

Урок № 25

Създаване на диалог между повече герои. Героите се движат и говорят

(упражнение)

(96-97 стр. от учебника)

Четете урока и след това работете по първа задача от учебника, стартирайте файл (25_1)
изпълнете задача втора и накрая по трета задача пак от учебника .

25

РАБОТА С ТЕКСТ И ЗВУК ВЪВ ВИЗУАЛНА СРЕДА

Създаване на диалог между повече герои. Героите се движат и говорят

УПРАЖНЕНИЕ

ДА СЕ УПРАЖНИМ

Както видяхме, в Scratch оживяването на героите е много забавно и интересно. Сега ти предстои да се упражниш, като направиш няколко интересни комикса във визуалната среда за програмиране.

ЗАДАЧА 1

Аби е решила да научи своя домашен любимец, папагала Аро, на няколко нови думи. Аби назовава всяка дума. Аро прелита до обекта, произнася думата и се връща пак при нея. Аби трябва да поощрява Аро, като му казва „Браво, Аро!“ за всяка произнесена от него дума.

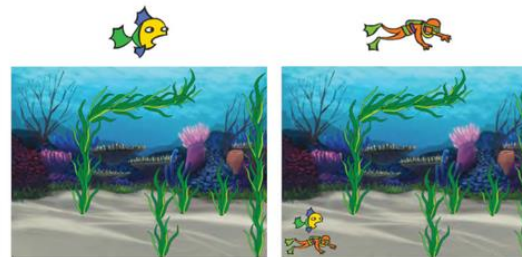
- Зареди подходящ декор.
- Добави герои: папагал, топка, ябълка, банани.
- Подреди героите на различни места и им промени размера.
- Създай код за преместване на папагала до предмет, произнасяне на думата на предмета, преместване на папагала до изходна позиция, изговаряне на „Браво, Аро!“ от Аби.



ЗАДАЧА 2

В търсене на съкровище водолаз се е загубил в морските дълбини. Една рибка ще му помогне, като го насочва накъде да върви по пътя през водораслите. На всеки подводен кръстопът водолазът ще пита рибката в каква посока да тръгне, а тя ще му отговаря.

- Стартирай файл 25.1.sb2
- Създай код, който описва пътя на водолаза през водораслите.
- На всеки кръстопът водолазът пита „Накъде да тръгна?“, а рибката произнася посоката на движението.



ЗАДАЧА 3

Накарай рибката да танцува. Създай код, в който да има повтарящи се действия за движение със смяна на посоката.

ЗНАМ И МОГА

- Умея да създавам диалог между двама и повече герои, като въвеждам текст и звук.
- Задавам команди на героите да говорят, мислят и се движат.

- ЗАДАЧА 1** ? Аби е решила да научи своя домашен любимец, папагала Аро, на няколко нови думи. Аби назовава всяка дума. Аро прелита до обекта, произнася думата и се връща пак при нея. Аби трябва да поощрява Аро, като му казва „Браво, Аро!“ за всяка произнесена от него дума.
- Зареди подходящ декор.
 - Добави герои: папагал, топка, ябълка, банани.
 - Подреди героите на различни места и им промени размера.
 - Създай код за преместване на папагала до предмет, произнасяне на думата на предмета, преместване на папагала до изходна позиция, изговаряне на „Браво, Аро!“ от Аби.



ЗАДАЧА

ЗНАМ И МОГ

Общи (36 - Живка Желева) | Ad-Aware SecureSearch | Клет ООД - Портал е-учебни | 03607000-Компютърно модел

https://anubis-bulvest.kitaboo.com/reader/MobileReader/cloud-reader/kitaboo-reflowable.html#/main 90% Търсене

Facebook Google Zelka.ORG АБВ Поща Vbox7 YouTube Програма - NOVA Програма - bTV translate - Google Търси по ключова дума

г между повече герои. п и говорят

97





ЗАДАЧА 2 ? В търсене на съкровище водолаз се е загубил в морските дълбини. Една рибка ще му помогне, като го насочва накъде да върви по пътя през водораслите. На всеки подводен кръстопът водолазът ще пита рибката в каква посока да тръгне, а тя ще му отговаря.

- Стартирай файл 25_1.sb2
- Създай код, който описва пътя на водолаза през водораслите.
- На всеки кръстопът водолазът пита „Накъде да тръгна?“, а рибката произнася посоката на движението.

нето на героите е много за-
стои да се упражниш, като
ликса във визуалната среда

н любимец,
и.
думата
му казва „Браво, Аро!“

ябълка, банани.
места и им промени размера.
папагала до предмет,
имета,
ходна позиция,
Аби.

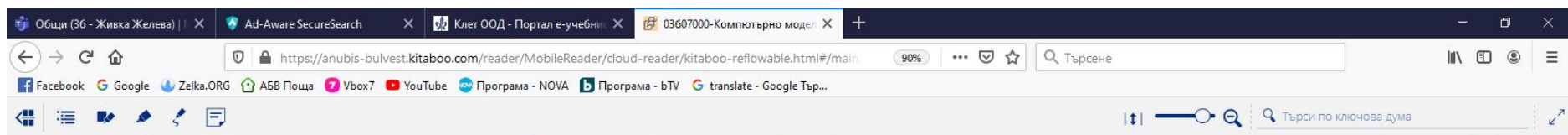


страница 98 - 99 от 124

Поддържано от KITABOO

БГР 18:49
BGPT 29.3.2020 г.

!!! Стартирайте файл (25_1) и изпълнете задачата !



ЗАДАЧА 3



*Накарай рибката да танцува.
Създай код, в който да има повтарящи се действия
за движение със смяна на посоката.*

ЗНАМ И МОГА



- Умея да създавам диалог между двама и повече герои, като въвеждам текст и звук.
- Задавам команди на героите да говорят, мислят и се движат.

ПРИЯТНА РАБОТА !

ПОМОЩ !!!

Библиотека с декори

Категория

- Всички
- На закрито
- На открито
- Други

Тема

- Замък
- Град
- Летене
- Празник
- Музика и танци
- Природа
- Космос
- Спорт
- Подводни



atom playground



baseball-field



basketball-court1-a



basketball-court1-b



beach malibu



beach rio



bedroom1



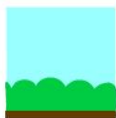
bedroom2



bench with view



berkeley mural



blue sky



blue sky2



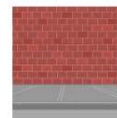
blue sky3



boardwalk



brick wall and stairs



brick wall1



brick wall2



building at mit



canyon



castle1



castle2



castle3



castle4



castle5



chalkboard



circles



city with water



city with water2



clothing store



desert



dolly



driveway



flower bed



flowers



forest



garden rock



gingerbread



goal1



goal2

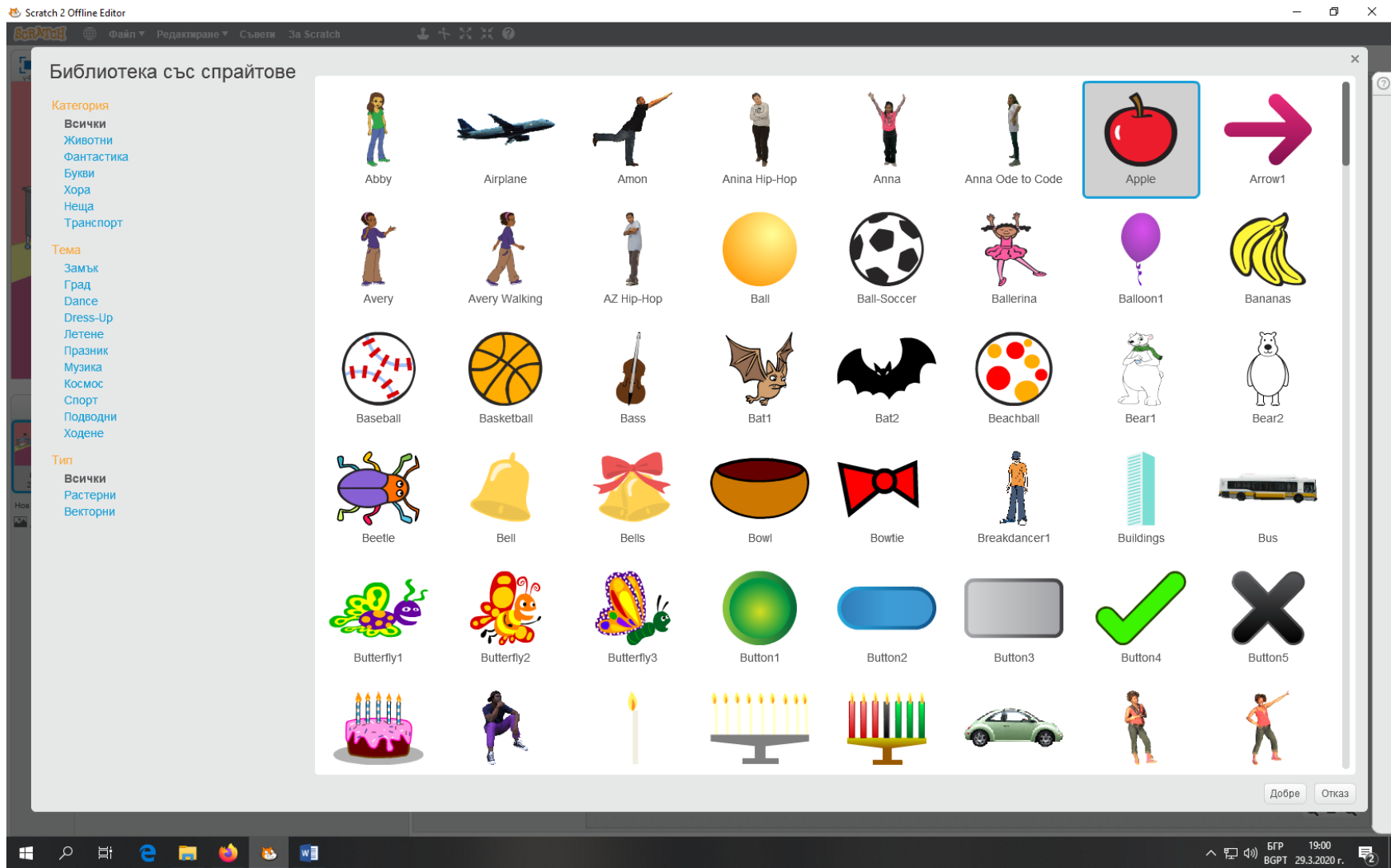


graffiti

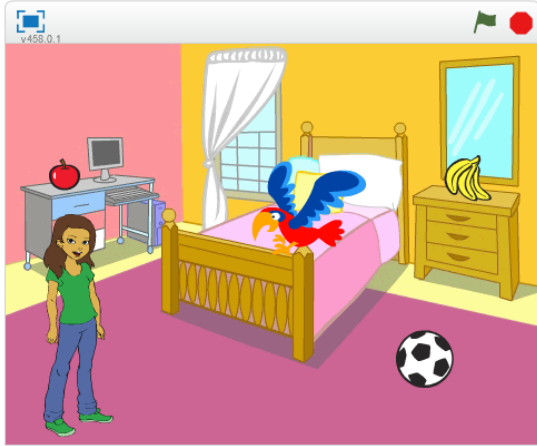


Добре

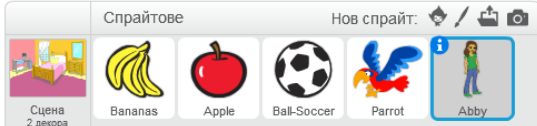
Отказ



!!!От библиотеката изтеглете всички необходими спрайтове !



X: 240 Y: -178



Нов декор:

Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

изчакай 1 сек

повтори 10

вмани

ако тогава

ако тогава

иначе

чакай докато стане

повтаряй докато стане

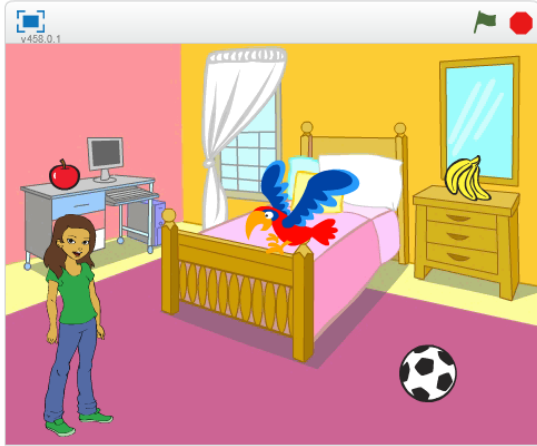
спри всички

при старт като клонинг

създай клонинг на себе си

премахни този клонинг

x: -175 y: -73



Сценарии Костюми Звуци

- Движение
- Събития
- Външност
- Контрол
- Звук
- Сетива
- Молив
- Оператори
- Данни
- Още блокове

- премести се с 10 стъпки
- завърти се 15 градуса
- завърти се 15 градуса

- обърни се в посока 90
- обърни се към показалец на мишката

- отиди до x: -175 y: 73
- отиди до показалец на мишката

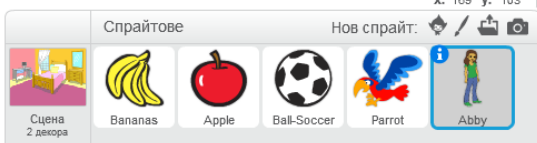
- пропазни за 1 сек до x: -175

- промени x с 10
- направи x равно на 0
- промени y с 10
- направи y равно на 0

- ако си в края, отблъсни се

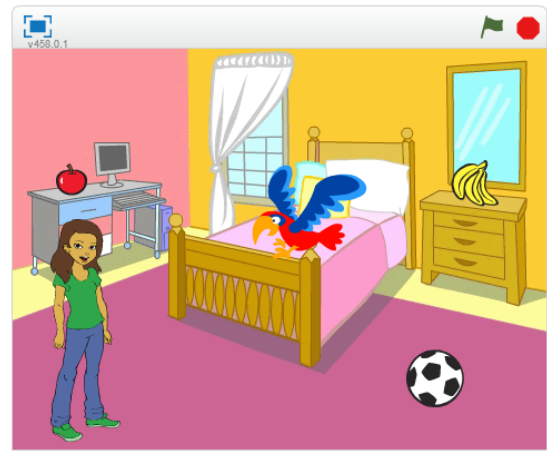
- избери начин на въртене наляво

- x позиция
- y позиция
- посока



Нов декор:

```
когато е щракнато
изчакай 3 сек
кажи Браво, Ара ! за 1 сек
изчакай 3 сек
кажи Браво, Ара ! за 1 сек
изчакай 3 сек
кажи Браво, Ара ! за 1 сек
```



Спрайтове

Нов спрайт:

- Сцена 2 декора
- Bananas
- Apple
- Ball-Soccer
- Parrot
- Abby

Нов декор:

Сценарии Костюми Звуци

Движение

- Събития
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

премести се с 10 стъпки

завърши се за 15 градуса

завърши се за 15 градуса

обърни се в посока 90

обърни се към показалец на мишката

отиди до x: 27 y: 12

отиди до показалец на мишката

пропълзи за 1 сек до x: 27 y:

промени x с 10

направи x равно на 0

промени y с 10

направи y равно на 0

ако си в края, отблъсни се

избери начин на въртене: наляво

x позиция

y позиция

посока

когато е щракнато

пропълзи за 1 сек до x: -200 y: 80

кажи ябълка за 2 сек

обърни се в посока 90

изчакай 1 сек

пропълзи за 1 сек до x: 190 y: 90

кажи банан за 2 сек

обърни се в посока 90

изчакай 1 сек

пропълзи за 1 сек до x: 160 y: -130

кажи топка за 2 сек

изчакай 1 сек

пропълзи за 1 сек до x: 27 y: 12

Зад. 2

Scratch 2 Offline Editor

Файл Редактиране Съвети За Scratch

25_1 v458 0.1

Сценарии Костюми Звуци

Движение Външност Звук Молив Данни Събития Контрол Сетива Оператори Още блокове

когато е щракнато

когато е натиснат клавиш интер

когато този спрайт е щракнат

когато декорът се смени на und

когато шумно > 10

когато получа съобщение1

разпространи съобщение1

разпространи съобщение1 и ча

когато е щракнато

повтори 6

премести се с 10 стъпки

завърти се 15 градуса

изчакай 1 сек

премести се с 10 стъпки

завърти се 15 градуса

изчакай 1 сек

изчакай 3 сек

кажи тръгни нагоре за 2 сек

изчакай 2 сек

пропълзи за 1 сек до x: -27 y: 70

повтори 6

премести се с 10 стъпки

завърти се 15 градуса

изчакай 1 сек

премести се с 10 стъпки

завърти се 15 градуса

изчакай 1 сек

изчакай 3 сек

кажи тръгни нагоре за 2 сек

изчакай 2 сек

пропълзи за 1 сек до x: 183 y: 143

Спрайтове Нов спрайт: x: 240 y: 180

Сцена 1 декор

Diver2 Fish2

Нов декор:

БГР 19:59 BGPT 29.3.2020 г.



- Сценарии
- Костюми
- Звуци
- Движение
- Външност
- Звук
- Молив
- Данни
- Събития
- Контрол
- Сетива
- Оператори
- Още блокове

- когато е щракнато
- когато е натиснат клавиш интер
- когато този спрайт е щракнат
- когато декорът се смени на ил
- когато шумно > 10
- когато получа съобщение1
- разпространи съобщение1
- разпространи съобщение1 и ча

```
когато е щракнато
повтори 6
  премести се с 10 стъпки
  завърти се 15 градуса
  изчакай 1 сек
  премести се с 10 стъпки
  завърти се 15 градуса
  изчакай 1 сек
изчакай 3 сек
кажи тръгни нагоре за 2 сек
изчакай 2 сек
пропълзи за 1 сек до х: -27 у: 70
повтори 6
  премести се с 10 стъпки
  завърти се 15 градуса
  изчакай 1 сек
  премести се с 10 стъпки
  завърти се 15 градуса
  изчакай 1 сек
изчакай 3 сек
кажи тръгни нагоре за 2 сек
изчакай 2 сек
пропълзи за 1 сек до х: 183 у: 143
```

x: 183
y: 143



- Сценарии
 - Костюми
 - Звуци
 - Движение
 - Външност
 - Звук
 - Молив
 - Данни
 - Събития
 - Контрол
 - Сетива
 - Оператори
 - Още блокове
- когато е щракнато
 - когато е натиснат клавиш интер
 - когато този спрайт е щракнат
 - когато декорът се смени на ил
 - когато шумно > 10
 - когато получа съобщение1
 - разпространи съобщение1
 - разпространи съобщение1 и ча

```
когато е щракнато
повтори 12
  премести се с 10 стъпки
  изчакай 1 сек
  кажи На къде да тръгна ? за 2 сек
  изчакай 3 сек
  пропъли за 1 сек до х: -20 у: 25
повтори 12
  премести се с 15 стъпки
  изчакай 1 сек
  кажи На къде да тръгна ? за 2 сек
  изчакай 3 сек
  пропъли за 1 сек до х: 155 у: 175
```

x: 155
y: 175

