## Kapitola 4

# Opakování s podmínkou



# Co budeme dělat

- chytat písmenka

# Co se naučíš

- sestavit opakování s podmínkou pro jeho ukončení
- rozpoznat, kdy bude podmínka splněna
- rozpoznat, kdy je podmínka testována

# Podmínka

Otevři si projekt *Písmena a slova*.

1. Sestav scénář, který stokrát za sebou vymění kostým písmena.

2. Pro předchozí úlohu vyzkoušej blok **opakuj dokud nenastane**. Do tohoto bloku vlož **podmínku** pro stisknutí klávesy. Najdeš ji v nabídce bloků **Vnímání**.
   Spusť scénář a vyzkoušej.



# Jak dlouho se opakuje?

1. Spouštěj scénář opakovaně.
   Do kdy se bude scénář vykonávat?
   Jak dlouho by scénář mohl běžet?
2. Vyzkoušej ve svém scénáři jiné podmínky:
   **dotýkáš se ukazatele myši?** nebo
   **myš stisknuta?**.



# Chytání písmenka

**1.** Uprav svůj scénář, aby střídající se písmenka začínala vždy od začátku abecedy.

**2. Hraj hru**: spusť scénář a snaž se zastavit na „svém“ písmenku.

**3. Vylepšení**: Uprav svůj scénář, aby se na konci vybrané písmeno otočilo kolem dokola.



# Hra o bonbóny

Děti dostaly bonboniéru a rozhodly se, že si o ni zahrají. Pravidla zněla: Hráč, jehož písmeno se po stisknutí klávesy ukáže, si může vzít bonbón. Tomáš vytvořil scénář pro tuto hru.

Ovšem v Tomášově scénáři padalo pokaždé písmeno **T** a Tomáš tak vždy vyhrál. Jak scénář upravil, aby mohl takto podvádět?

?



# Co už umíš

- Ukončit opakování bloků podmínkou
- Použít různé podmínky pro ukončení opakování
- Poznat, kdy je podmínka splněna a kdy ne
- Použít opakování při vytvoření příběhu
- Na startu nastavit příběh