



Razítkujeme písmena



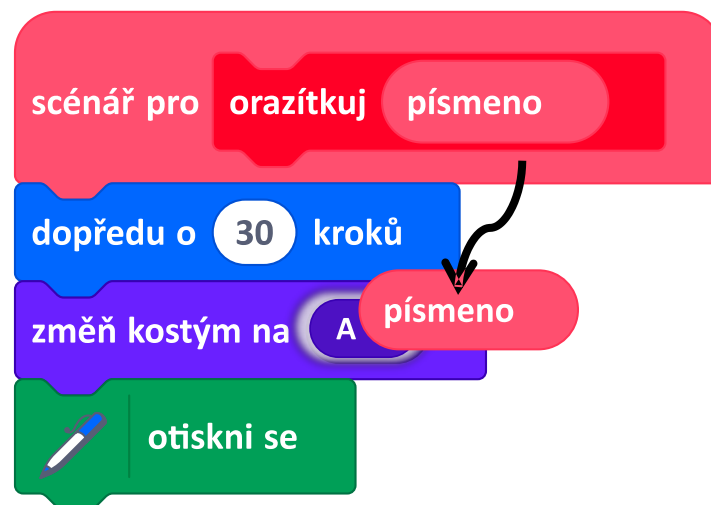
Otevři si projekt *Písmena a slova*.

1. Sestav scénář pro blok **orazítkuj**, který posune postavu na volné místo, nastaví nějaké písmeno a otiskne jej.

2. Do **scénáře pro orazítkuj** přidej parametr **písmeno**.

3. Parametr **písmeno** vlož do bloku **změň kostým na**.

4. Spust' blok **orazítkuj D**.
Vyzkoušej pro jiná písmena.





Razítkujeme slova

ABC

1. Z bloků **orazítkuj** sestav scénář, který vypíše jméno nějakého zvířete.

LAMA

VELBLOUD

HOUSE

HOUSENKA

VLK

VLKODLAK

TYRANNOSAURUS

orazítkuj

V

orazítkuj

L

orazítkuj

K



Slova z klávesnice



1. Sestav scénář, který se zeptá na písmeno, které má orazítkovat, a odpověď použije jako parametr. Toto bude opakovat dokola.

otázka

Prosím další písmeno.

Vyzkoušej svůj scénář: orazítkuj postupně celé slovo; piš jej po písmenech (piš velká písmena).

Prosím další písmeno.

KOPRETI

N

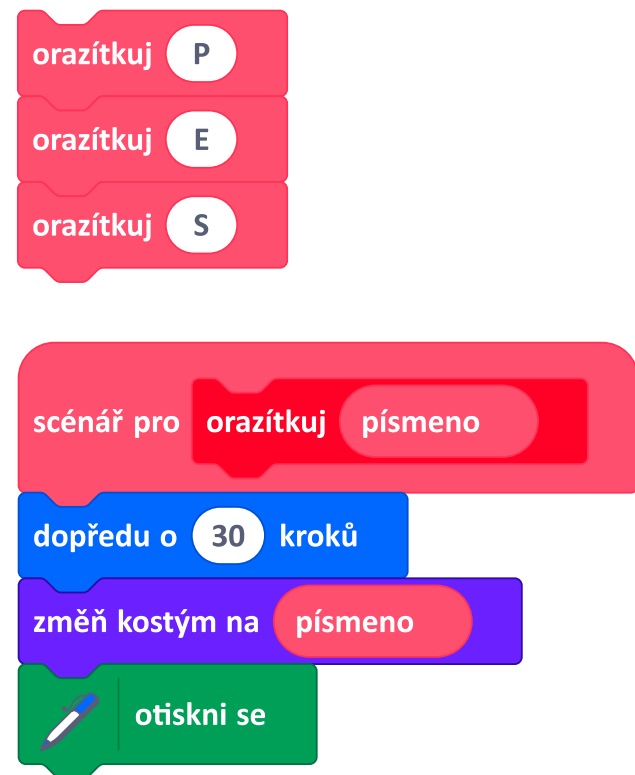




Diskutujeme



V kapitole 1 jsme použili k psaní slov takovýto scénář (vlevo). Porovnej ho se scénářem z předchozí úlohy. Jaké má nevýhody?



Háček, čárka

ABC

1. Vytvoř nový blok **orazítkuj znaménko**, který orazítkuje buď háček, nebo čárku nad písmenem. Jak vyřešíš posouvání na další místo?

Sestav scénář, který napíše slovo s háčky a čárkami.



Scratch code blocks for creating words with diacritics:

- orazítkuj K
- orazítkuj A
- orazítkuj znaménko čárka
- orazítkuj C
- orazítkuj znaménko háček
- orazítkuj A

KÁČA

TUČŇÁK

JIŘÍ

ŠVĚD

VYKŘIČNÍK