



Algoritmy a programovanie 2

Ľubomír Šnajder

Ústav informatiky PF UPJŠ v Košiciach

lubomir.snajder@upjs.sk

Univerzita tretieho veku

Programovací jazyk Scratch – čo dokáže

- Počítat'
- Kresliť obrázky
- Pohybovať postavami a meniť ich vzhľad (kostýmy)
- Prehrávať zvuky a tóny
- ...

<https://scratch.mit.edu/>



Vytvor

Preskúmaj

Nápady

O aplikácii

Hľadať

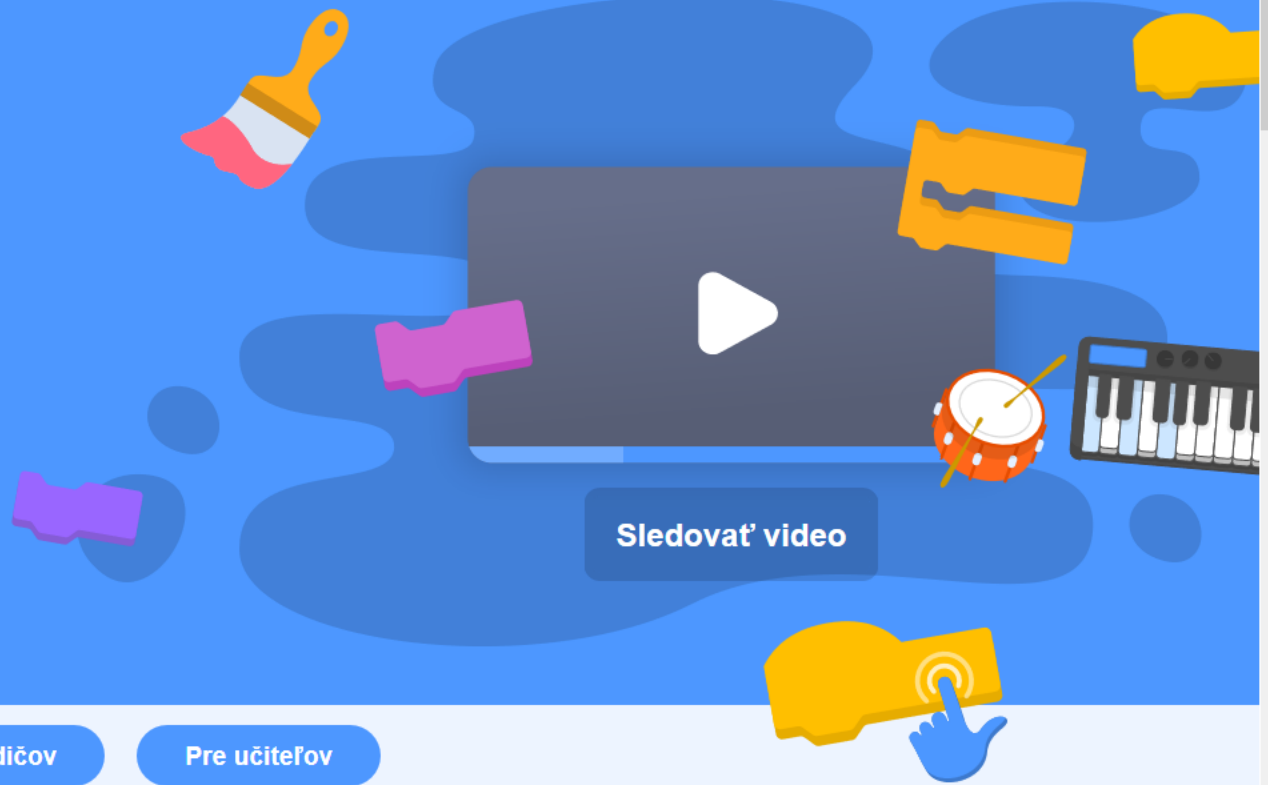
Prípoj sa k Scratchu

Príhlás sa

Vytváraj príbehy, hry a animácie Zdieľaj s ďalšími z celého sveta

Začni tvoriť

Pridaj sa



Sledovať video

O Scratchi

Pre rodičov

Pre učiteľov

Moje zdieľané projekty

skupiny príkazov

Scenáre | Kostýmy | Zvuky

- Pohyb
- Vzhľad
- Zvuk
- Udalosti
- Riadenie
- Zisťovanie
- Operácie
- Premenné
- Nové bloky

zahraj zvuk Xylo3 až do konca

zahraj zvuk Xylo3

zastav všetky zvuky

zmeň efekt frekvencia o 10

nastav efekt frekvencia na 100

zruš zvukové efekty

zmeň hlasitosť o -10 %

nastav hlasitosť na 100 % %

hlasitosť

skripty postavy (scény)

pri kliknutí na

zahraj zvuk Xylo3

opakuj 10

dopredu 10

scéna

postava

Postava Postava1 x 0 y 0

Ukáž

Veľkosť 100 Smer 90

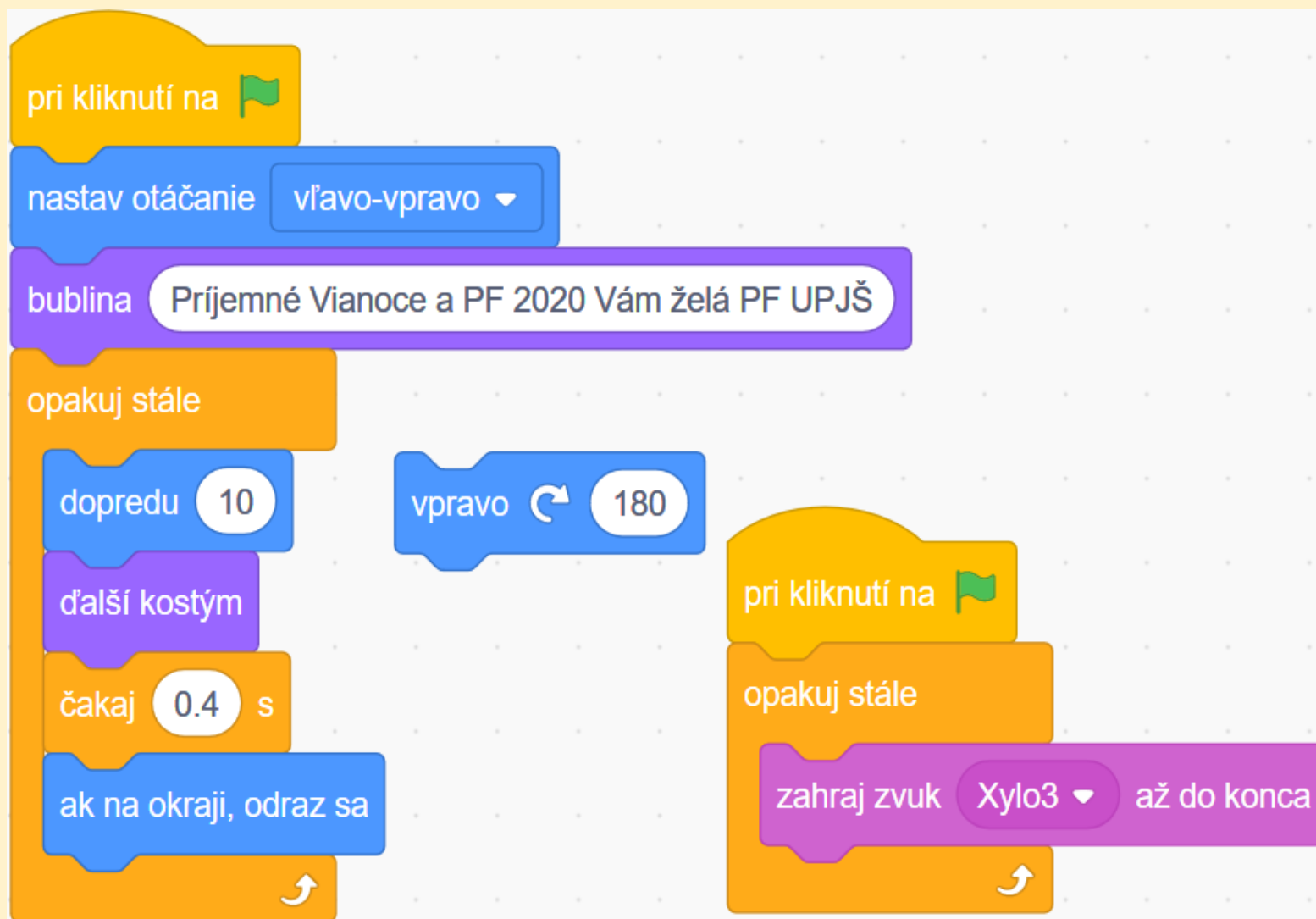
Scéna

Pozadía

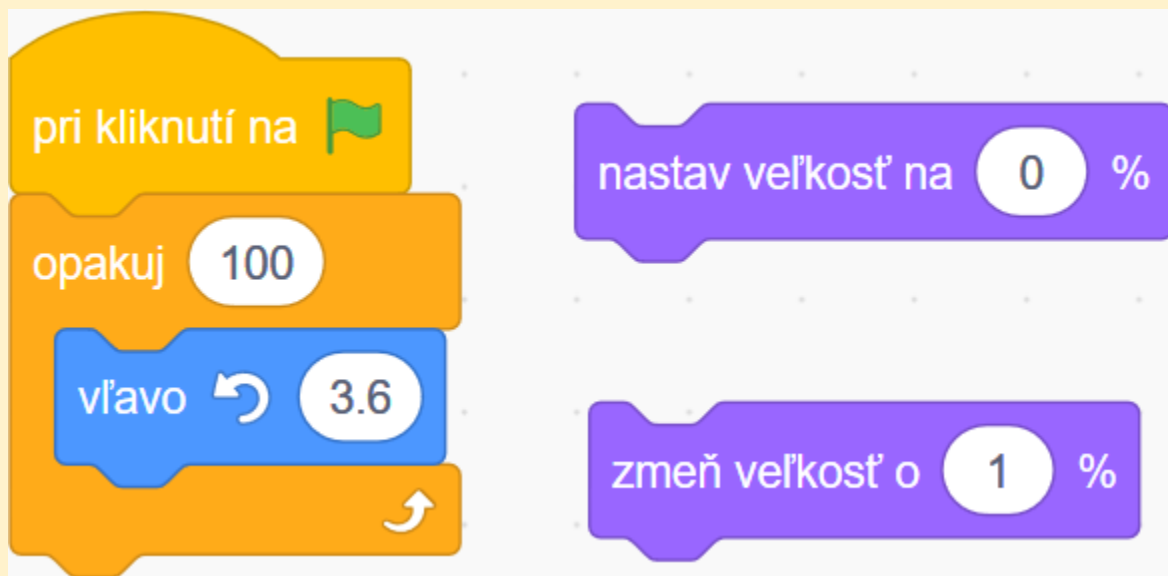
Naprogramujme si Vianočný pozdrav



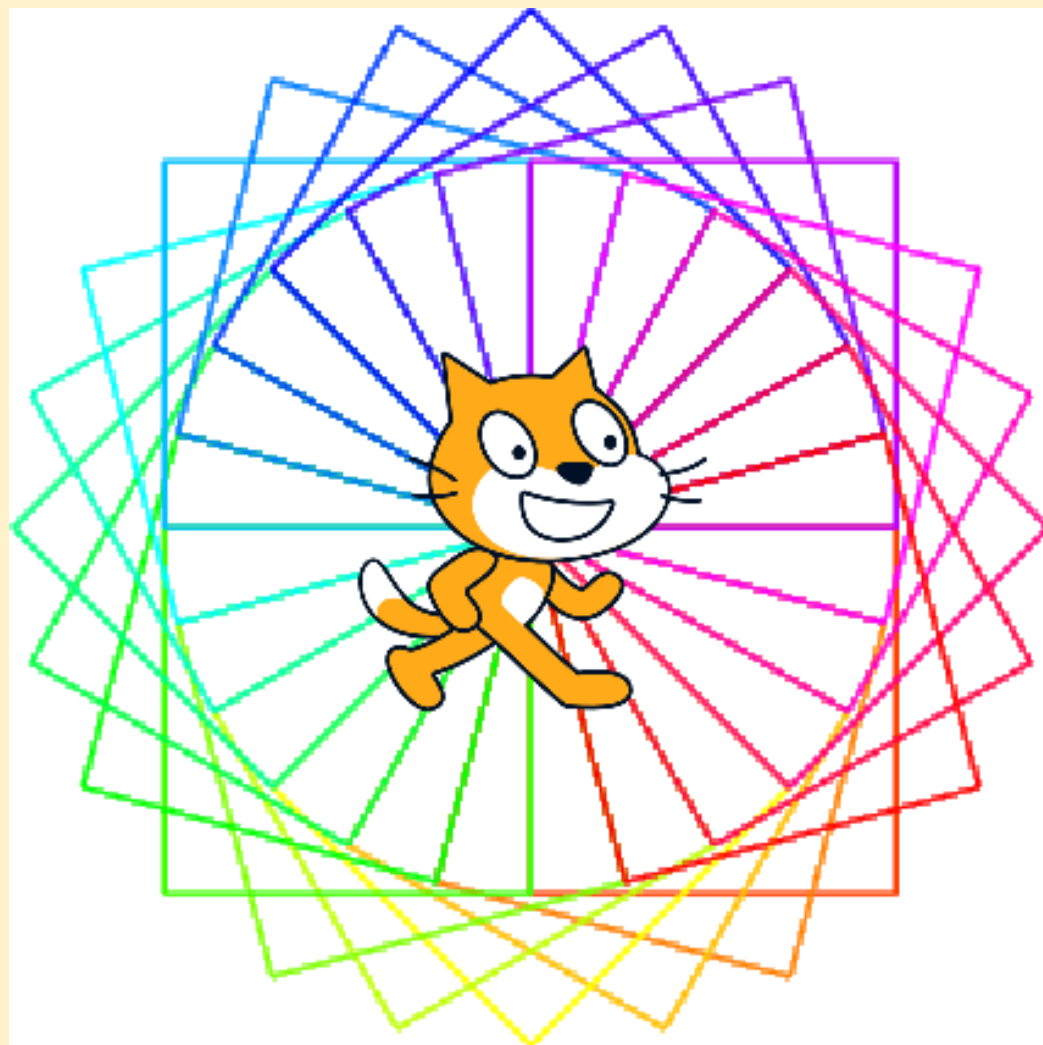
Kocúrik – skripty



Pozdrav – skripty



Naprogramujme si vykreslenie farebného kvetu



Kocúrik – skripty

