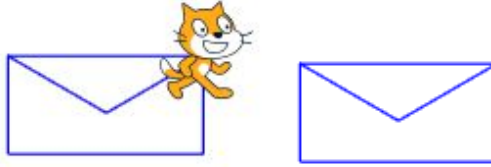


NRA 4a, 4b

1. V programu Scratch izdelajte program, ki ob pritisku na tipko 'p' izriše pismo.
(Uporabi: Razširitev → Svinčnik)



Namig:

Najprej nariši pravokotnik z dolžino 100 in širino 50 korakov.

Ko se vrneš na začetno mesto, se obrni za 30 stopinj, naredi npr. 58 korakov;

nato se obrni za 60 stopinj v drugo smer ter naredi 58 korakov, nazadnje se obrni za 30 stopinj.

2. V programu Scratch izdelajte program, ki ob pritisku na tipko 'h', izriše hišo.

Streha hiše se naredi podobno, kot za pismo, le v drugo smer – navzgor.

NRA 5a, 5b

Reši iste naloge kot pri NRA 4a, 4b.

NRA 6

Izdelajte program, kjer ob pritisku na tipko 'h', pes začne hoditi od leve proti desni strani odra. Vsakič se premakne za 5 korakov, zamenja videz in počaka za npr. 0.5 sekunde. Če kateri od videzov figurice ni primeren (npr. tretji videz pri Dog, ga v videzih figurice izbriši).

Ko pes (figurica) pride do roba odra na desni strani (Uporabi neskončno zanko: Krmiljenje → ponavljanje in Zaznavanje → Če se dotika roba), se postavi na levo stran odra (Gibanje → spremeni x koordinato) in ozadje se zamenja (Videz → naslednje ozadje).

Tako se naredi občutek, da se pes sprehaja po prazni podlagi, po travnati površini, po obali, ...
Dobiš animacijo.

Izdelajte še program, ki ob pritisku na tipko 'k', premika figurico psa levo do roba in desno do roba odra. Ko pride pes do roba, se obrne v drugo smer in nadaljuje hojo.

NRA – za vse

Program Scratch je dostopen na Internetu. V spletni brskalnik vpišite **scratch.mit.edu**. Lahko delate online - na Internetu, lahko si ustvarite uporabniški račun (to naj vam dovolijo starši, takrat naj bodo zraven) ali si program prenesete iz spletne strani <https://scratch.mit.edu/download> in ga namestite na računalnik.