

Úloha 2 – kategorie E, F – do 14. prosince 2020

Program pojmenuj **2E-JmenoPrimeni.sb3** nebo **2F-JmenoPrijmeni.sb3** (případně .sb2 záleží na verzi tvého Scratche), v pojmenování nepoužívej diakritiku. Jméno a příjmení bude tvoje.

Na začátku programu vytvoř „**hlavičku**“ z poznámky, kde bude napsáno tvoje jméno a příjmení, organizace, ve které se učíš Scratch, a kategorie ve které soutěžíš.

Téma: Dneska si naprogramujeme krátký interaktivní příběh velké lásky mezi Scratchem a postavou podle tvého výběru a naučíme se pracovat především s tím, jak postavy vypadají. Většina programovacích bloků, které budeš dnes potřebovat se proto nacházejí na kartě Vzhled a jsou to:

- Změň a nastav velikost
- Další a změň kostým
- Skryj se a ukaž se

A také budeme upravovat jednotlivým postavám kostýmy.

Zadání úlohy:

1. Kromě postavy Scratche přidej nějakou postavu, kterou by mohl milovat (*například Marian*) a umísti je na opačné strany scény, tak aby na sebe koukali. **(2 body)**
2. Zvol takové pozadí, kde by se mohli Scratch se svojí láskou potkat a umísti je v tom pozadí na zem, do stejné výšky, a tak aby nelétali ve vzduchu. **(2 body)**
3. Pokud uživatel klikne na Scratche, posune se směrem ke své lásce, a protože se stydí na dvě vteřiny zrudne. Aneb změni kostým na červenější odstín (*takový kostým neexistuje; je třeba si ho vytvořit zkopírováním a přemalováním původního kostýmu*). Po kliknutí na zelenou vlaječku musí být Scratch opět na startovní pozici. **(4 body)**
4. Další postavou bude srdce. To bude umístěno někde v prostoru, aby nezakrývalo ostatní postavy. Po kliknutí na srdce změni svoji barvu ze své původní přes barvy duhy zpět na původní barvu (Například: červená -> žlutá -> zelená -> modrá -> fialová -> červená). Dej si pozor, aby se barvy neměnily moc rychle, každá barva by měla být alespoň chvíli vidět. **(4 body)**
Bonus: Každým kliknutím, nebo dokonce změnou barvy se může srdce zvětšovat. Měj ale pořád na paměti, že po kliknutí na zelenou vlaječku se srdce musí vrátit do původní velikosti.
5. Postava, kterou Scratch miluje se po kliknutí na ní Scratchi schová. Po krátkém čase se mu ovšem znovu objeví. **(2 body)**
6. Dej si pozor, abys po kliknutí na zelenou vlaječku vrátil všechny postavy do původního stavu:
 - Na správné místo
 - Ve správném směru
 - Ve správné velikosti
 - Se správným kostýmem
 - Aby byly všechny postavy vidět**(3 body)**

Bonus: Přidej ještě jednu postavu a nějak jí do příběhu zakomponuj. Měla by také nějak reagovat na ostatní postavy (například Sluníčko). **(až 4 body)**