



Závody



Přihlas se na svůj Scratchúčet.

1. Otevři otevři si nový projekt (použij záložku Tvořit nebo na svém účtu Moje věci vyber Nový projekt), přejmenuj na Závody.
2. Změň pozadí na takové, na kterém může kocour běžet (stadion, tráva, cesta ...)
3. Přidej cílovou čáru jako novou postavu
– Nakreslit novou postavu.
Nakresli rovnou svislou (shora dolů) čáru žluté barvy a vlož ji do pravé části obrazovky.





Závody

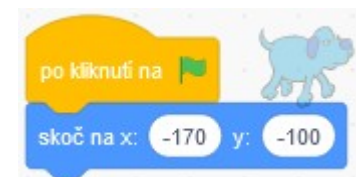
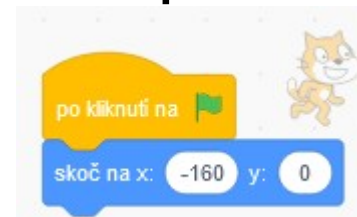
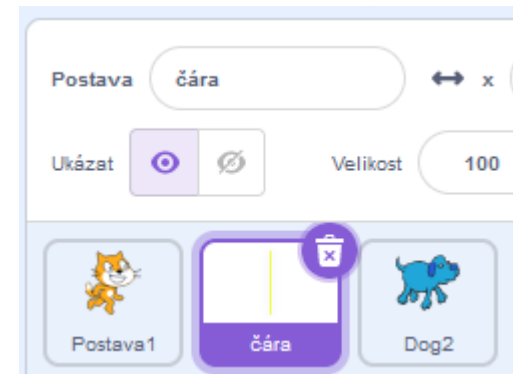


4. Vytvoř si však ještě jednu postavu (Nová postava – Vyber postavu z knihovny), a sice psa (Dog 2).

5. Postavy si můžeš přejmenovat

6. Závody by zatím nebyly moc spravedlivé – ani jedna postava se nenachází před startovní čárou.

Je proto nutné oběma postavám říci, aby se vždy před začátkem závodu postavily na start. Každá na svou pozici.





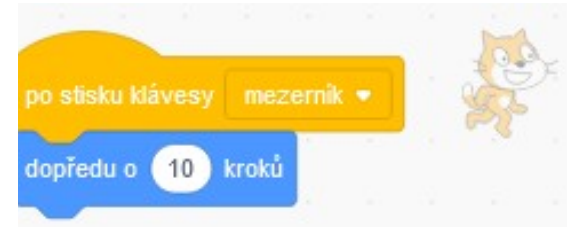
Závody



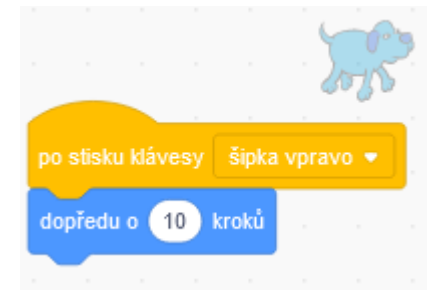
7. Rozpohybuj kocoura.

Nejprve si zvol, jakou klávesou bude kocour ovládán. Zvolíme mezerník.

Vždy, když stiskneme mezerník, kocour se pohne o 10 kroků.



8. Úplně stejně naprogramuj psa – ale pozor, psovi zvol jinou klávesu, šipku nebo písmeno, jinak by se pohybovali shodně, takže by závod byly pěkná nuda.



9. Zkus si po vytvoření těchto kódů stisknout zelenou vlajku. Uvidíš, jak se postavy vyrovnají na start a připraví na závod. Potom vyzkoušej jejich pohyb.

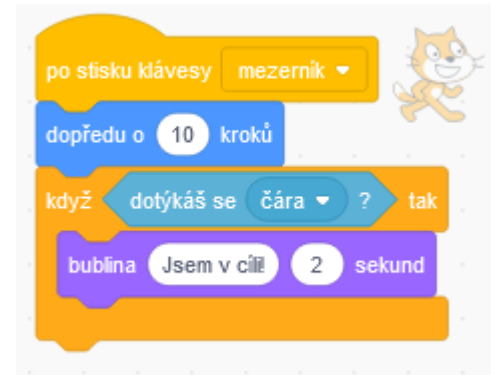


Závody

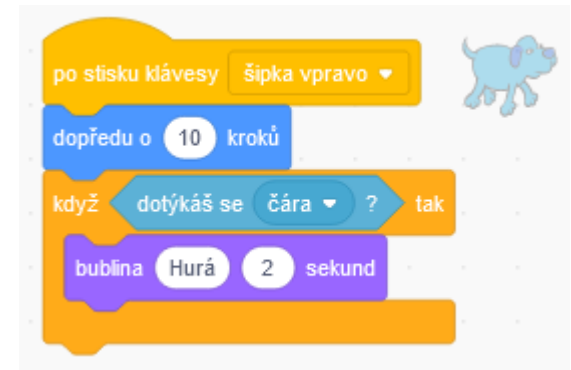


- 10.** V zadání stálo, že ten, kdo doběhne do cíle, má zvolat „Hurá“ nebo podobnou větu.

Když se kocour dotýká čáry (postava2), zavolá vítěznou větu po dobu dvou sekund.



- 11.** Úplně stejně naprogramuj psa. Jeho zvolání může být stejné.



- 12.** Zkus stisknout zelenou vlajku. Obě postavy se připraví na start. Potom vyzkoušej celý závod.



Závody



Zkus to

1. Měň kostýmy obou postav a lépe nasimuluj jejich pohyb.
2. Přidej další postavu.
3. Vyzkoušej si závod se spolužákem ve dvojici tak, že každý ovládá jednu postavu.

