

Kouzelná hůlka



Zahrajeme si na kouzelníka.



Využij připravený projekt, který obsahuje několik různých postav.

Naprogramuj postavám pohyb, případně další efekty. Připravenou kouzelnou hůlku naprogramuj tak, aby se pohybovala spolu s kurzorem myši.

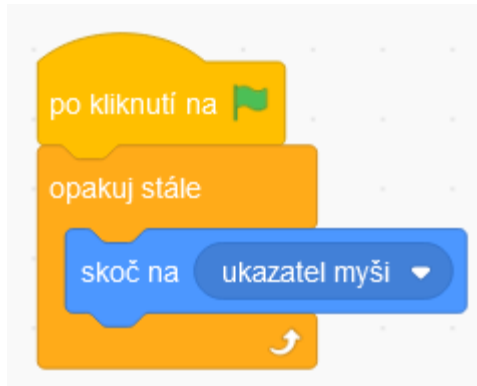
Kliknutím na postavu budeš kouzlit a postavy měnit v něco úplně jiného.

(Nápověda pro hůlku: opakakuj stále - skoč na ukazatel myši).

Kouzelná hůlka - řešení



Scénář pro hůlku:



Připravenou kouzelnou hůlku naprogramuj tak, aby se pohybovala spolu s kurzorem myši, to znamená opakuj stále - skoč na ukazatel myši.

Pro programování dalších postav využij, co už umíš. Nejdříve si prohlédni všechny kostýmy postav a potom pro ně naprogramuj pohyby, změny kostýmů, využít můžeš i skrývání a opětovné zjevování, změnu velikosti a další efekty.

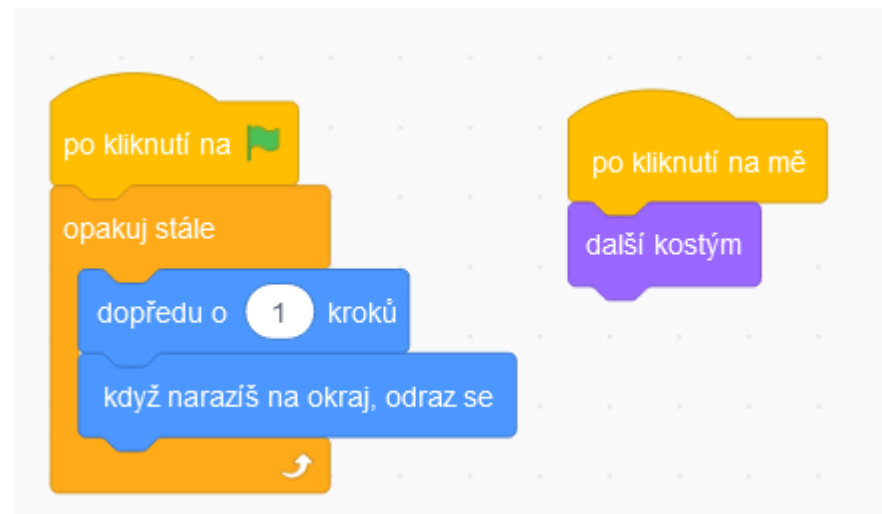
Další stránky využij jako námět pro svou práci.

Kouzelná hůlka - řešení



Scénář pro kouzelníka:

Kouzelník může pomalu chodit z jedné strany scény na druhou. Po kliknutí na něj změní kostým.

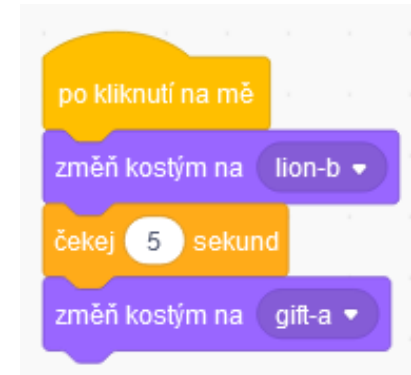


Kouzelná hůlka - řešení



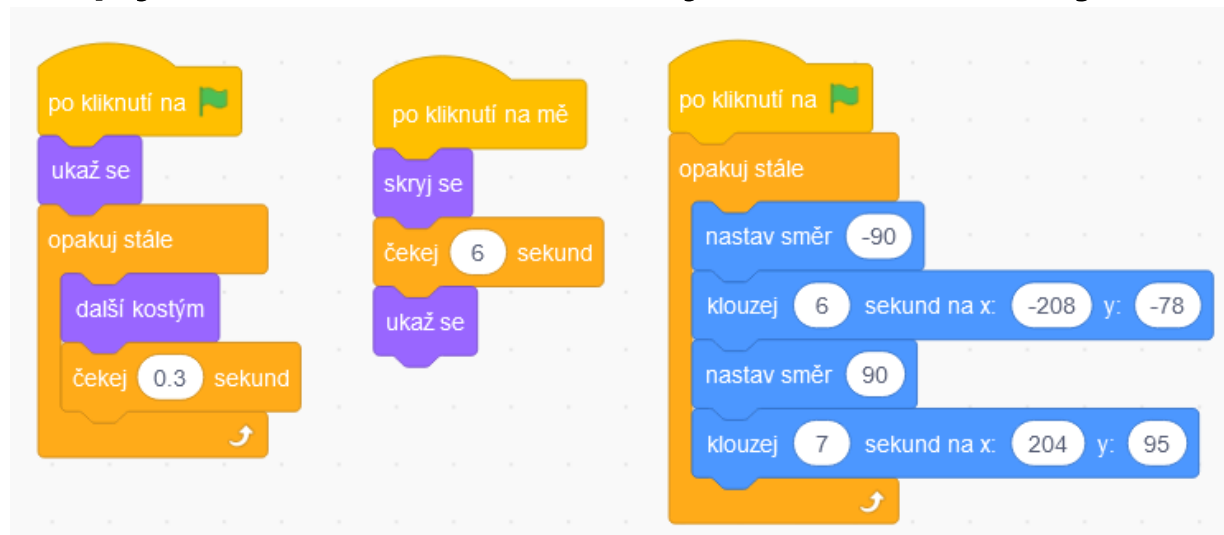
Scénář pro krabici:

Krabice má dva kostýmy, po kliknutí na ni se změní ve lva a po chvíli zase v krabici.



Scénář pro netopýra:

Netopýr bude létat, skrývat se a objevovat.



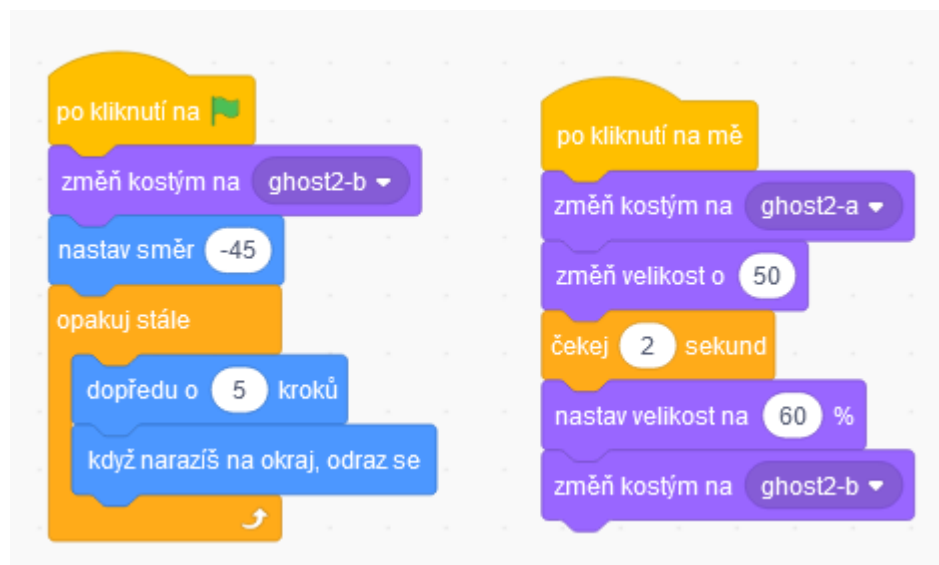
Kouzelná hůlka - řešení



Scénář pro ducha:



Duch má dva kostýmy, po kliknutí na něj může kostým změnit, ale může i změnit velikost. Pohybuje se šikmo po scéně a odráží se od okrajů.



*Zkus postavám vymyslet další změny a činnosti.