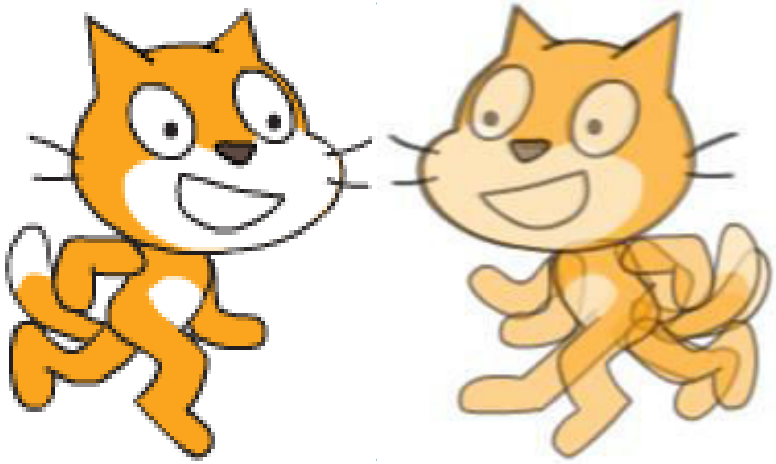
Kapitola 5

Myš a klávesnice



Co budeme dělat

- ovládat postavu klikáním myší, psaním z klávesnice

Co se naučíš

- spouštět scénáře pomocí událostí
- reagovat na klikání myší, psaní z klávesnice

Kočičí procházka

Otevři si nový prázdný projekt.

1. Chceme, aby kočička chodila po scéně sem a tam. Nejprve sestav scénář, v němž se kočička bude stále pomalu posouvat dopředu. Použij blok **opakuj stále** .

2. Vyzkoušej, co se stane, když do scénáře zařadíš blok **když narazíš na okraj, odraz se** .

3. Nech kočičku běhat, klikni pod scénou do pole **Směr** a vyzkoušej ikony v okně. Co kočička dělá?



Kočička chodí a klouže se

1. Kočička při pohybu vypadá, jako že se klouže. Prohlédni si kostýmy kočičky a uprav scénář, aby vypadala, že na místě kmitá nohama.



Nápověda: Co uděláš, aby kočička nekmitala příliš rychle?

2. Jak zařídit, aby se kočička mohla chvíli klouzat a chvíli chodit?
Sestav dva scénáře, jeden pro pohyb a druhý pro střídání kostýmů. Spouštěj je postupně.

Spouštění scénářů

1. Vyzkoušej, co dělá blok **po kliknutí na mě** z nabídky **Události**. Připoj jej k jednomu ze scénářů. Potom klikni na postavu na scéně.

2. Vyzkoušej blok **po stisknutí klávesy mezerník**. Připoj jej ke druhému scénáři.
Spouštěj oba scénáře. Jak poznáš, který scénář je spuštěný?



3. Vyzkoušej, co dělá červený terčík vedle zeleného praporku. Vysvětli, kdy a jak funguje.

Režim *Celá obrazovka*

1. Objevujeme režim *Celé obrazovky*.
Všimni si, že nad scénou vpravo je tlačítko .
Přepni do tohoto režimu. Spouštěj scénáře mezerníkem a klikáním na kočičku.

2. Zastavuj scénáře v režimu *Celé obrazovky* kliknutím na červený terčík a znovu je spouštěj.

3. Uvažuj a diskutuj, jaké jsou výhody režimu *Celé obrazovky*.

Co už umíš

- Použít událost ke spuštění scénáře
- Spouštět více scénářů najednou
- Ovládat více postav
- Ovládat postavy pomocí myši
- Použít textový vstup z klávesnice
- Použít odpověď z klávesnice ve scénáři