



projekt
CESTOVÁNÍ PO SVĚTĚ

Co budeš dělat:

- graficky připravit hru, včetně změny kostýmů postav,
- programovat pohyb postavy po světadílech.

Co si zopakuješ:

- pracovat se s **novými bloky**, **nekonečným cyklem**,
- pracovat s bloky pod záložkou **VZHLED**

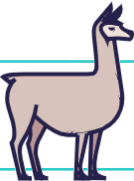
Co se naučíš:

- využít grafické prostředí Scratch pro přípravu postav (výměna kostýmů, změna barvy kostýmů, vytvoření vlastních kostýmů)

Zamysli se nad projektem

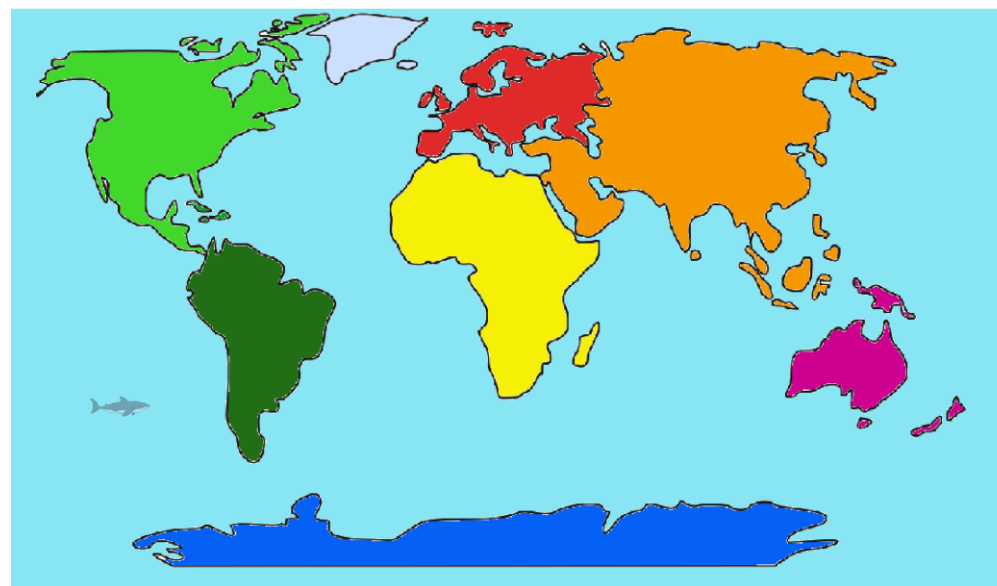
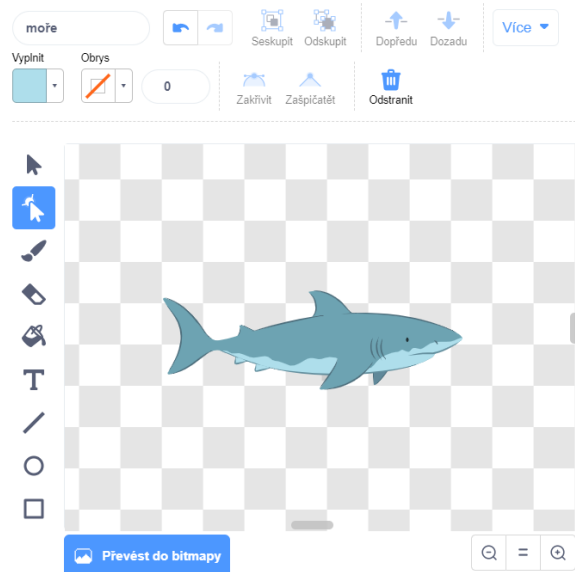
- Cílem tvé práce je vytvořit interaktivní mapu světa, kde se postava pohybuje po mapě a zároveň mění kostým podle toho na jakém kontinentu se vyskytuje.
- Zamysli se (a sepiš si poznámky, ať se ti lépe tvoří):
 - Kolik postav budeš potřebovat?
 - Kolik kostýmů budeš potřebovat?
 - Jaké kostýmy vybereš?
- Důležitou roli zde hrají barvy.
- Do scény si vlož obrázek mapy světa.

Jak by to mohlo vypadat?

části mapy	kostým pro část mapy	barva pro část mapy
oceán	ryba 	světle modrá
Severní Amerika	medvěd 	světle zelená
Jižní Amerika	lama 	tmavě zelená
Grónsko	lední medvěd 	šedivá
Evropa	ježek 	červená
Asie	papoušek 	oranžová
Austrálie	had 	růžová
Antarktida	tučňák 	tmavě modrá
Afrika	žirafa 	žlutá

1. Barvy na mapě a kostýmy postavy

- Pro práci využij grafického editoru v prostředí Scratch:
 - vybarvi světadíly a další části mapy,
 - vytvoř postavu a vyber její kostýmy.



2. Pohyb postavy

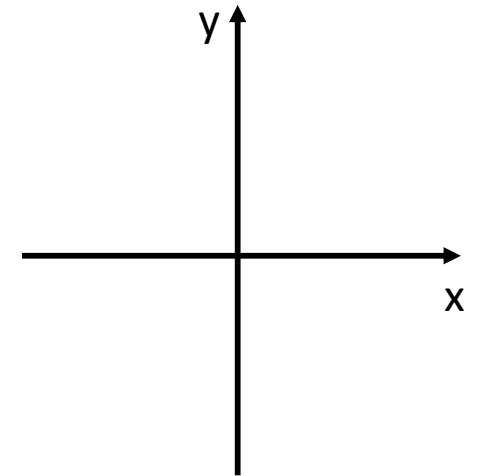
- **Základní informace:**

- Postava má nyní své kostýmy, ale je nutné ji naučit pohybovat se po celé scéně.

- **Co musíš vyřešit:**

- Jak se bude postava pohybovat po scéně?

- **Využij bloky:**



3. Pohyb po celém světě

- **Základní informace:**

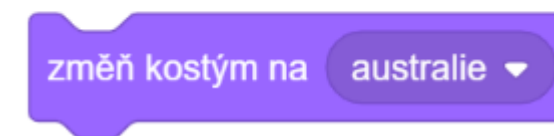
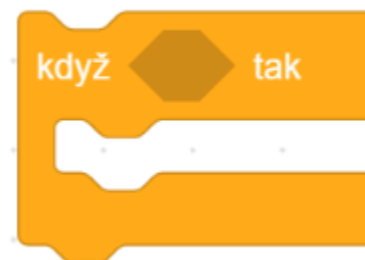
- Postava má pro každý světadíl připravený kostým. Teď je potřeba naučit ji kostýmy měnit.

- **Co musíš vyřešit:**

- Jak změní postava kostým v závislosti na barvě na scéně?
- Jak zajistit, aby se kostým změnil **pokaždé**, když se postava dostane na nový světadíl nebo ze světadílu do moře?

- **Využij bloky:**

pozn.: jen tyto bloky ale nestačí



4. Využití: **moje bloky**

- **Základní informace:**

- Kontrolu změny barvy je vhodné provádět jen tehdy, když stiskneme jednu z šipek, které ovládají pohyb postavy. Jinak je kontrola zbytečná.
- Není ale vhodné kopírovat dlouhé sekvence bloků s kontrolou ke každé šipce, protože kdybys pak chtěl třeba změnit jeden kostým, musel bys to udělat u každé šipky.

- **Co musíš vyřešit:**

- Jak to tedy udělat, abys nemusel ke každé šipce zkopírovat a připojit celou sekvenci bloků pro kontrolu barvy.

- **Zkus využít **moje bloky****