



Kočíčí procházka

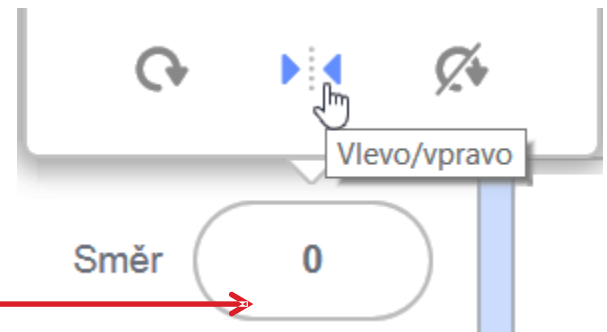


Otevři si nový prázdný projekt.

1. Chceme, aby kočička chodila po scéně sem a tam. Nejprve sestav scénář, v němž se kočička bude stále pomalu posouvat dopředu. Použij blok **opakuj stále**.

2. Vyzkoušej, co se stane, když do scénáře zařadíš blok **když narazíš na okraj, odraz se**.

3. Nech kočičku běhat, klikni pod scénou do pole **Směr** a vyzkoušej ikony v okně. Co kočička dělá?





Kočka chodí a klouže se



1. Kočka při pohybu vypadá, jako že se klouže. Prohlédni si kostýmy kočky a uprav scénář, aby vypadala, že na místě kmitá nohama.

Nápověda: Co uděláš, aby kočka nekmítala příliš rychle?



další kostým

2. Jak zařídit, aby se kočka mohla chvíli klouzat a chvíli chodit?

Sestav dva scénáře, jeden pro pohyb a druhý pro střídání kostýmů. Spouštěj je postupně.



Spouštění scénářů



1. Vyzkoušej, co dělá blok **po kliknutí na mě** z nabídky **Události**. Připoj jej k jednomu ze scénářů. Potom klikni na postavu na scéně.

2. Vyzkoušej blok **po stisknutí klávesy mezerník**. Připoj jej ke druhému scénáři. Spouštěj oba scénáře. Jak poznáš, který scénář je spuštěný?



3. Vyzkoušej, co dělá červený terčík vedle zeleného praporku. Vysvětli, kdy a jak funguje.



Režim *Celá obrazovka*



1. Objevujeme režim *Celé obrazovky*.

Všimni si, že nad scénou vpravo je tlačítko .

Přepni do tohoto režimu. Spouštěj scénáře mezerníkem a klikáním na kočičku.

2. Zastavuj scénáře v režimu *Celé obrazovky* kliknutím na červený terčík a znovu je spouštěj.

3. Uvažuj a diskutuj, jaké jsou výhody režimu *Celé obrazovky*.