да се крећу и реагују на друге ликове.

Палета блокова је место где се чувају све расположиве наредбе програмског језика Скреч. Зове се "палета" зато што одговара палети са бојама помоћу којих сликар креира своје слике. Међутим, за разлику од сликара, програмер креира живе слике чији објекти међусобно дејствују.

Област скрипти је простор у коме се креирају скрипте. Да би направио скрипту, потребно је да превучеш одговарајуће блокове из палете блокова у област скрипти, и повежеш их.

Листа ликова приказује сличице свих ликова који су укључени у пројекат. Испод сваког лика је исписано његово име.

Линија менија омогућава да се задају команде за руковање пројектима и подешава само окружење.

Увек када се покрене Скреч, аутоматски се креира **позорница** коју чини бели правоуганик у коме се налази **лик** мачка.

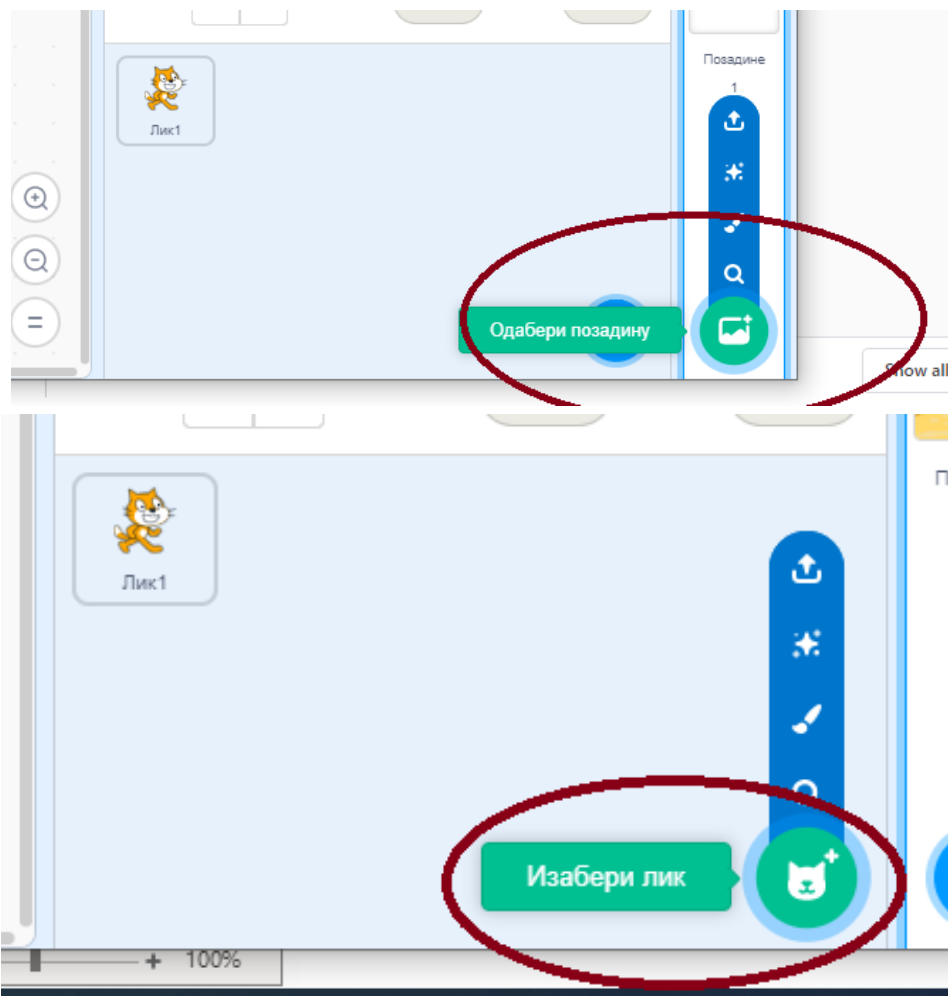
Позорница и ликови су **објекти** чије понашање програмирамо наредбама Скреча. Помоћу блокова који одговарају наредбама језика састављамо **скрипте** које описују понашање објеката. Сваки објекат има своје понашање, чак и непокретна позорница која, на пример, може да мења свој изглед.

Позорници и ликовима поред скрипти могу да буду придружене и **графичке** (слике – цртежи, фотографије) и **звучне** датотеке. Сlike ликова називају се **костими**, а слике позорнице - **позадине**.

Листа ликова приказује сличице свих ликова који су укључени у пројекат. Испод сваког лика је исписано његово име.

Информације о текућем лику можеш да видиш и измениш у простору који се налази изнад листе ликова.

Прво ћемо поставити неку позадину. То може бити нека од понуђених или је можете и сами нацртати.



Додаћемо два лика. Кликом на жељени лик, пишемо за њега програмски код, односно „говоримо му“ шта желимо да уради. Написаћемо за оба програмски код. Желимо **да се ликови на почетку програма нађу у тачкама на супротним странама екрана, приближе се један другом и поздраве изговарањем текста.**

(Ако ти је ово још увек сувише копликовано, напиши програм са једним ликом који ће се померити преко позорнице за коју си поставио неку позадину, односно слику, и када стигну на други крај позорнице изговорити у облачићу исписан поздрав)

Ко жели нешто више, нека размисли о томе да зада ликовима да се када покренемо програм нађу на местима на којима желимо, задавањем положаја преко координата.

Кретање ликова, ако је нешто сложеније, треба временски ускладити. Можете чак и покушати да заменом костима добијете привид кретања. Могућности има много, пустите машти на вољу.

Потрудите се да ваш рад обликујете у неку кратку, али смислену причу и дате јој свој лични печат.

Радови које сам добијала прошле недеље били су сјајни. Показали сте да сте успешно савладали прве кораке у програмирању. Не устежите се да покажете своју маштовитост и оригиналност и пре свега уживајте радећи ове задатке.

Користите у раду материјал **Programiranje u Skreču 3.0, praktikum za peti razred** са странице Петља, на адреси <https://petlja.org/biblioteka/r/kursevi/scratch3-praktikum>, као и **Programiranje u Skreču 3.0, priručnik za peti razred** са истог сајта (адреса: <https://petlja.org/biblioteka/r/kursevi/scratch3-prirucnik>).

Своје радове пошаљите ми на мејл адресу osjpvesnalazarevic@gmail.com као сачуване Скреч радове или као снимке екрана на којима се види ваш програмски код за оба лика (или све ликове ако их има више).

Молим вас и да ме контактирате, мејлом или путем одељењских старешина, уколико имате било каквих тешкоћа да користите програм Скреч, на рачунару или интернету. Припремићу за вас задатке које можете радити и без рачунара, а да и даље правите своје прве програмерске кораке!