

Úloha 1 – kategorie E a F – do 18.11.2019

Kategorie E a F je určena žákům, kteří začínají programovat ve Scratchi. Kategorie E je pro žáky I. st. ZŠ a kategorie F je pro žáka II. st. ZŠ.

Úlohu pojmenujte **1E_JmenoPrimeni.sb3** nebo **1F_JmenoPrimeni.sb3** (případně **.sb2** – záleží na verzi vašeho Scratche). Jméno a příjmení bude vaše!

Na začátku programu vytvořte „hlavičku“ z poznámky, kde bude napsáno vaše jméno a příjmení, organizace, ve které se učíte Baltíka a kategorie, v které soutěžíte.

1. Do scény vyberte pozadí pokoje (např. Room 2). Do scény přidejte z knihovny postavu kočky Scratche (Cat) a netopýra (Bat). (1 bod)



2. Naprogramujte netopýra, aby se po spuštění programu zeptal kočky: „Nechceš se proletět?“. Naprogramujte kočku, aby netopýrovi odpověděla: „Ano!“. (3 body)
3. Naprogramujte scénu, aby se změnila na venkovní pozadí (např. Colorful City). (1 bod)
4. Naprogramujte kočku i netopýra, aby po změně pozadí začali měnit kostým na další kostým. (4 body)
5. Program čeká na stisk libovolné klávesy. Po stisku se program ukončí. (2 body)