



Písmena a slova



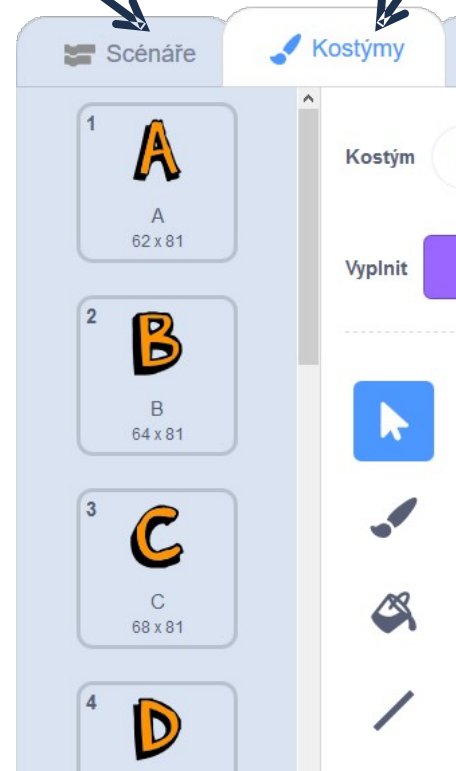
Otevři si projekt
Písmena a slova.

Prohlédni si, jaké
kostýmy má postava
Písmeno (záložka **Kostýmy**).

Potom přepni zpět
do záložky **Scénáře**.

záložka Scénáře

záložka Kostýmy





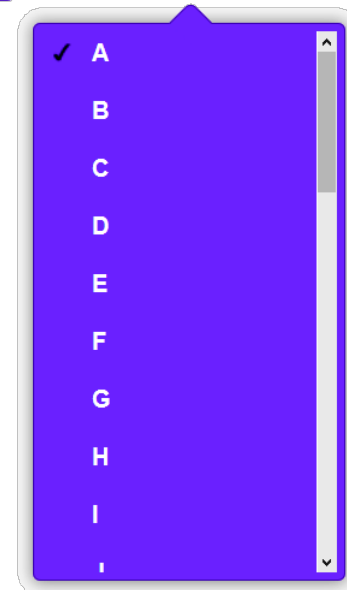
Měníme kostýmy



1. Vyzkoušej, co udělá blok **změň kostým na**.
2. Měň kostýmy a otiskávej jednotlivé obrázky pomocí bloku **otiskni se**.
Otiskáváním a posouváním postavy myší piš slovo.

***Nápověda:** Postavu můžeš posouvat ručně nebo pomocí bloku **dopředu o 30 kroků**.*

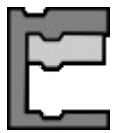
změň kostým na A ▼



změň kostým na E ▼

 otiskni se

dopředu o 30 kroků



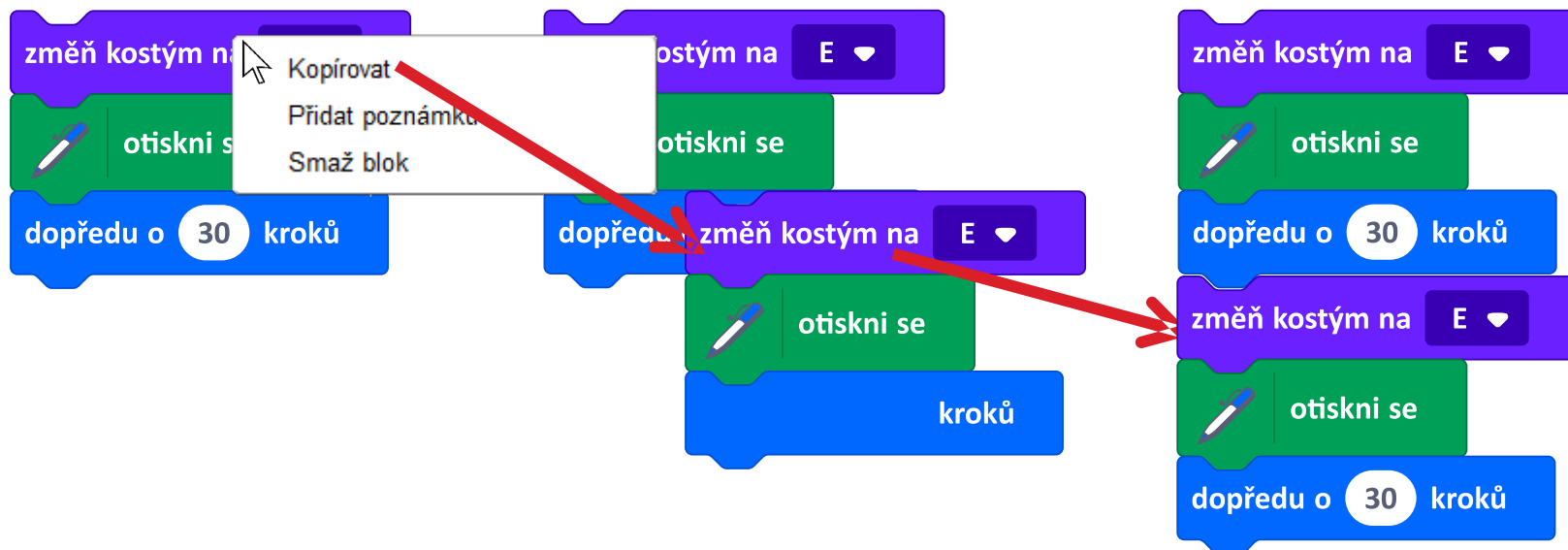
Píšeme slova



1. Sestav scénář, který napíše Tvé jméno.

EVA PETR

***Nápověda:** Celé scénáře nebo jejich části můžeš kopírovat pravým tlačítkem myši.*





Objevujeme bloky

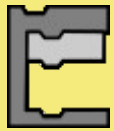


čekej 1 sekund

1. Dovnitř scénáře, který obtiskne slovo, vlož někam blok **čekej 1 sekund**. Co se stane?

Můžeš změnit číslo v bloku (desetinná čísla se ve Scratchi píšou s desetinnou tečkou, např. 0.3).

2. Sestav scénář, který obtiskne slovo nikoliv najednou, ale postupně, po jednotlivých



Píšeme slova

ABC

Zkus to

Postava *písmeno* má také kostýmy, které představují háček a čárku nad písmenem.

Pomocí nich sestav scénáře, které napíšou česká slova.

JIRÍ

KÁČA

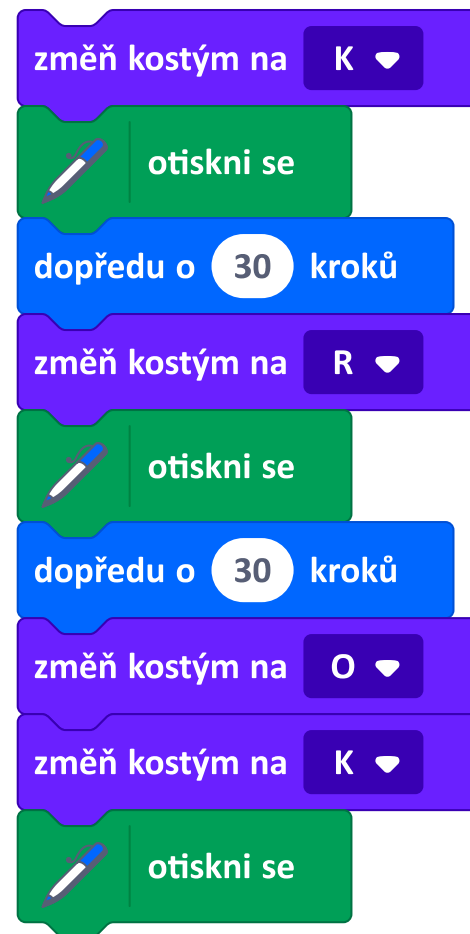
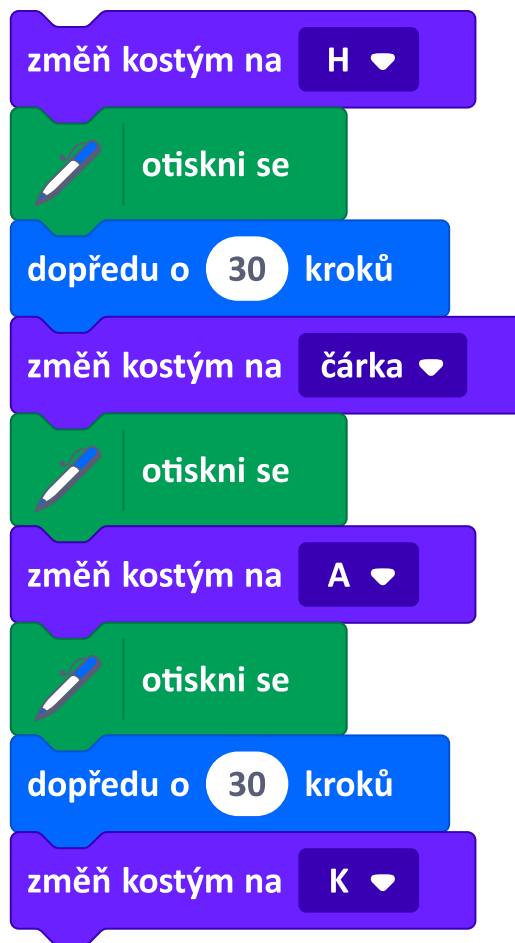
ALEŠ



Čteme scénáře pro slova



Jaká slova
napíšou tyto
scénáře?
Nejdříve uvažuj,
vysvětli, potom
ověř v počítači.





Čteme scénáře pro slova



Zkus to

1. Jaké slovo vytvoří tento scénář?
Nejprve zkus odhadnout, potom ověř. Dopadlo to, jak jsi předpokládal?
2. Za každý blok **otiskni se** v úloze 1 vlož blok **čekej 1 sekund**.

Co postava dělá? Změnil se nějak výsledek?
K čemu takové čekání může sloužit? Vysvětli.

