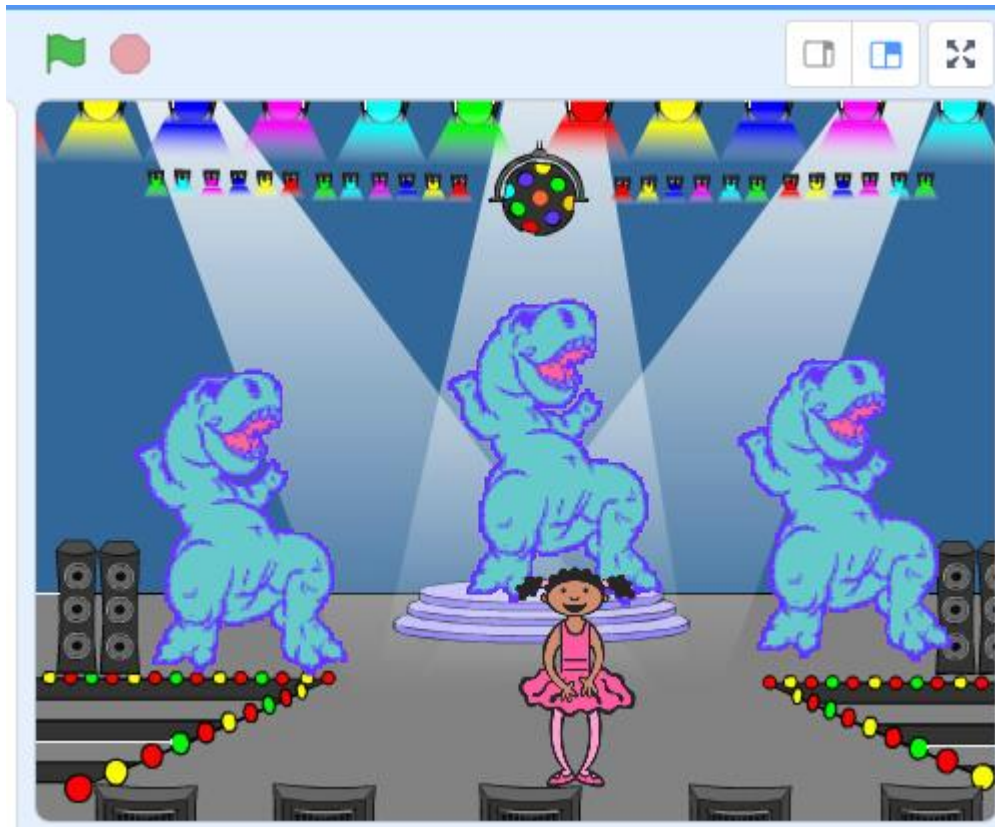


Dino Dance Party

Očistite svoje cipele za ples i pridružite se plesnoj zabavi dinosaurususa. Koga ćete pozvati? Biće muzike, lajt šou i plesa u izobilju. Plesne rutine su kao kompjuterski program – samo pratite redom sledeće korake.



Kako ovo radi?

Svaki dinosaurus ima jedan ili više programa koji programiraju plesne korake. Neki se jednostavno okreću sa jedne na drugu stranu, dok drugi klize preko pozornice ili obavljaju razne druge pokrete. Možete dodati onoliko plesača koliko želite.



Dinosaur

Nakon što ste kreirali dinosaurus, možete ga duplirati da bi grupa dinosaurus plesala u ritmu



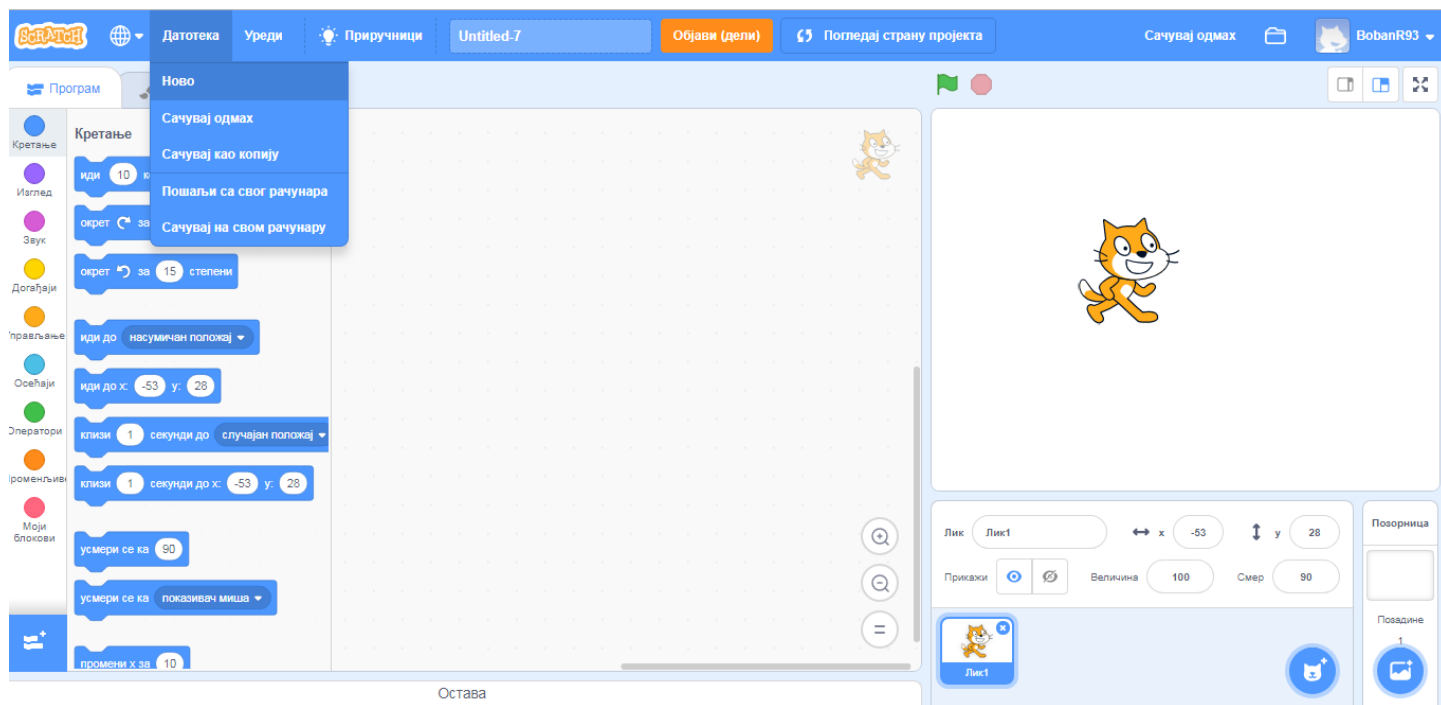
Balerina

Balerina ima mogućnost da obavlja složenije plesne rutine

Dens dinosaurus

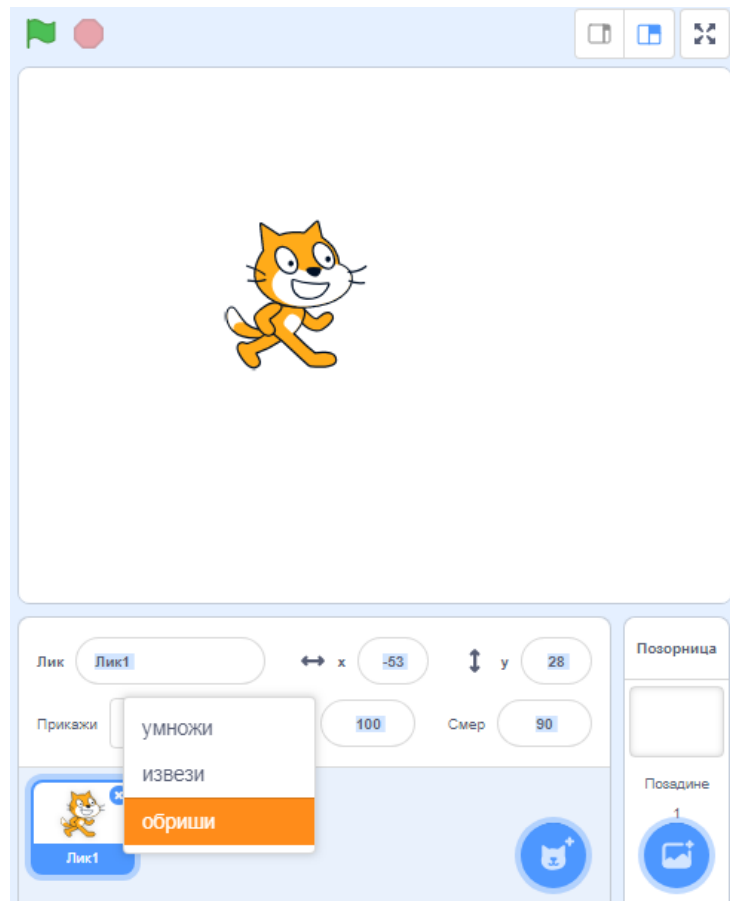
Skreč ima mnogo gotovih likova za vaš projekat koji se nalaze u biblioteci likova. Mnogi likovi imaju po nekoliko različitih “kostima” koji ga prikazuju u drugačijoj pozi. Ako napravite da lik brzo menja kostime, to će izgledati kao da se on kreće.

1 Prvo pokrenite novi Skreč projekat. U glavnom meniju kliknite na “Stvaraj”. Ako je neki Skreč projekat već otvoren, kliknite na “Datoteka”, pa na “Novo”. Klikom na “Novo” sačuvate se postojeći projekat pre nego što započne novi.



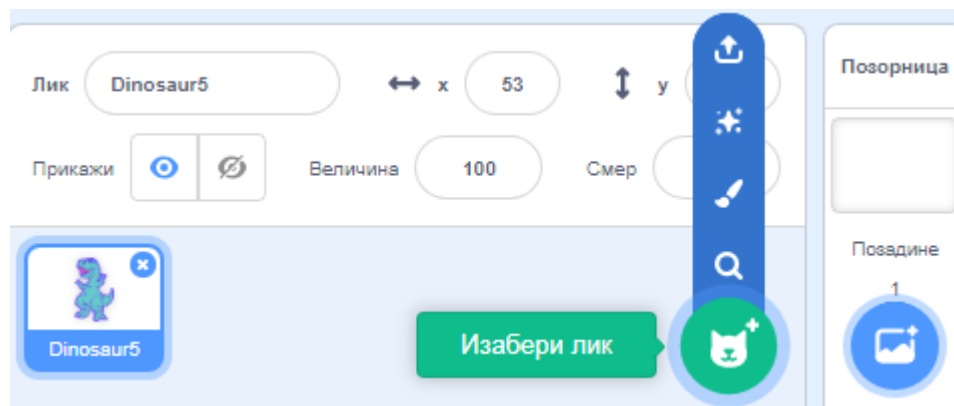
2 Novi projekat uvek počinje sa likom mačke, ali nam ona ovaj put nije potrebna.

Da biste je izbrisali kliknite desnim tasterom miša na mačku i izaberite “delete” ili na beli x koji se nalazi u plavom kružiću. Mačka će zatim nestati.

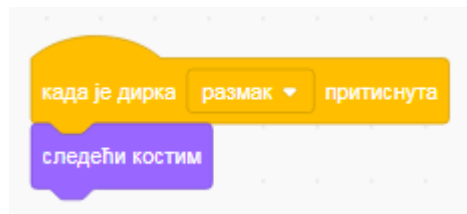


3 Da dodate novi lik kliknite na ikonicu kao što je prikazano na sledećoj slici.

Ikonica se nalazi u delu za likove odmah ispod pozornice. Sada se otvara prozor sa velikim izborom likova. Izaberite lik “Dinosaur5” koji će se pojaviti na pozornici i u listi likova.



4 Sada napravi ovaj jednostavan program za “Dinosaur5” lika. Pogledajte pažljivo i videćete da se skripta pokreće kada se pritisne SPACE taster – a ne kada se klikne na zelenu zastavicu.



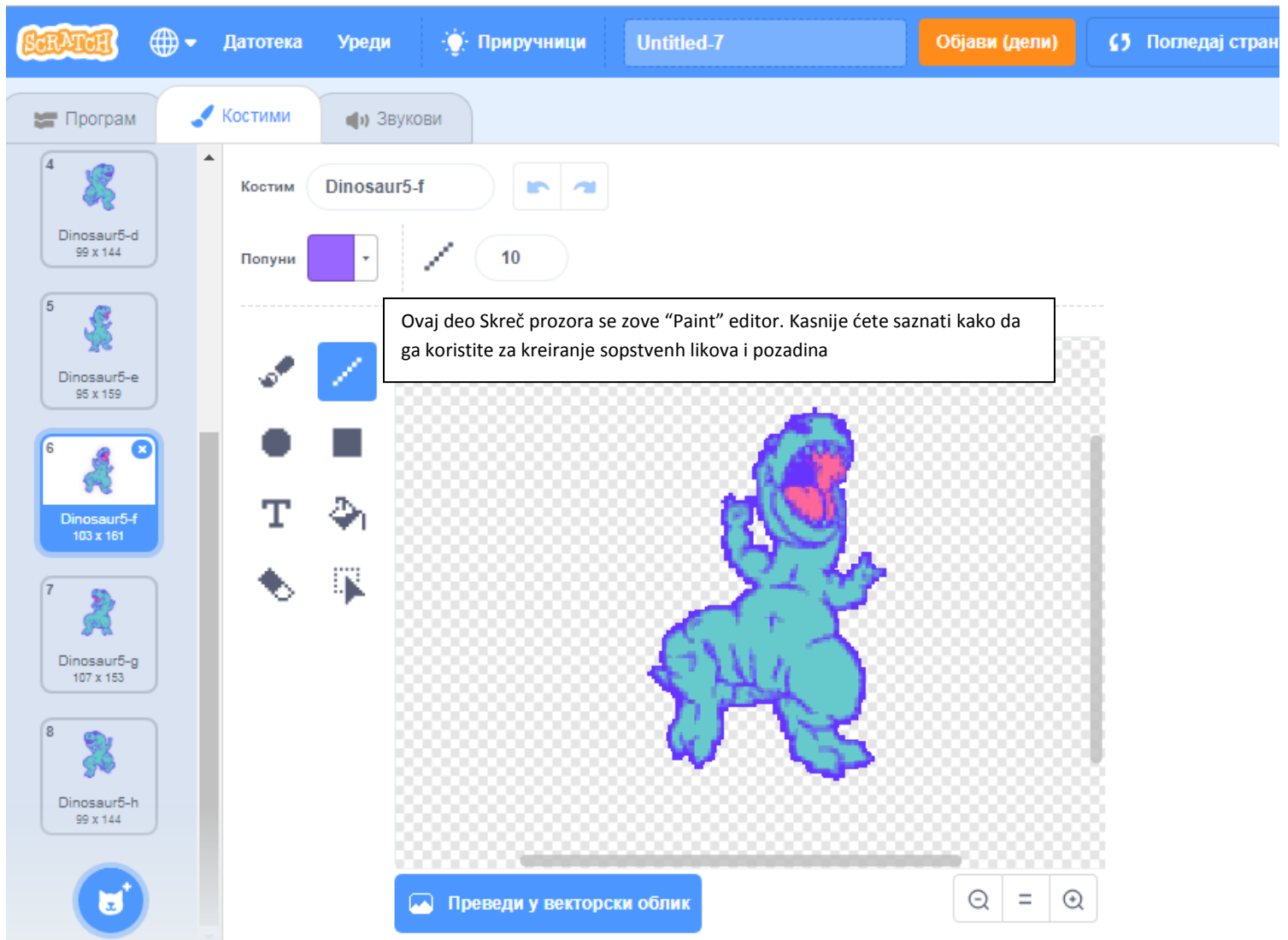
Možete pronaći žute blokove klikom na “Događaji” u paleti blokova.

Kliknite na izgled da pronađete ljubičaste blokove.

5 Pogledajte dinosaurusu na pozornici i pritisnite taster SPACE. Svaki put kada pritisnete dugme dinosaur će promeniti pozu. To je i dalje lik “Dinosaur5”, ali njegov izgled se stalno menja. Svaka druga poza se naziva kostim i može se koristiti da lik radi različite stvari.



6 Kliknite na karticu “Kostimi” na vrhu palete blokova da vidite sve kostime za izabranog dinosaurusu. Klikom na kostim možete vršiti izmenu kostima. Izabrani kostim je uokviren plavom bojom. Primetite da svaki kostim ima različito ime.

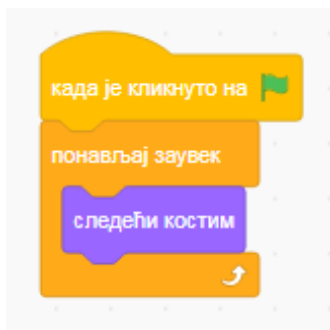


Остава

Plesni koraci

Upotrebom petlji možete naterati dinosaurusu da menja svoj kostim više puta, tako da se čini da se pokreće. Brzo menjanje slika da bi se dobila iluzija kretanja naziva se animacija.

7 Kliknite na karticu “Program” na vrhu Skreč prozora da se vratite na programiranje dinosaurusu i dodajte sledeći program. Pre nego što ovo isprobate, pročitajte program i vidite da li možete da shvatite šta on radi.



Zapamtite, blokovi su razvrstani po bojama. Petlja “ponavljaj zauvek” je u žutoj sekciji upravljačkih blokova.

8 Kliknite na zelenu zastavicu iznad pozornice kako bi pokrenuli program. Videćete da se dinosaurus “divlje” kreće, dok kostime menja velikom brzinom. Da bi napravili prikladniji ples, sledeći korak će ograničiti broj kostima na dva.

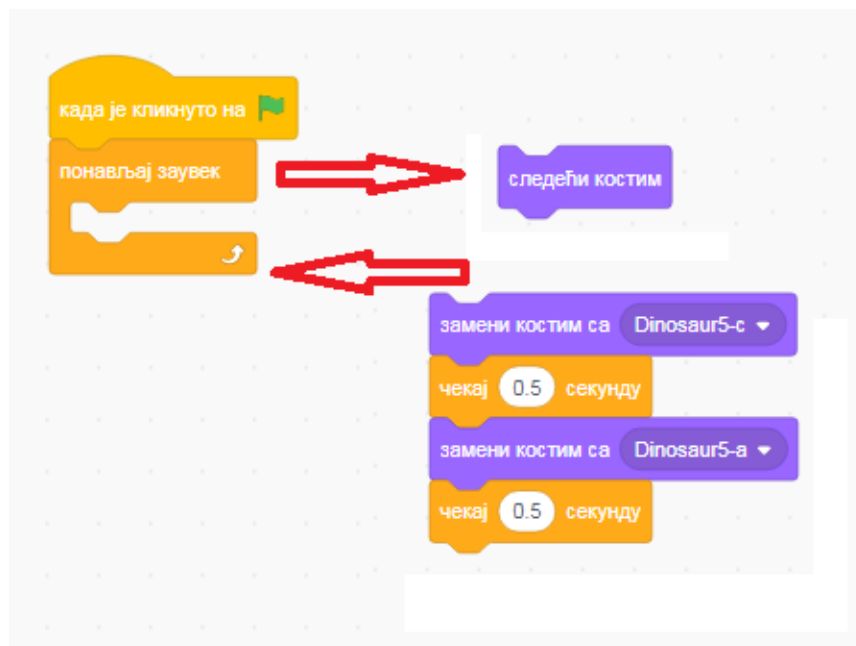


Dinosaur5-a

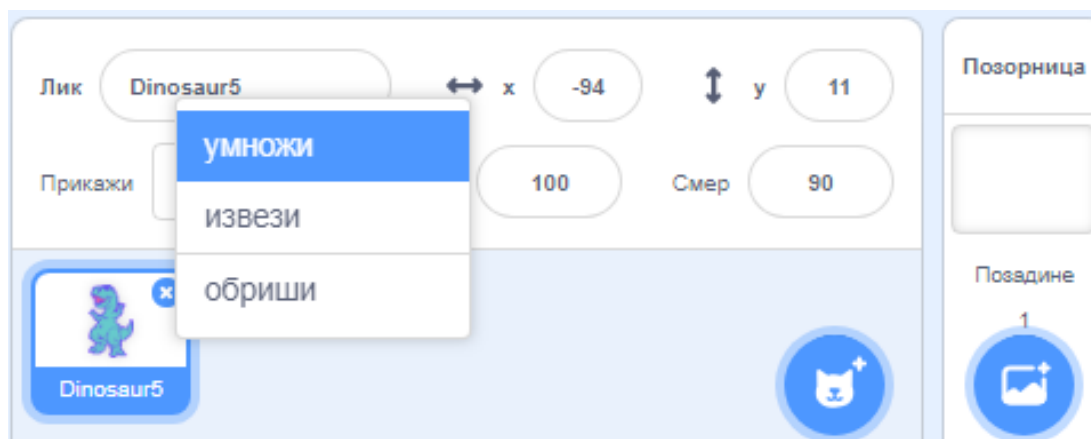


Dinosaur5-c

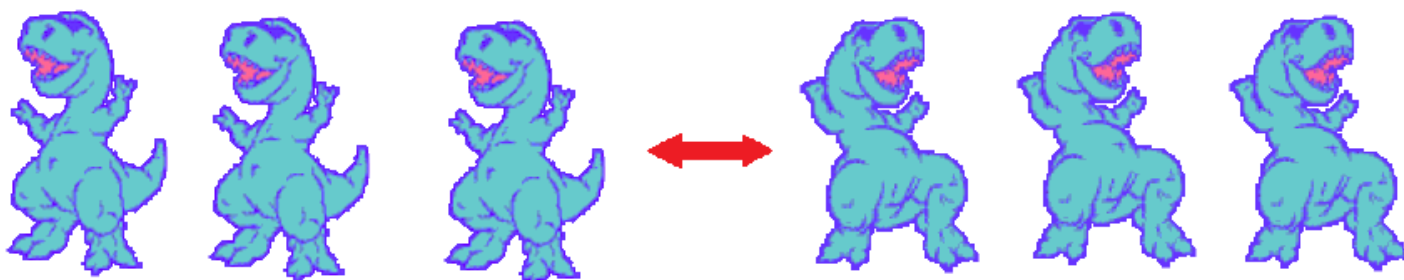
9 Уклоните “следећи костим” блок из петље и замените га а блоковима приказаним испод. Нови програм врши пребацивање између два костима и успорава све са блоковима “чекај”.



10 Да додате више dinosaurusa на журку можете једноставно копирати првог. Десни клик на dinosaurusa у листи ликова и изабрати “умножи”. Нови dinosaurus ће се појавити у листи ликова.



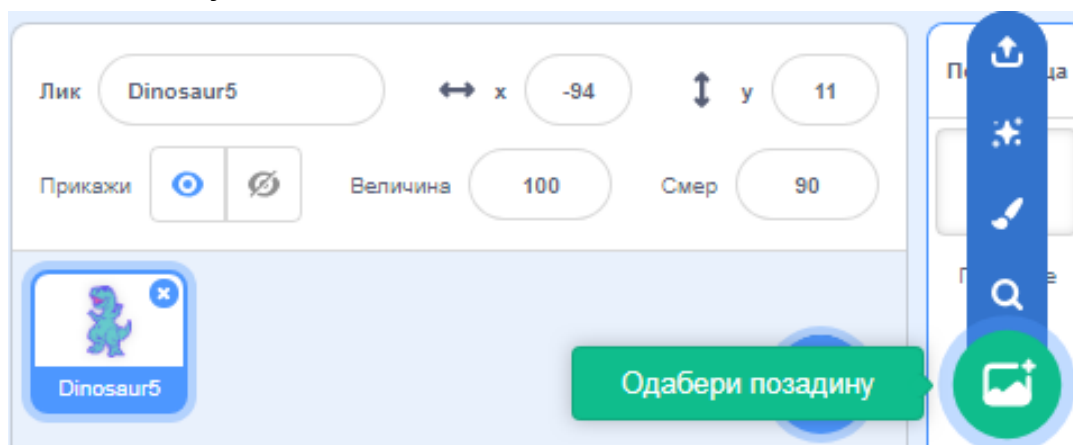
11 Napravite još jednu kopiju tako da ukupno bude tri dinosaurusu. Kliknite na dinosaurusu i prevucite svakog na odgovarajuću poziciju na pozornici. Pokrenite projekat. Pošto svi imaju isti program, svi će isto plesati.



Postavljanje scene

Dinosaurusi plešu, ali je pozornica malo dosadna. Pratite sledeće korake da biste dodali dekoraciju i muziku. Moraćete da napravite neke promene na pozornici. Iako nije lik, i ona može imati svoj program.

12 Prvo, promena dekoracije. Slika na sceni se zove pozadina i možete učitati novu. Pogledajte donji desni ugao ekrana i kliknite na ikonicu koja se nalazi desno od ikonice za dodavanje likova.



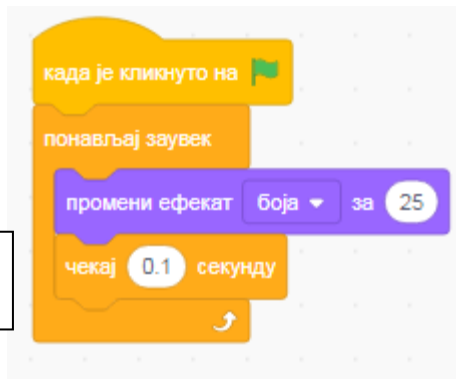
13 Izaberite pozornicu koja ima ime “Spotlight” iz biblioteke pozadina. Ova pozadina će se sada pojaviti iza plesača.



14 Sada kliknite na kartcu “Program” na vrhu ekrana da biste dodali program za pozornicu. Svaki lik može imati sopstveni program, kao i pozornica.

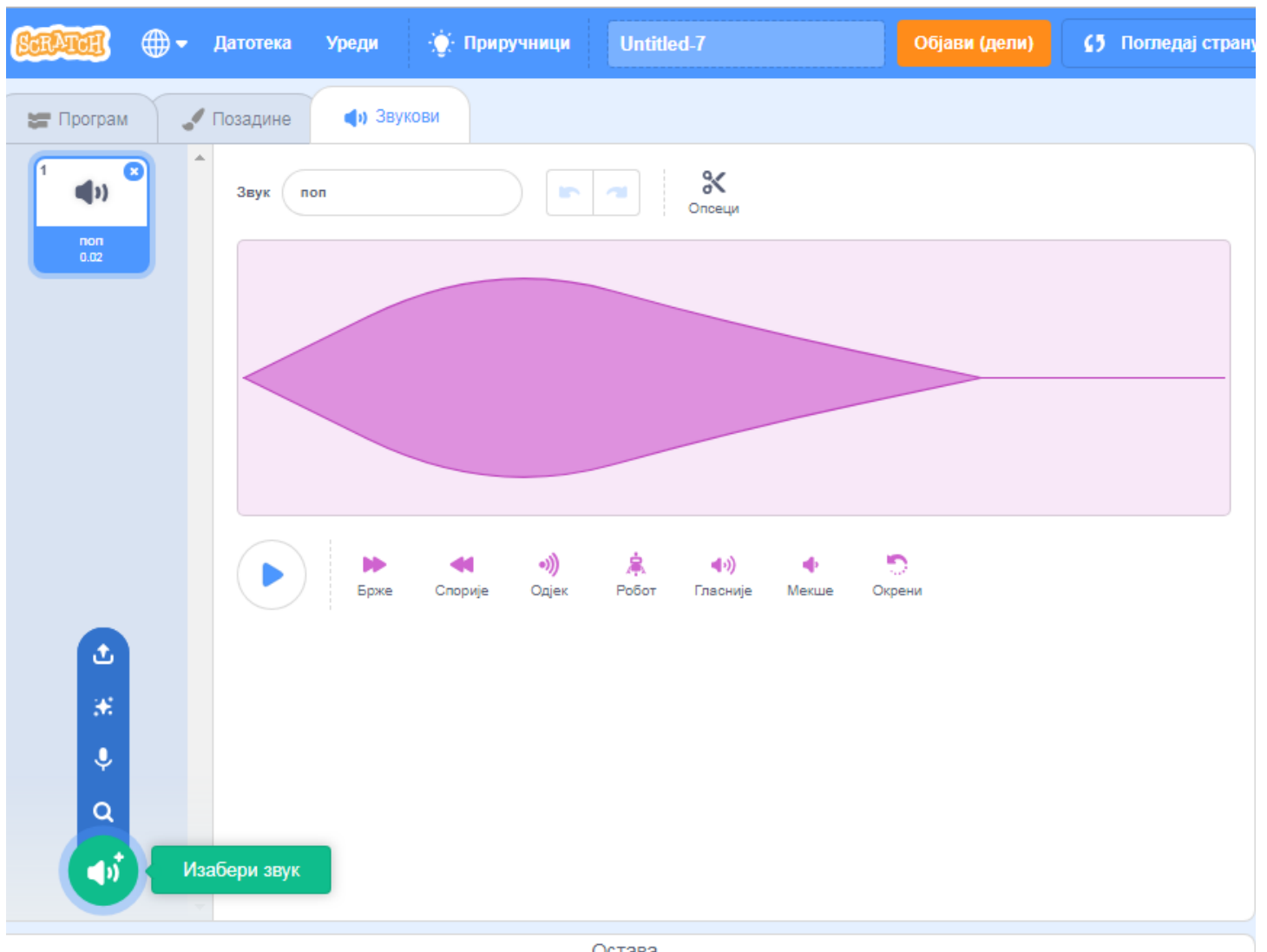
15 Dodajte ovaj program da bi disko svetla blicala. Kliknite na zelenu zastavicu da pokrenete projekat – trebalo bi da izgleda kao pravi disko. Možete eksperimentisati sa vremenom u bloku za čekanje kako bi svetla blicala brže odnosno sporije.

Промените број секунди како бисте променили брзину којом

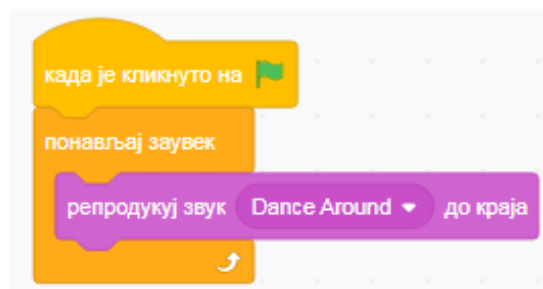


Ovaj blok samo menja boju pozadine, ali ne utiče na ostale likove.

16 Sada je vreme da dodamo malo muzike. Kliknite na karticu “Звук” која се налази у врху екрана где и картица “Програмирај”. Kliknite на икону у donjem levom uglу и изаберите “dance around”.



17 Kliknite ponovo na karticu “Programiraj” i dodajte ovaj deo da biste reprodukovali muziku u petlji. Kliknite na zelenu zastavicu da pokrenete program ponovo. Muzika bi trebalo da svira. Sada imate pravu zabavu na svojim rukama.

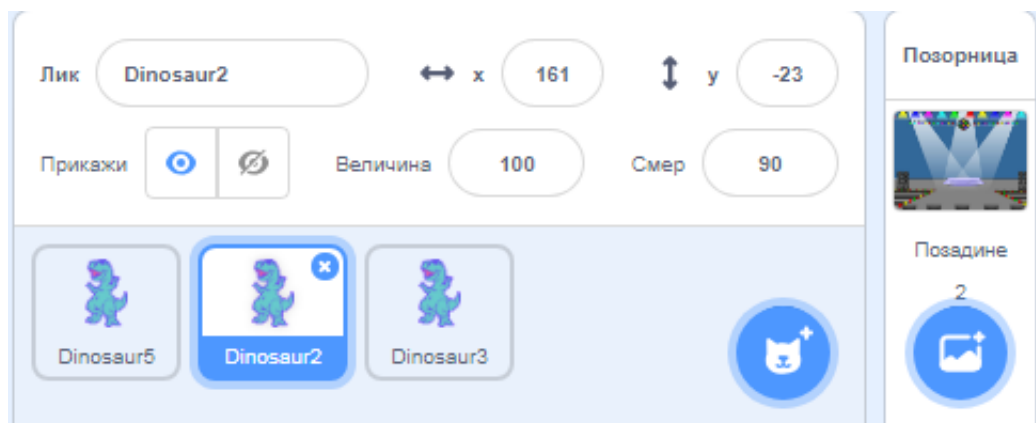


Ovaj blok reprodukuje melodiju do kraja, pre nego što se vrati na početak.

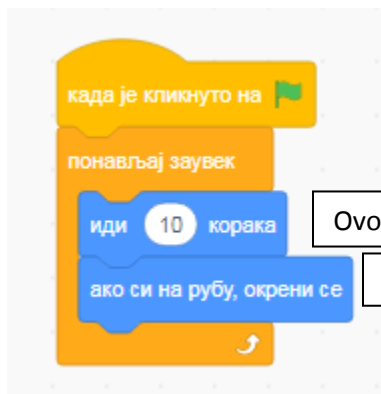
Pokreni se!

Dinosaurusi imaju neke pokrete, ali se ne kreću po plesnom podijumu. To možete popraviti nekim novim programima koji koriste Skrečov blok “idi”.

18 Prvo kliknite na “Dinosaur2” u listi likova da bi videli njegov program.



19 Dalje, dodaj ovaj dodatni program. Da nađete tamno plave blokove, kliknite na “Kretanje” na vrhu palete blokova. Šta mislite da novi program radi?



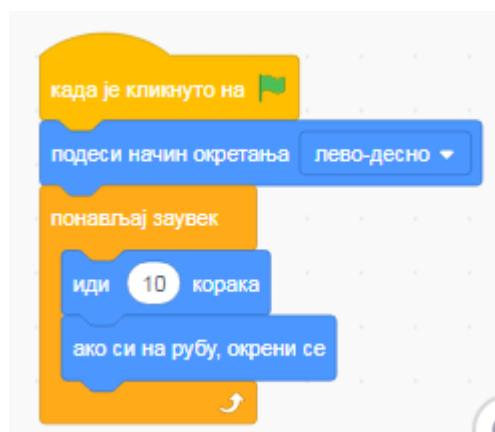
Ovo nisu stvarni koraci dinosaurus, oni su Skrečov način za merenje udaljenosti.

Dodajte ovaj blok da okrenete dinosaurus kada dođe do ivice pozornice.

20 Sada kliknite na zelenu zastavicu i oba programa za ovog dinosaurus će se pokrenuti u isto vreme. Lik će se pomerati preko pozornice i onda će se okrenuti i plesati nazad. Primetićete da u povratku igra naopako!



21 Da biste sprečili da se krv sjuri u maleni mozak dinosaurusu, kliknite na lik dinosaurusu i u kartici “Program” dodajte sledeći blok u kod.



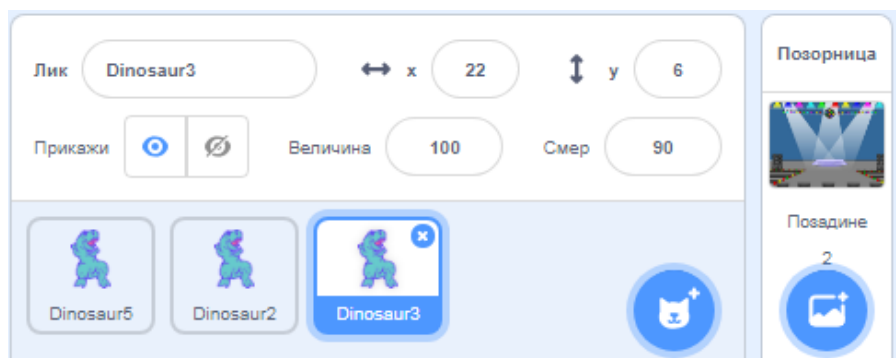
Dodajte ovaj blok u postojeći kod.

22 Pogledajte šta će se desiti ako izaberete druge opcije rotacije. Sada imate moć da izaberete da li će dinosaurusi plesati na glavi ili ne.

Kontrola pomoću tastature

Da li ste ikada sanjali da imate kontrolu nad vlastitim dinosaurusom? Sledeći program će dati kontrolu nad pokretima lika “Dinosaur3” – moći ćete da pomerate dinosaurusu preko bine desnom i levom strelicom na tastaturi.

23 Kliknite na lik “Dinosaur3” u listi likova kako bi mogli da izmenite njegov program.



24 Dodajte sledeći program. Prilično je komplikovano, zato se pobrinite da sve bude na svom mestu. “ako je – onda” blok je žuti blok iz sekcije blokova sa nazivom “Upravljanje”. To je specijalni blok koji bira da li će se izvršiti ili ne ono što je unutar njega na osnovu postavljenog pitanja. Vodite računa da oba “ako je – onda” bloka budu unutar petlje “ponavljaj zauvek”, a ne jedan unutar drugog.



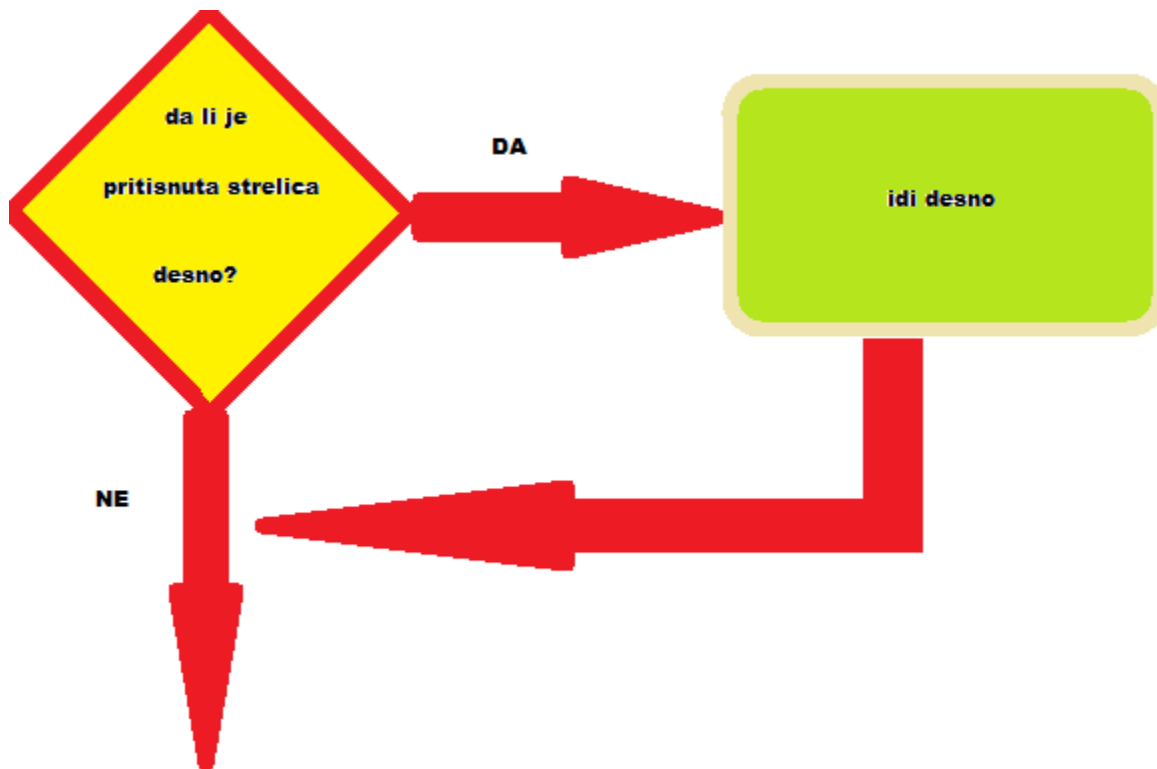
25 Pre nego što pokrenete program, pažljivo ga pročitajte i vidite da li možete razumeti kako funkcioniše. Ako se pritisne taster sa strelicom desno, pokreću se blokovi za kretanje u desno. Ako se pritisne taster strelica levo, pokreću se blokovi za kretanje u levu stranu. Ako nije pritisnut ni jedan taster blokovi se ne izvršavaju i dinosaur ostaje na svom mestu.



Stručni saveti

Napravi izbor

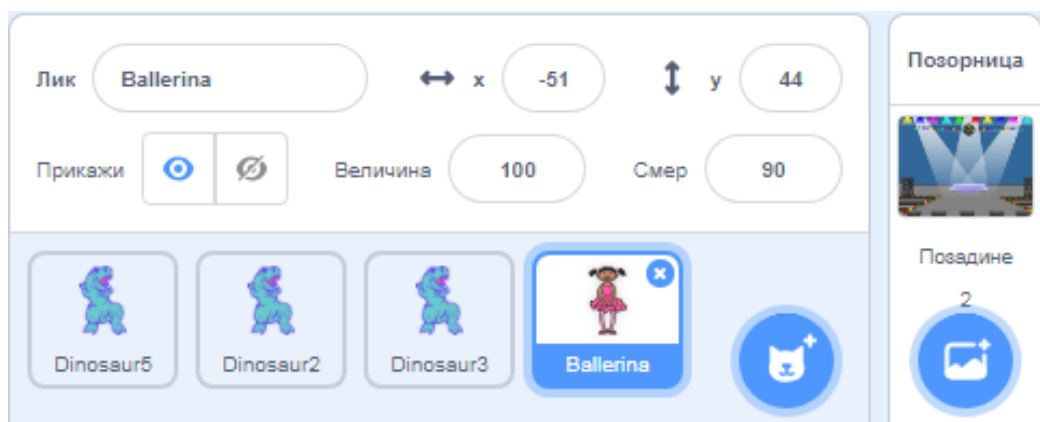
Stalno pravite izbore. Ako ste gledni, odlučite da jedete, ukoliko niste, onda nećete. Kompjuterski programi takođe mogu birati između različitih opcija. Jedan od načina da to učinite je da koristite “ako je - onda” instrukciju, koja se koristi u mnogim programskim jezicima. U Skreću “ako je – onda” blok uključuje iskaz ili pitanje i pokreće kod unutar bloka samo ako je iskaz tačan(ili je odgovor da).



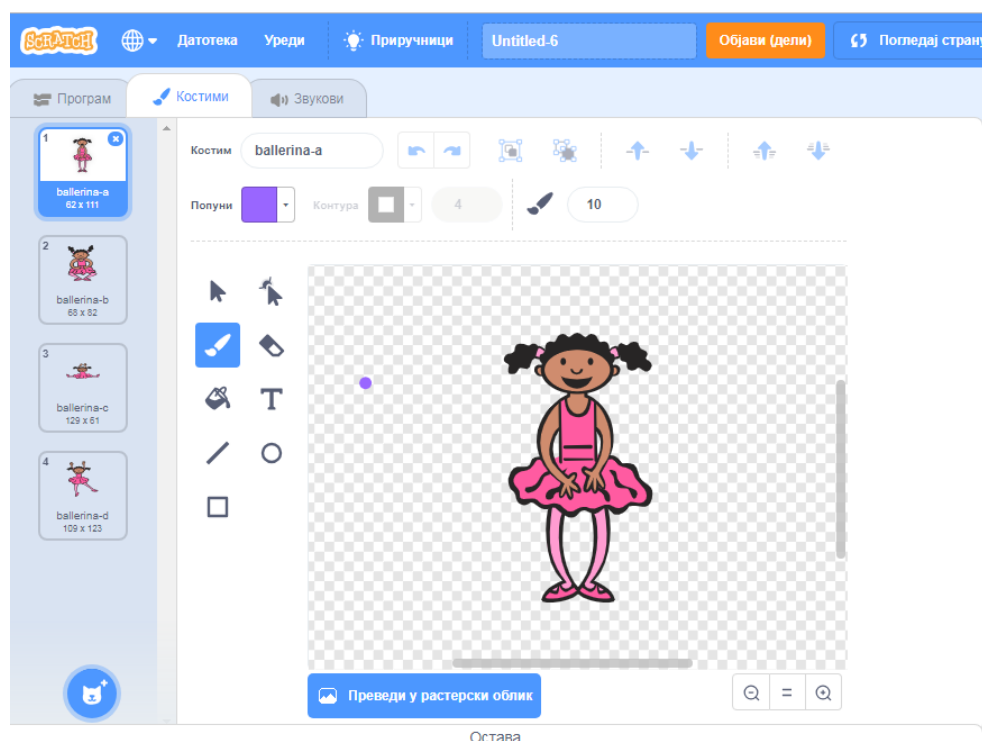
Dodavanje balerine

Dinosaurusi plešu, ali to nije neka zabava bez prijatelja i zato ćemo zabavi pridružiti balerinu. Njen program će vam prikazati kako da napravite komplikovanije plesne rutine.

26 Kliknite na ikonicu za dodavanje lika u listi likova i dodajte balerinu. Koristeći miša prevucite balerinu na odgovarajuću poziciju na pozornici. Da biste dodali program za balerinu budite sigurni da je ona odabrana u listi likova – odabrana je ako ima plavi okvir.

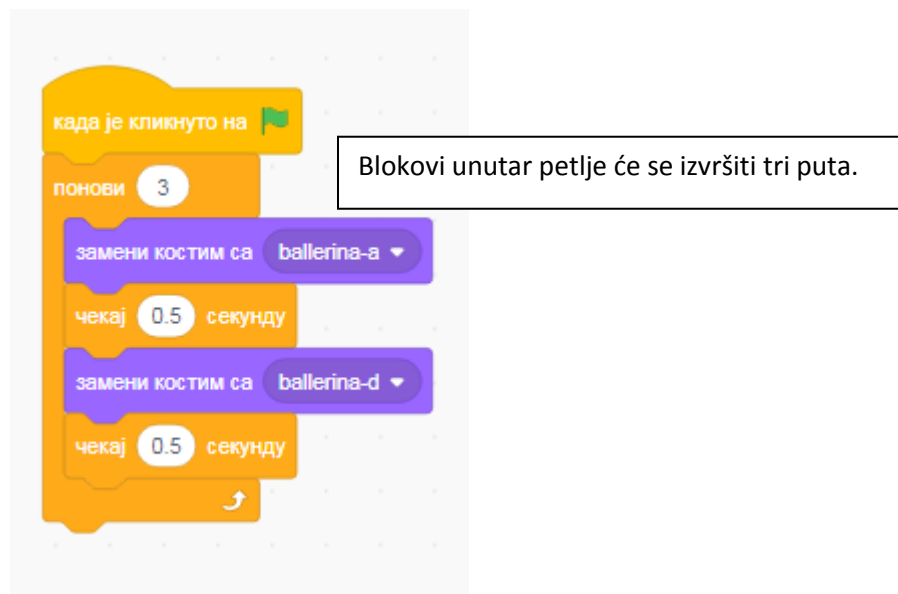


27 Možete videti sve kostime koje ima balerina klikom na karticu “Kostimi” kada je njen lik odabran. Balerina im četiri kostima, i njihovom promenom ćemo učiniti da pleše predivan balet.



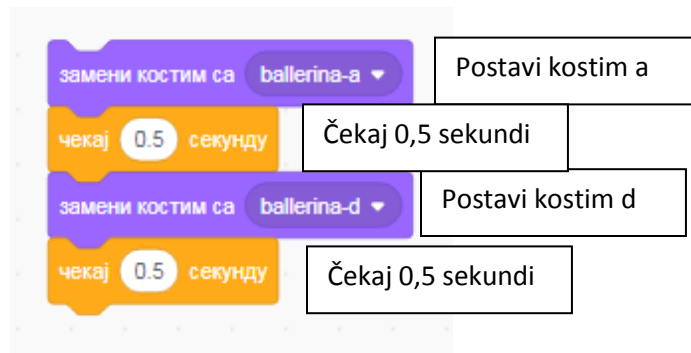
28 Koristite nazive različitih kostima da napravite plesne rutine za balerinu, kao što je jedna prikazana ovde. Svaki korak u plesu će postati instrukcijski blok u kodu.

29 Napravite ovaj program da biste kreirali prvi balerinin ples. Ovde ne koristimo “ponavljaj zauvek” petlju – umesto toga, program koristi “ponovi” petlju koja se izvršava određen broj puta pre nego što pređe na sledeći blok. Pokrenite projekat da pogledate balerinin ples.



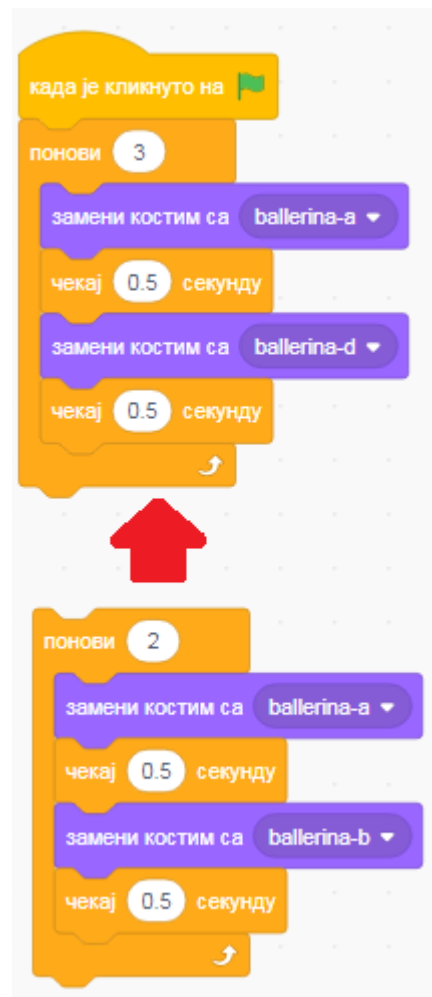
Algoritam

Algoritam je niz jednostavnih, korak po korak, instrukcija koje zajedno obavljaju određeni zadatak. U ovom projektu, mi smo pretvorili balerininu plesnu rutinu (algoritam) u program. Svaki kompjuterski program ima svoj algoritam. Programiranje je prevođenje koraka algoritma u kompjuterski programski jezik, koji kompjuteri mogu da razumeju.



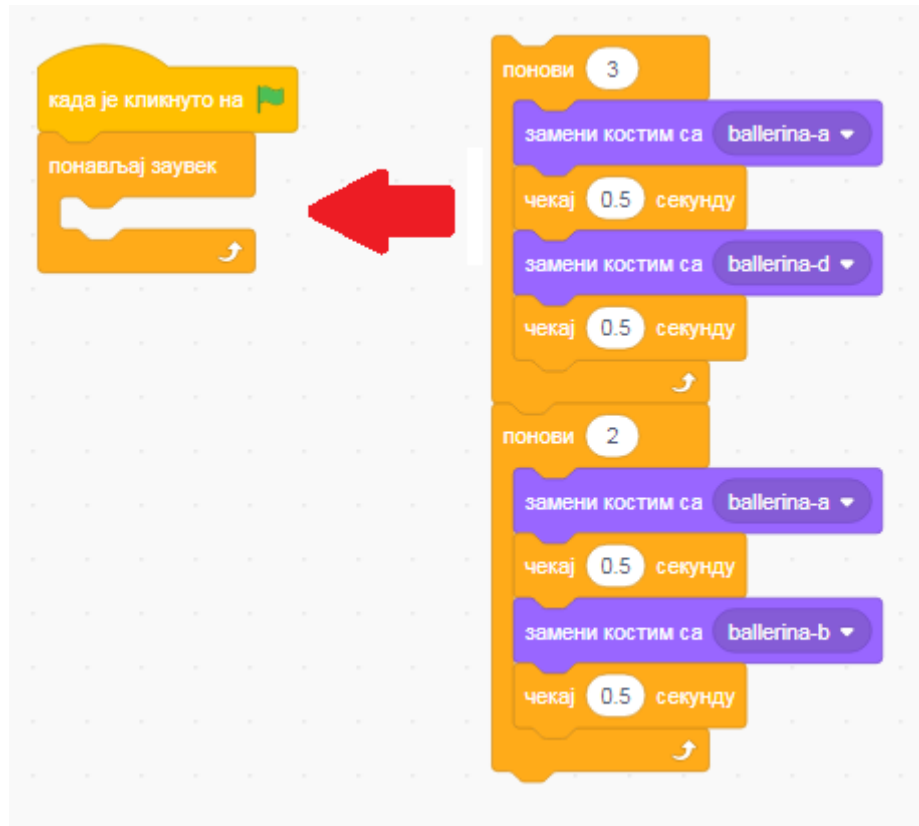
30 Sada ćemo dodati drugi deo u balerinin ples. Nakon što je tri puta podigla ruke, slede dva čučnja.

31 Dodajte blokove koji su ovde prikazani na dno balerininog programa nakon prvog bloka za ponavljanje.



32 Sada kliknite na zelenu zastavicu i videćete da balerina izvodi svoj ples.

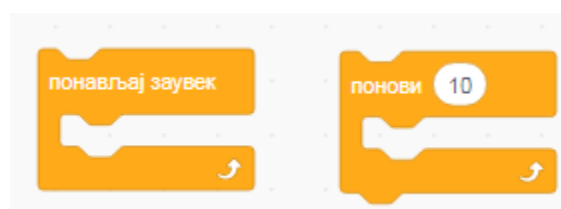
Primetite da će ona to samo jednom odraditi. Da bi se ples nastavio možemo celo telo programa ubaciti u okviru “ponavljaj zauvek” petlje. Petlja u petlji!



Stručni saveti

Ponavljaj i ponavljaj zauvek petlja

Pogledajte dno obe vrste petlji koje ste do sada koristili. Koja može imate blokove koji su joj pridruženi? Možda ćete primetiti da blok “ponavljaj” ima malu kukicu na dnu, a da blok “ponavljaj zauvek” nema. Ne postoji nikakva kukica na “ponavljaj zauvek” petlji, jer se on izvršava zauvek, tako da nema tačke za dodavanje blokova posle nje. Blok “ponavljaj” se izvršava određeni broj puta i zatim se program nastavlja.

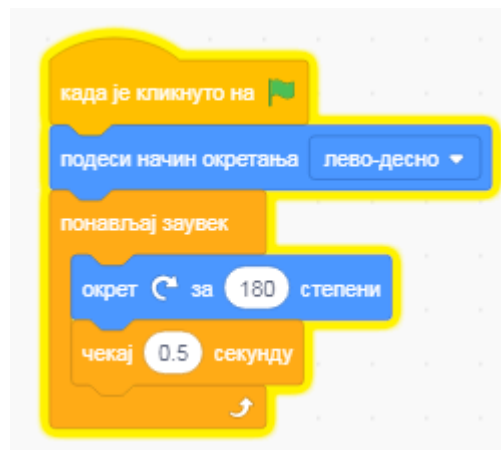


Zanimljivosti i dodaci

Ovom projektu možete dodati još više plesača. Postoji mnogo likova u Skreču koji imaju po nekoliko kostima, pa čak i oni sa samo jednim kostimom mogu da se upuste u ples tako što će se okretati levo desno ili skakati u vazduh.

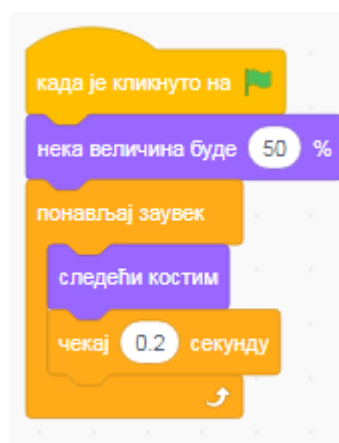
Okreni se

Bilo koji lik se može okrenuti na drugu stranu pomoću bloka “okret za 180 stepeni”. Samo dodajte ovaj blok pre kraja petlje “ponavljaj zauvek” da biste svaki put okrenuli vašeg lika.



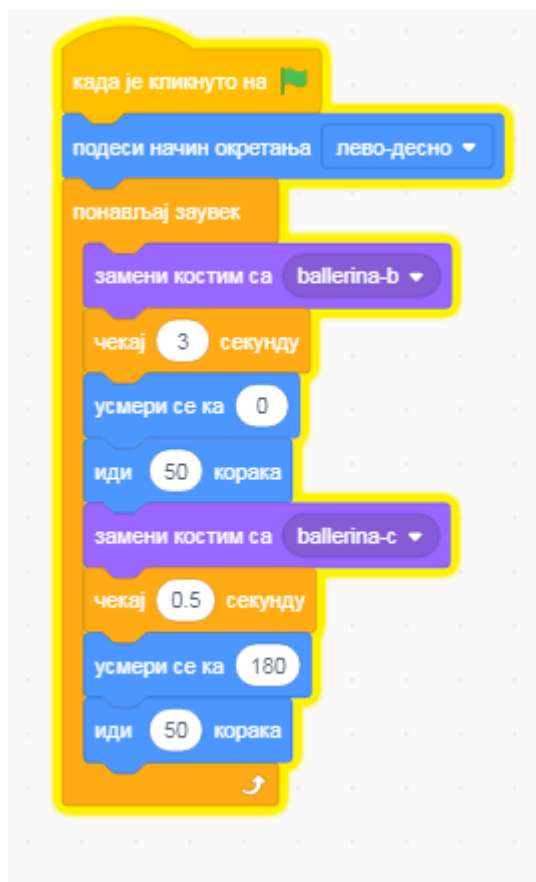
Prekid plesa

Pogledajte u biblioteci likova one koji u nazivu imaju “Dance”. Oni u ponudi imaju dosta kostima. Izaberite kostime koji najbolje izgledaju zajedno i vršite zamenu između njih. Dodajte petlje kako biste produžili ples ili dodajte kontrolu likova pomoću tastera.



Možete i skočiti

Dodajte još jednu balerinu i napravi program tako da ona skoči u vazduh. Promena kostima čini da balerina zaista skoči. Eksperimentišite sa vremenom kako bi ples pratio muziku.



Isprobaj ovo

Uzvik!

Dodajte ovaj kratak program svim likovima na pozornici. Kada pritisnete taster X svi likovi će uzviknuti “Žurka!”.

