



Kočičí závod - trénink



Přihlas se na svůj Scratchúčet.

1. Otevři si projekt Kočičí závod.
Projekt přejmenuj na *Kočičí trénink*.

2. Pro kocoura vytvoř scénář tréninku
– stále bude chodit od okraje k okraji dokud
nestiskneš mezerník.
Co se děje s kocourem, je všechno správně?

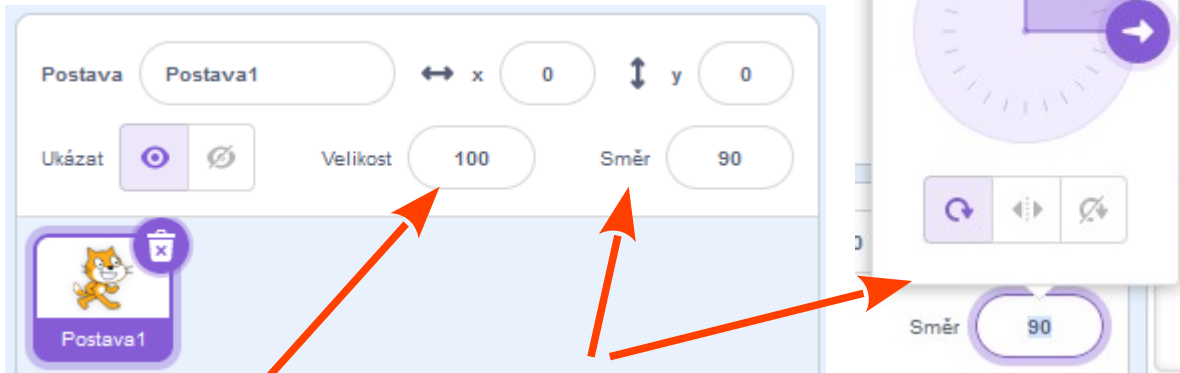




Kočí závod pokračování



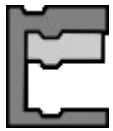
Podívej se na vlastnosti postavy - kocoura



Můžeš měnit velikost a směr pohybu

Nastavení 'SMĚR' určuje, jak se bude postava chovat při změně směru (otáčet, převracet, nic)

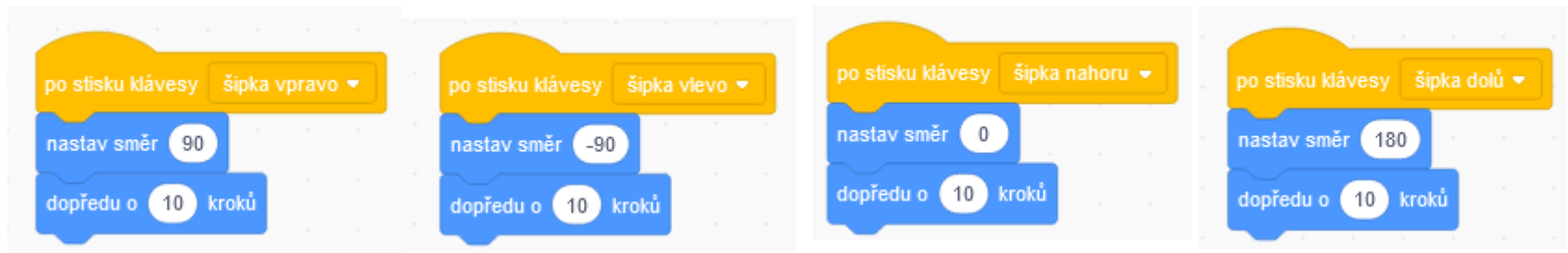




Kočí závod – pokračování



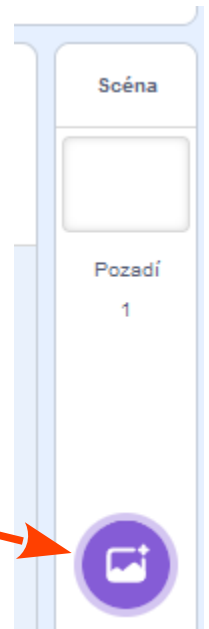
1. Sestav scénář pro kocoura, který bude běhat podle šipek na klávesnici.

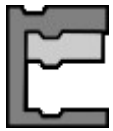


Nastav správně směr pohybu.



2. Aby se kocourovi dobře běhalo, vyber mu na pozadí hřiště.





Kočí závod – další trénink



1. Pro kocoura vytvoř scénář tréninku
– stále bude chodit od okraje k okraji dokud nestiskneš mezerník.



Při stisknutí mezerníku změní chůzi v poklus a naopak.





Kočičí závod



1. Otevři si projekt Kočičí závod.
Změň pozadí na takové, na kterém může kocour běžet (stadion, tráva, cesta ...)



2. Kocour poběží k cílové čáře.

Potřebujeme cílovou čáru. Tu je potřeba nakreslit a přidat jako novou postavu.

Nová postava – Nakreslit novou postavu.

Nakresli proto rovnou svislou (shora dolů) čáru žluté barvy a vlož ji do pravé části obrazovky.





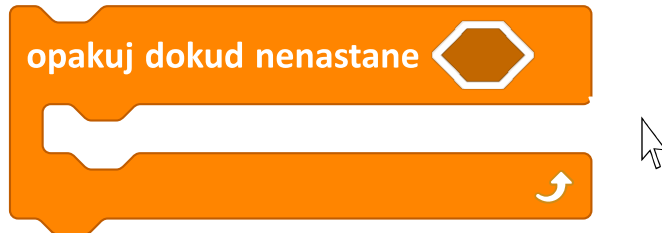
Kočičí závod - pokračování

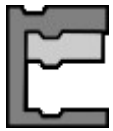


3. Pro kocoura sestav následující scénář:

Kocour poběží k cílové, jakmile se jí dotkne, uběhne ještě 100 kroků, pak se zastaví.

Na začátku nastav kocoura na levý okraj scény. K pohybu použij blok „opakuj dokud nenastane“ a podmínku „dotýkáš se barvy“.





Kočičí závod - pokračování



4.* Zkus to

Kocour poté, co se zastaví, přestane běžet (změní kostým), otočí se a pomalu se vrací zpět do levé části scény. Tam se opět otočí (po dotyku okraje) a je připraven znovu běžet.

