Ime in priimek ter oddelek:

Ta datoteka se nahaja tudi na šolski spletni strani: OŠ Rodica>>Zanimive>>Računalništvo>> »Scratch projekti po vrsti«

V Scratchu napravi projekte po vrsti:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Naloga | Imam narejeno po navodilih |
| 1 | Animiraj ime – shrani pod »Ime«. |  |
| 2 | Ustvari zgodbo – shrani pod »Zgodba«. Zgodba vsebuje dva lika (osebi ali predmeta), ki vstopita v sceno (oder) in gresta iz scene, vmes pa poteka pogovor – skupaj najmanj štirje oblački. |  |
| 3 | Ustvari igro lovljenja – shrani pod »Lovljenje«. |  |
| 4 | Animiraj figuro, kar lahko narediš v enem od prejšnjih projektov. |  |
| 5 | Ustvari igro klikanja – shrani pod »Igra klikanja«. |  |
| 6 | Izdelaj igro **Pong**. |  |
| 7 | Napravi nalogo »Leteči junak« [Leteči junak | OŠ Rodica (arnes.si)](https://sola-rodica.splet.arnes.si/2023/01/20/51886/) |  |
| 8 | Še naprej v Scratch-u po zgledu naloge »Umetnik 3, vaja 7« ([Umetnik 3 #7 | Accelerated Intro to CS Course - Code.org](https://studio.code.org/s/20-hour/lessons/11/levels/7)) sestavi program, ki nariše podobno spiralo. Uporabi »števec« in zanko. Shrani program pod imenom »**Spirala**«. |  |
| 9 | Uporabi naključno funkcijo »Pick Random () to ()« v enem od svojih projektov. Shrani pod »**Naključje**«. Če res nimaš ideje je tu primer: [Scratch Tutorial: Using Random Numbers - Bing video](https://www.bing.com/videos/search?q=scratch+random+number&view=detail&mid=AB69EA3C235F4878C1F5AB69EA3C235F4878C1F5&FORM=VIRE) |  |
| 10 | »Sestka« - navodila in video vodič za to nalogo so tudi na spletni strani [OŠ Rodica>>Zanimive>>Računalništvo](https://sola-rodica.splet.arnes.si/files/2023/03/sestka.pdf). Shrani pod »**Šestka**« |  |
| 11 | Predelaj preprost deljen Scratch projekt, tako da zamenjaš figuro glavnega junaka. Shrani pod »**Nov junak**« |  |