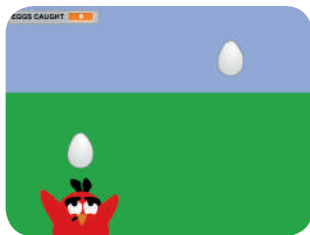
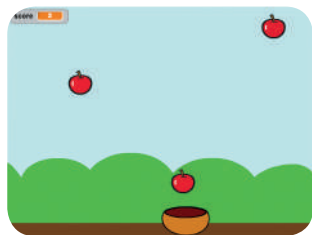




Chyť ma!



Vytvor hru, kde budeš chytat predmety padajúce z neba.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Chyť ma!

Použi karty v tomto poradí:

- 1 Chod' hore
- 2 Padanie
- 3 Miska na chytanie
- 4 Chyť jablko!
- 5 Skóre
- 6 Bonusové body
- 7 Výhra!

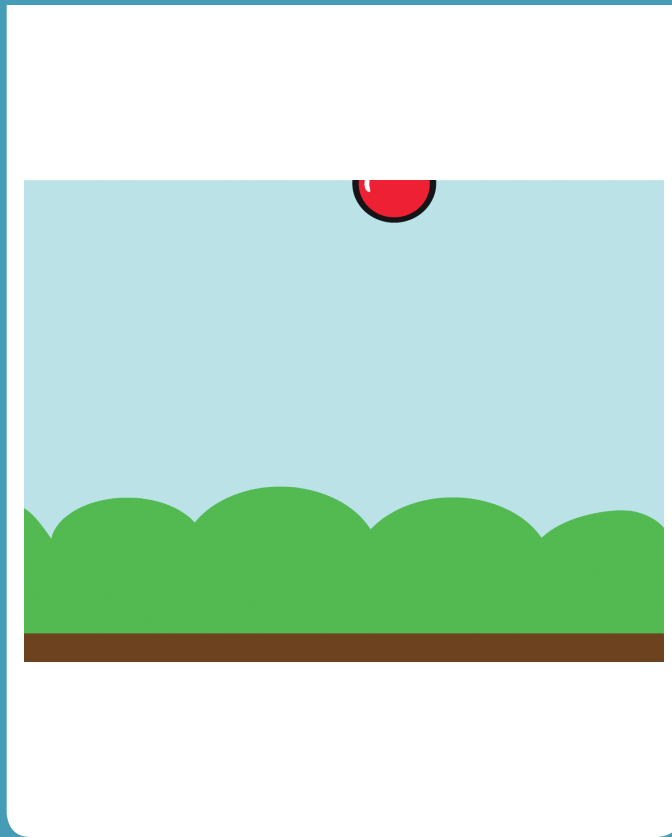
Scratch

Scratch



Chod' hore

Začni z ľubovoľného miesta v hornej časti scény.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



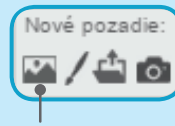
Chyť ma!

1



Chod' hore

PRIPRAV SA



Vyber si pozadie.



Vyber si postavu, napríklad jablko (Apple).



Nová postava:

POUŽI TENTO PRÍKAZ



Zo zoznamu vyber **náhodnú pozíciu**.



Zadaj **180**, aby sa jablko nachádzalo v hornej časti scény.

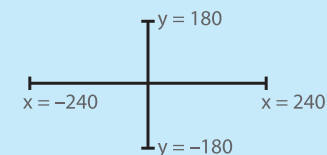
VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na zelenú vľajku.



TIP

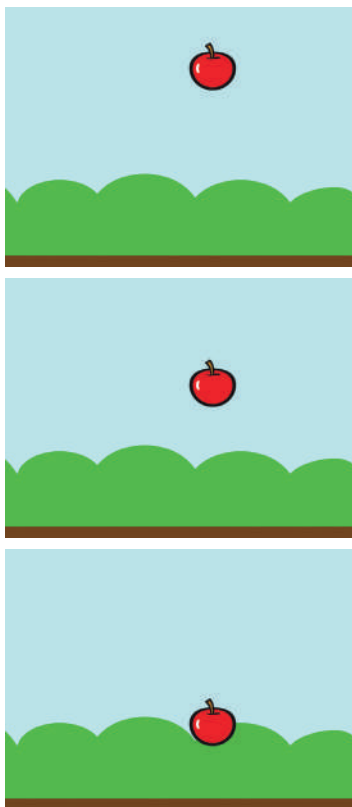
y je pozícia na scéne zhora nadol.





Padanie

Jablko bude padať.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



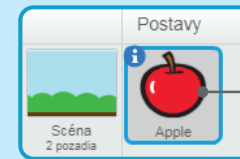
Chyt' ma!

2



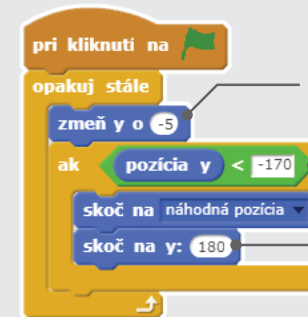
Padanie

PRIPRAV SA



Klikni na jablko (**Apple**).

POUŽI TENTO PRÍKAZ



Zadaj záporné číslo, aby jablko padalo.

Zisti, či je jablko blízko spodnej časti scény.

Chod' späť na hornú časť scény.

VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na zelenú vlajku.



Zastav kliknutím na znak stop.

TIP

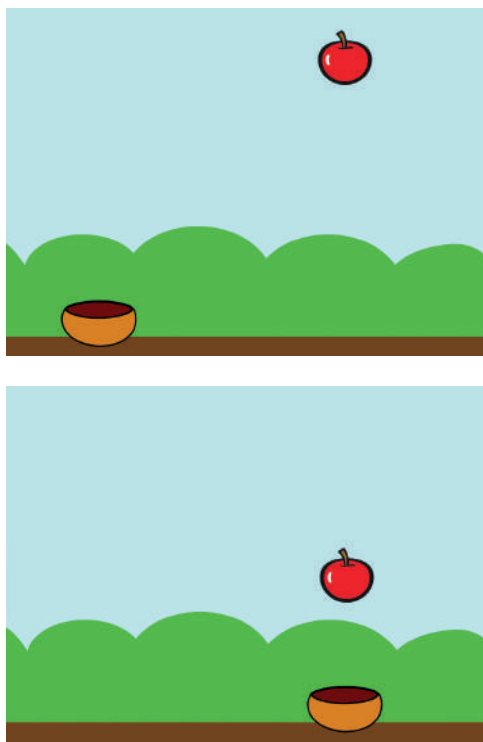
Použi blok s príkazom **skoč na y:** pre pohyb postavy hore alebo dole.

Použi blok s príkazom **zmeni y o** pre nastavenie vodorovnej pozície postavy.



Miska na chytanie

Pomocou šípok na klávesnici budeš hýbať miskou.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk

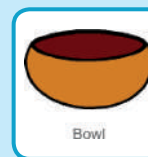


Miska na chytanie

PRIPRAV SA

Vyber si nádobu, do ktorej budeš jablko chytať, napríklad misku (Bowl).

Nová postava:



Potiahni misku na spodnú časť scény.

POUŽI TENTO PRÍKAZ

```

    pri kliknutí na [zelená vlajka]
    opakuj stále
    ak stlačené šípka vpravo
    zmeň x o 10
    ak stlačené šípka vľavo
    zmeň x o -10
  
```

VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na zelenú vlajku.

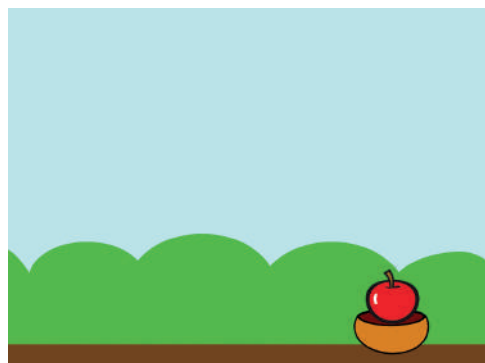
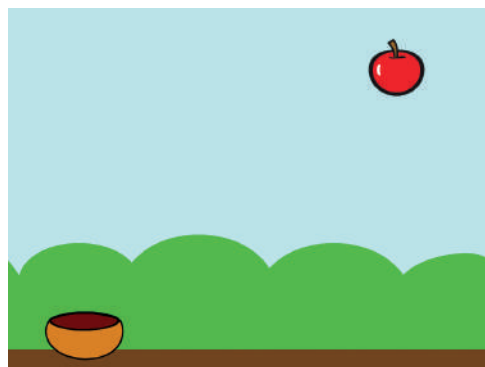


Pomocou šípok na klávesnici pohybuju miskou.



Chyť jablko!

Chyť padajúce jablko.



Chyť ma!

4



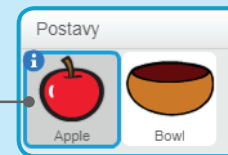
Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Chyť jablko!

PRIPRAV SA

Klikni na jablko (Apple).



POUŽI TENTO PRÍKAZ



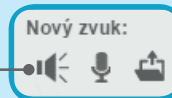
Zo zoznamu vyber misku (Bowl).

Vyber zvuk.

VYSKÚŠAJ TO

Ak chceš pridať iný zvuk, klikni na .

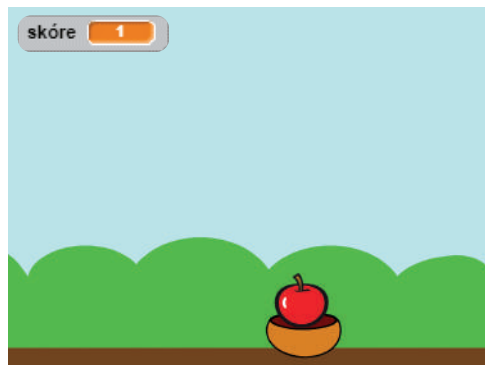
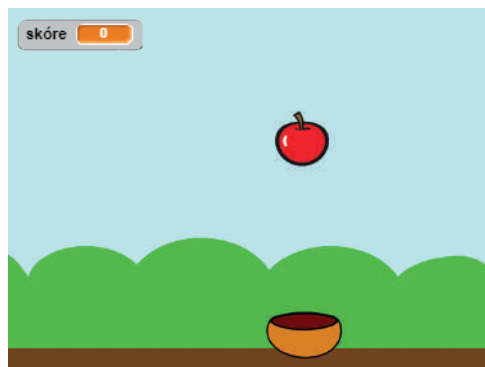
Potom si vyber zvuk z knižnice zvukov.





Skóre

Pridaj bod vždy, keď chytíš padajúce jablko.



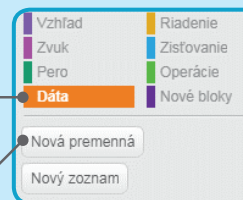
Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



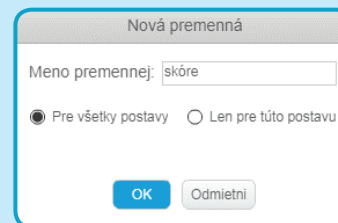
Skóre

PRIPRAV SA

Vyber **Dáta**.



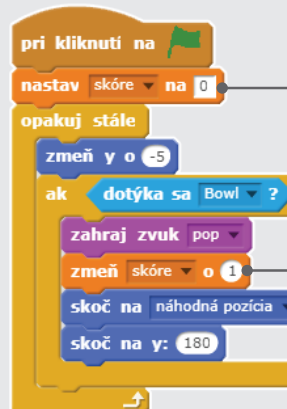
Klikni na **Nová premenná**.



Pomenuj túto premennú **skóre** a potom klikni **OK**.

POUŽI TENTO PRÍKAZ

K svojmu scenáru pridaj dva nové bloky príkazov.



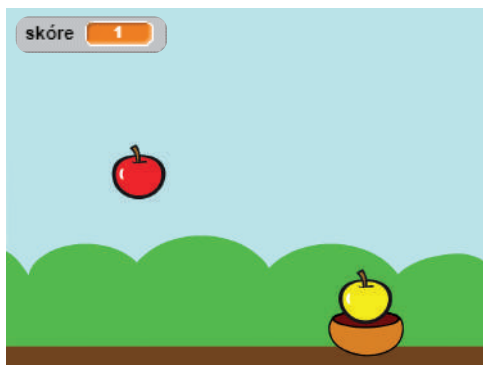
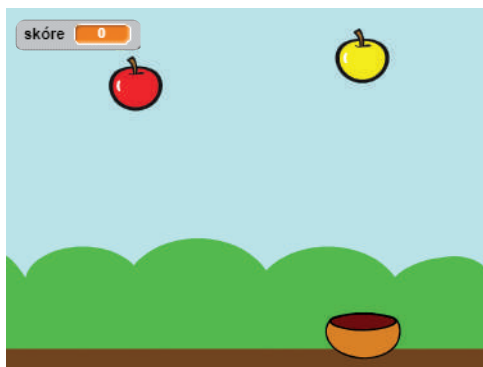
Pridaj tento blok pre vynulovanie skóre.

Pridaj tento blok pre zvyšovanie skóre.



Bonusové body

Získaj body navyše, ak chytiš zlaté jablko.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Chyť ma!

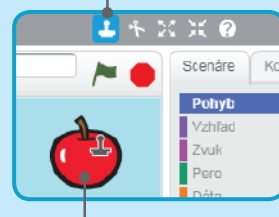
6



Bonusové body

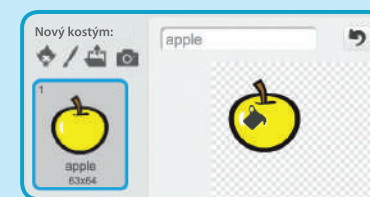
PRIPRAV SA

Vyber si nástroj **Duplikuj**.



Klikni na postavu, ktorú chceš duplikovať.

Klikni na **Kostýmy**.



Použi nástroje na lište a zmeň farbu bonusového jablka.

POUŽI TENTO PRÍKAZ

Klikni na **Scenáre**.



```

pri kliknutí na
nastav skóre na 0
opakuj stále
  zmeň y o -5
  ak dotýka sa Bowl?
    zahraj zvuk pop
    zmeň skóre o 2
    skoč na náhodná pozícia
    skoč na y: 180
    
```

Zadaj, koľko bodov získaš za bonusové jablko.

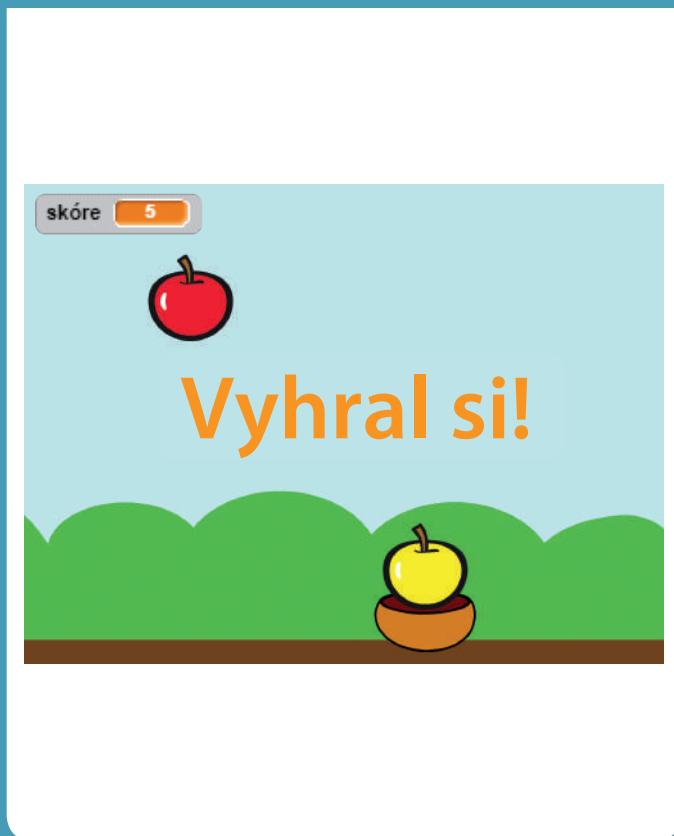
VYSKÚŠAJ TO

Chyť bonusové zlaté jablko a zvýš svoje skóre!



Výhra!

Keď nahráš dostatok bodov,
zobraz víťaznú správu.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Chyt' ma!

7



Výhra!

PRIPRAV SA

Pre nakreslenie novej postavy klikni na štetec.

Nová postava:    

Rastrová kresba

Zmeň na vektory

Klikni na
Zmeň na vektory.

Použi **textový nástroj** a napíš správu, napríklad "Vyhral si!".

Vyhral si!

Môžeš meniť písmo, farbu, veľkosť a štýl.

POUŽI TENTO PRÍKAZ

Klikni na .

pri kliknutí na 

skry sa

čakaj až kým =

Vlož blok s príkazom **skóre**.

ukáž sa

zastav

VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na zelenú vlajku.



Hraj, kým nenazbieraš dostatok bodov na výhru.