

Úloha 6 – kategorie E – do 22. února 2021

Instrukce: Program pojmenuj **3E-JmenoPrimeni.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 pavouka, který bude splétat pavučiny do možných i nemožných tvarů. Budeme k tomu potřebovat rozšíření, které se jmenuje “pero”. Vlevo dole máš ve scratchi zelené tlačítko přidat rozšíření, na něj klikni a následně si vyber rozšíření pero. Ve videu máš názorně ukázáno, jak toto rozšíření funguje.

Zadání úlohy:

1. Vyber si z knihovny postavu pavouka (pokud bys chtěl pracovat s jinou postavou nevádí, klidně tak udělej, ale v tomto zadání ji budu vždy nazývat pavouk). Pavoukovi nastav přiměřenou velikost. **(2 body)**
2. Přidej další postavu, tuhle si tentokrát namaluj. Mělo by to být tlačítko, na kterém bude napsáno “**čára**”. Dále naprogramuj pavouka tak, aby po zmáčknutí tohoto tlačítka nakreslil, za pomoci pera, vodorovnou (horizontální) čáru. **(3 body)**
3. Vytvoř další tlačítko, tentokrát na něm bude napsáno “**sloup**”. Pavouka naprogramuj tak, aby po zmáčknutí tohoto tlačítka nakreslil vertikální čáru (čáru vedoucí od shora dolů). **(3 body)**
4. Přidej další postavu, tuhle si namaluj. Bude to tlačítko, na kterém bude napsáno “**čtverec**”. Dále naprogramuj pavouka tak, aby po zmáčknutí tohoto tlačítka nakreslil, za pomoci pera, čtverec. **(3 body)**
5. Vytvoř další tlačítko, tentokrát na něm bude napsáno “**kruh**”. Pavouka naprogramuj tak, aby po zmáčknutí tohoto tlačítka nakreslil kruh. **(3 body)**
6. Vytvoř další tlačítko, tentokrát na něm bude napsáno “**trojúhelník**”. Pavouka naprogramuj tak, aby po zmáčknutí tohoto tlačítka nakreslil rovnostranný trojúhelník. **(3body)**
7. Dej si pozor, abys po kliknutí na zelenou vlaječku vrátil všechny postavy do původního stavu a smazal pavoukovi původní čmáranice. Pavouk by měl také smazat to co už nakreslil předtím, než začne kreslit další obrazec, aby pokaždé začínal na prázdném plátně. **(3 body)**

Bonus: Vytvoř další tlačítko, tentokrát na něm bude napsáno “**křesťanský kříž**”. Pavouka naprogramuj tak, aby po zmáčknutí tohoto tlačítka nakreslil křesťanský kříž, jako byl ten, na kterém byl ukřižován Ježíš.

(4 body)