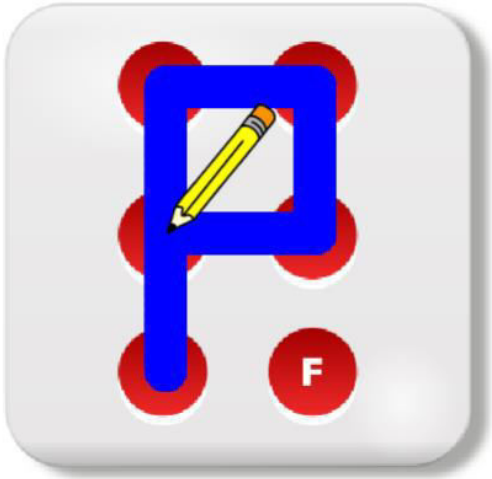
Kapitola 1

Úvod do programování

Sestavení scénáře



Co budeme dělat

- kreslit vlaky s různými vagóny a barvami
- psát digitální číslice
- otiskávat písmena a skládat slova

Co se naučíš

- seznámíš se s prostředím Scratch
- naučíš se spouštět bloky
- naučíš se sestavovat a spouštět scénáře

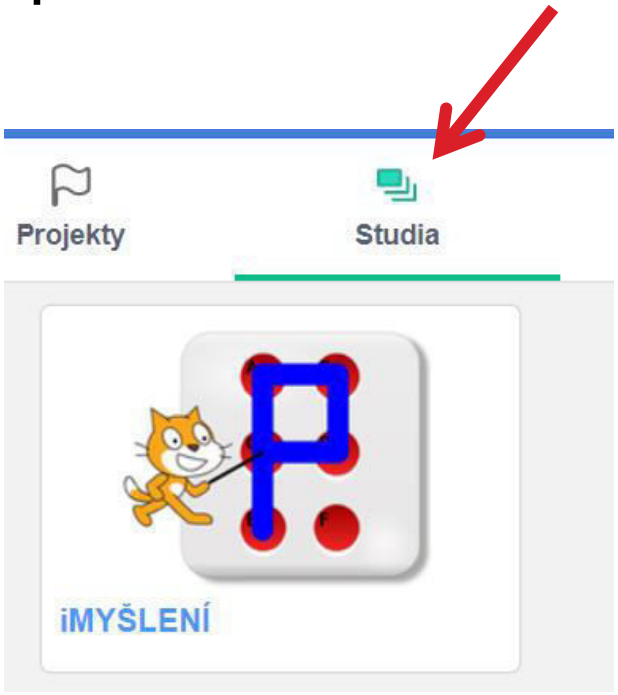
Začínáme se SCRATCH

Spusť si Scratch. https://scratch.mit.edu

Vyhledej studio iMyšlení.



Přepni na záložku **Studia**.



Otevři studio iMyšlení.

https://scratch.mit.edu/studios/5715013/

Registruj se ve Scratch

Můžeš se připojit ke Scratchi, vytvořit si v něm účet.

Na liště najdi **Připojit se ke Scratchi** a vyplň formulář.

Budeš k tomu potřebovat e-mail svého rodiče.

Přihlášení

Příště se na začátku hodiny přihlas. Tvoje práce zůstane automaticky uložena.

Scratch – jak se co nazývá



Písmena a slova

Otevři si projekt
Písmena a slova.

Prohlédni si, jaké kostýmy má postava Písmeno (záložka **Kostýmy**).

Potom přepni zpět do záložky **Scénáře**.

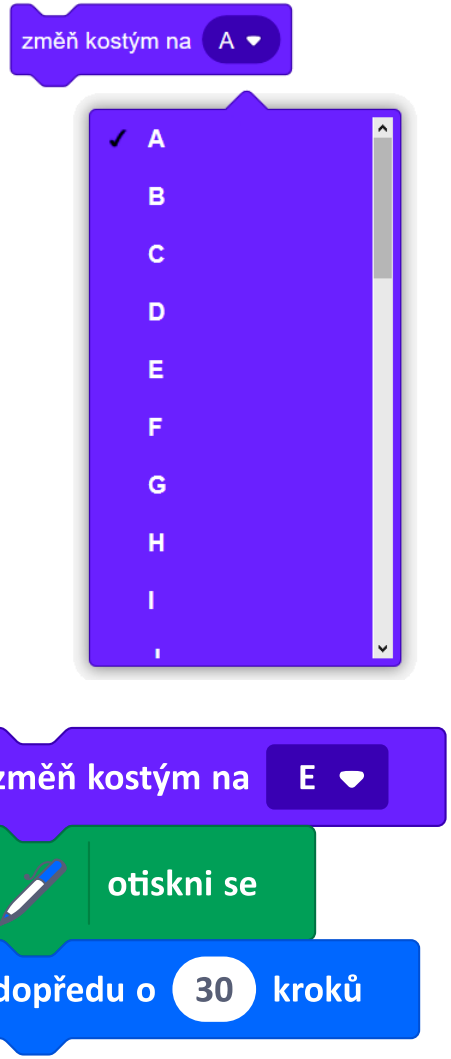


Měníme kostýmy

1. Vyzkoušej, co udělá blok **změň kostým na**.

2. Měň kostýmy a otiskávej jednotlivé obrázky pomocí bloku **otiskni se**. Otiskáváním a posouváním postavy myší piš slovo.

Nápověda: *Postavu můžeš posouvat ručně nebo pomocí bloku* **dopředu o 30 kroků**.



Píšeme slova

1. Sestav scénář, který napíše Tvé jméno.

EVA PETR

Nápověda: *Celé scénáře nebo jejich části můžeš kopírovat pravým tlačítkem myši.*



Objevujeme bloky



1. Dovnitř scénáře, který obtiskne slovo, vlož někam blok **čekej 1 sekund**. Co se stane? Můžeš změnit číslo v bloku (desetinná čísla se ve Scratchi píšou s desetinnou tečkou, např. 0.3).

2. Sestav scénář, který obtiskne slovo nikoliv najednou, ale postupně, po jednotlivých písmenech.

Píšeme slova

Postava *písmeno* má také kostýmy, které představují háček a čárku nad písmenem.

Pomocí nich sestav scénáře, které napíšou česká slova.



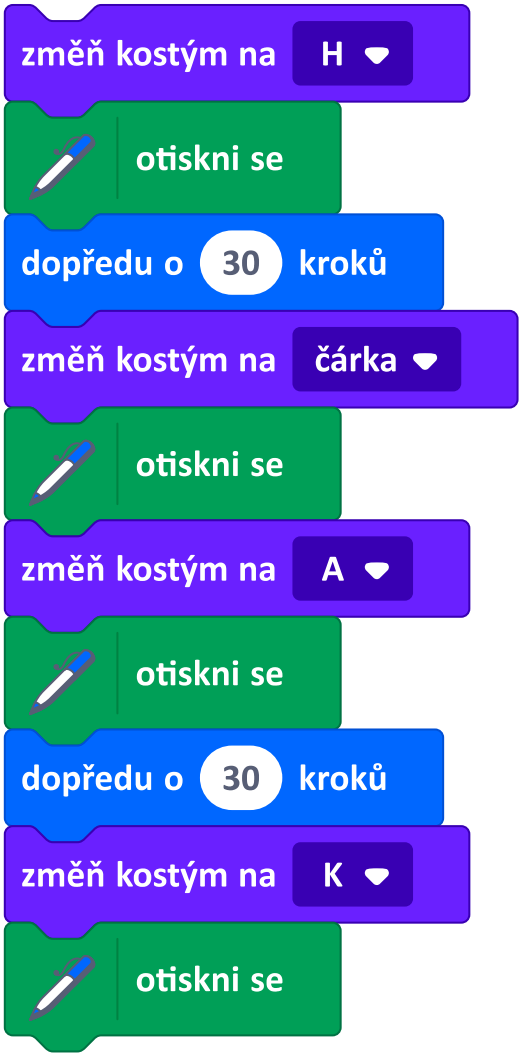




napiš svá vlastní slova

Čteme scénáře pro slova

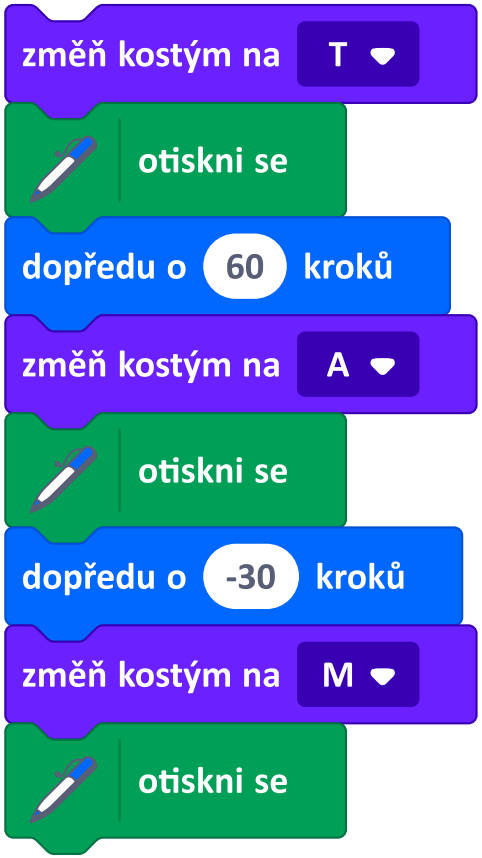
Jaká slova napíšou tyto scénáře? Nejdříve uvažuj, vysvětli, potom ověř v počítači.





Čteme scénáře pro slova

1. Jaké slovo vytvoří tento scénář? Nejprve zkus odhadnout, potom ověř. Dopadlo to, jak jsi předpokládal?



2. Za každý blok **otiskni se** v úloze 1 vlož blok **čekej 1 sekund**.

Co postava dělá? Změnil se nějak výsledek? K čemu takové čekání může sloužit? Vysvětli.

Co už umíš

- vyznat se v prostředí Scratch
- ovládat postavu spouštěním bloků
- sestavit z bloků scénář
- spustit scénář
- scénář rozložit, opravit, přeuspořádat