Učenci!

Danes bomo poskušali nadoknaditi zamujeno.

Ker imate pri projektu Labirint zelo različno narejenega, pojdite po korakih.

Če ste en del že opravili, pojdi na naslednji korak.

Upam, da se bomo do naslednjega tedna uskladili.

1. Korak

Odigraj igrico Labirint, ki jo boš našel na tej povezavi. <https://scratch.mit.edu/projects/284189409>

Dobro jo spoznaj in razmišljaj na koliko delov bi si razdelil probleme, ki jih moraš rešiti.

Na primer: premikanje figure, izginjanje predmetov, štetje časa…..itd

1. Korak

Oglej si videoposnetek na tej povezavi in nič še ne delaj (roke stran od miške).

Tukaj je samo razlaga novega ukaza, ki ga bomo uporabili.

Našel ga boš v skupini KRMILJENJE (»če….potem«)

Takšne ukaze imenujemo POGOJNI STAVEK.

To pomeni: če je izpolnjen nek pogoj, potem se nekaj zgodi ali spremeni.

<https://video.arnes.si/portal/video/api/asset/j28OKckbSbGfbcafNvfauDv4/play.mp4>

1. Korak

Prijavi se v Scratch (če si pozabil geslo mi piši na elektronski naslov: [izajc@os-cerkno.si](mailto:izajc@os-cerkno.si)).

Oglej si videoposnetek na tej povezavi in poskušaj narediti tako, kot prikazuje posnetek.

<https://video.arnes.si/portal/video/api/asset/D2cClPMXQZYegbblSThcIwHk/play.mp4>

1. Korak

Pripravi še 5 do 10 figur in jih pomanjšaj ter razporedi v labirint, približno tako, kot je pri igrici.

Upam, da ti bo uspelo vse narediti do drugega tedna. Dobro delaj, če boš imel težave, mi pa sporoči.

Učiteljica Irena