PRACOVNÝ LIST – UPEVNENIE A SYSTEMIZÁCIA - PODMIENKA IF, CYKLUS S PODMIENKOU, VLASTNÉ BLOKY BEZ PARAMETRA

**Úloha 1**

Otvor si Scratch projekt s názvom [Pes\_baseball.sb3](https://scratch.mit.edu/projects/292687609/editor/). Projekt sa spúšťa kliknutím na vlajočku. Tvojou úlohou je pomocou postavy Pes nájsť na baseballovom ihrisku diamant. Pozoruj, čo sa pritom na ploche deje.

1. Vyplň tabuľku:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ak sa Dog dotkne:** | *Skaly* | *Balónu, Darčeka, Hráčky baseballu, loptičky* | *Diamantu* |
| **Potom sa stane to, že:** |  |  |  |

1. Uprav kód na postave Balón tak, aby pri dotyku s postavou Pes zmenil kostým a po uplynutí 1 sekundy zmizol.
2. Kód postavy Pes zabezpečuje, aby sa Pes nedostal na hľadisko medzi divákov. Vymaž také časti kódu postavy Pes, aby sa mohol pohybovať aj po hľadisku.
3. Do postavy Diamant napíš kód, ktorý zabezpečí nasledovné: Ak sa Pes priblíži k diamantu na menej ako 100, tak diamant povie „ Už si blízko“.

**Úloha 2**

### Napíš program, ktorý vykreslí daný obrázok. Tvoj program musí obsahovať cykly, bloky a snaž sa aby bol čo možno najkratší.



**Úloha 3**

Vypracuj si test HotPot s názvom:

[Podmienka IF, Cyklus s podmienkou, Vlastné bloky bez parametra](http://truchan.wbl.sk/podmienka_cyklus_bloky.htm)

Zapíš svoju úspešnosť:

**Úloha 4**

Otvor si súbor [Rámy.sb3](https://scratch.mit.edu/projects/313039435/). Po kliknutí na vlajočku tri postavy na ploche vykreslia daný obrázok.



 Poriadne si prezri kódy jednotlivých postáv a uprav ich podľa nasledujúcich pokynov:

1. Uprav kód postavy Gobo a Pico tak, aby Gobo vykreslil obdĺžnikový rám zelenej farby namiesto čiernej.
2. Uprav kód postavy Gobo tak, aby v každom rohu svojho zeleného rámu po sebe zanechal svoju pečiatku a rýchlosť vykresľovania jeho rámu sa zvýšila dvojnásobne.
3. Nakoniec uprav kód postavy Pico tak ,aby začal vykresľovať svoj rám 1 sekundu po tom, ako začne svoj rám vykresľovať Gobo.