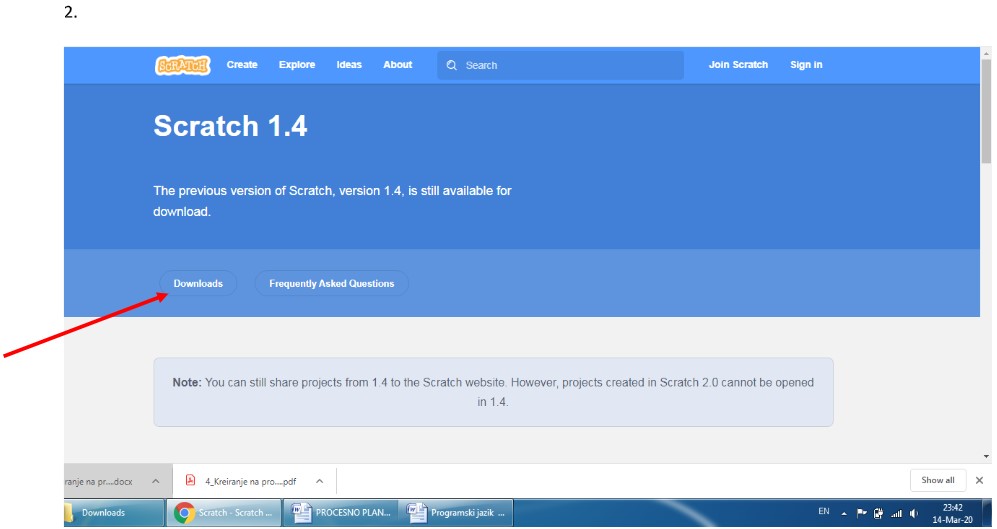
**Почитувани ученици!**

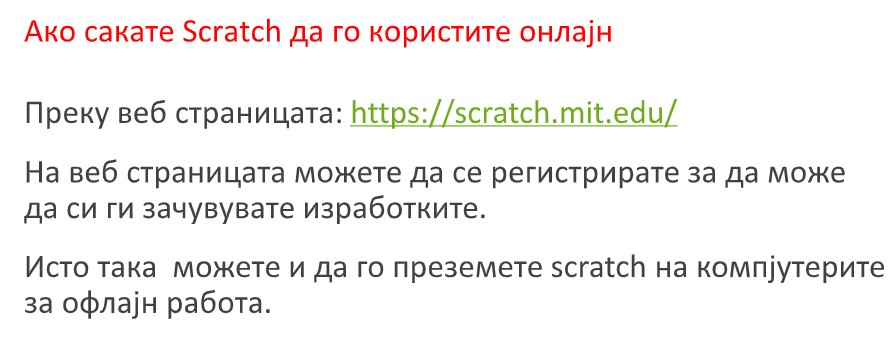
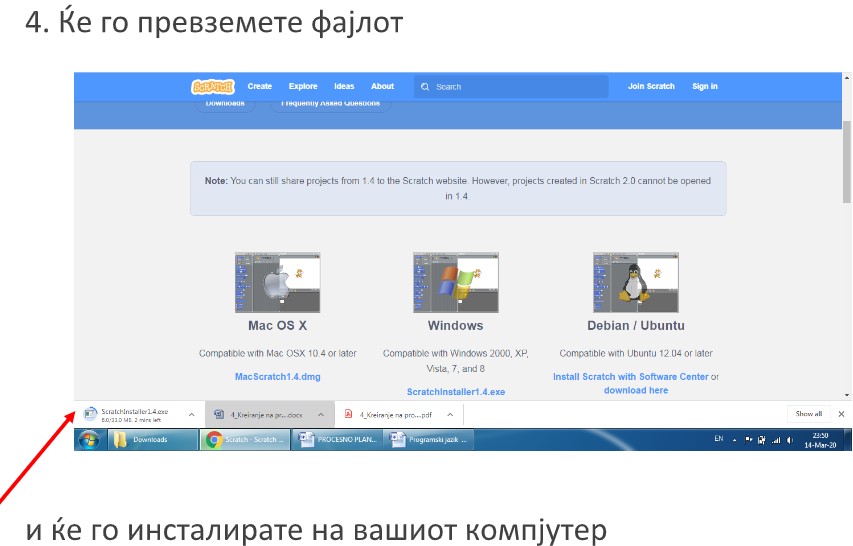
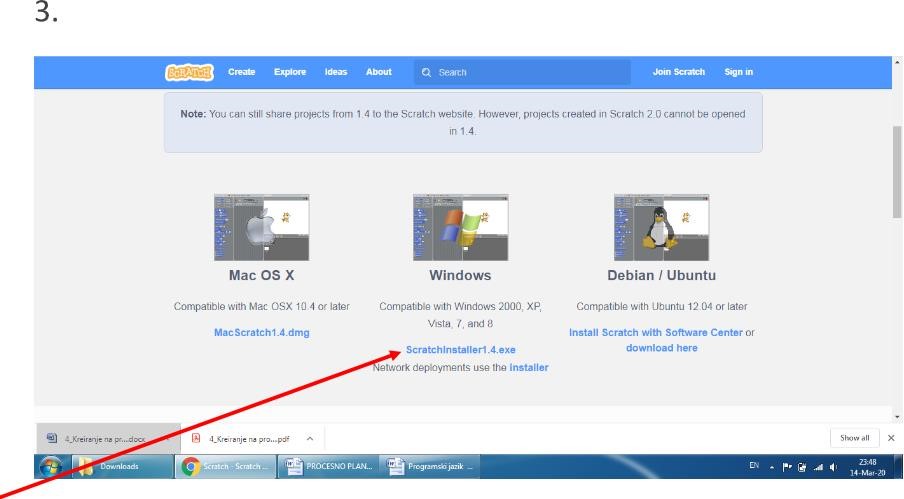
*За поуспешно реализирање на наставните содржини од тема: „Креирање програми“ пожелно е дома на вашите компјутери да го инсталирате програмскиот јазик*

*Scratch.*

# Упатство за користење на програмскиот јазик Scratch







**Регистрација**

Се клика на копчето Join S

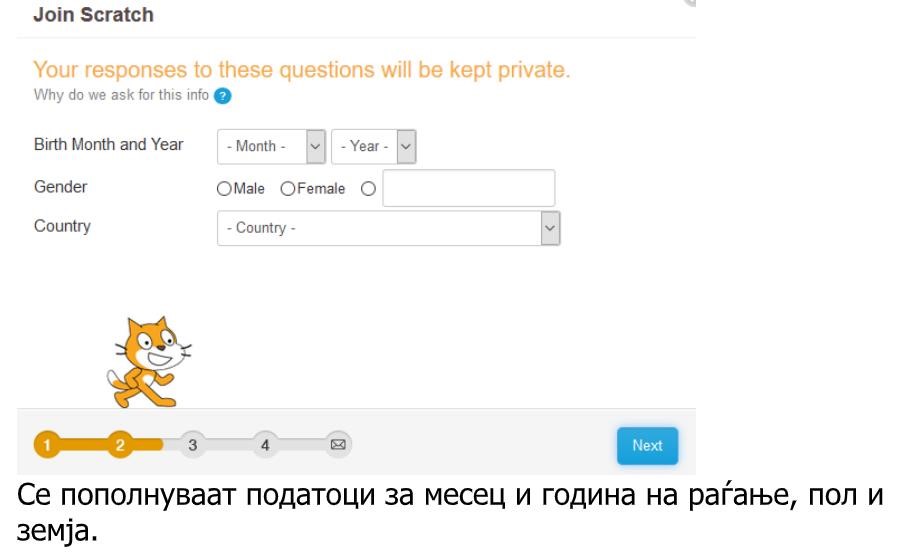
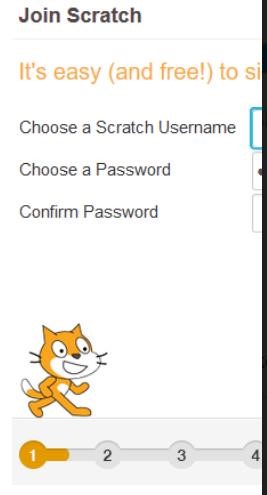
cratch при што

се отвара формул

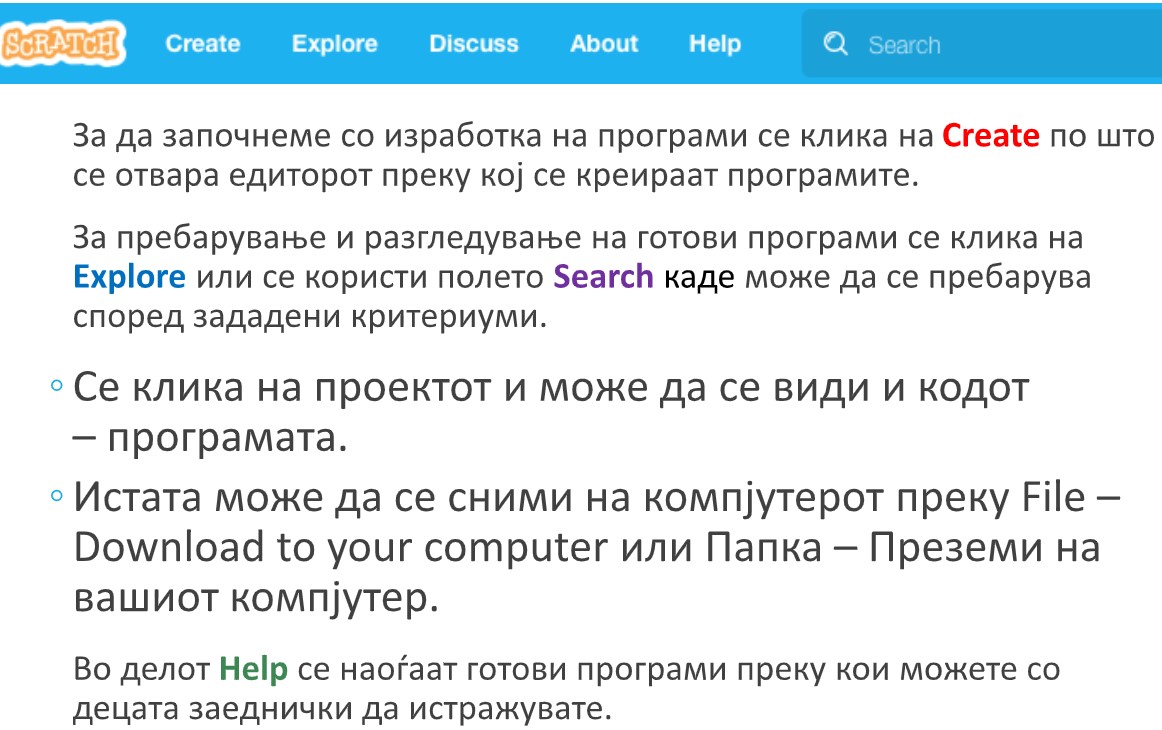
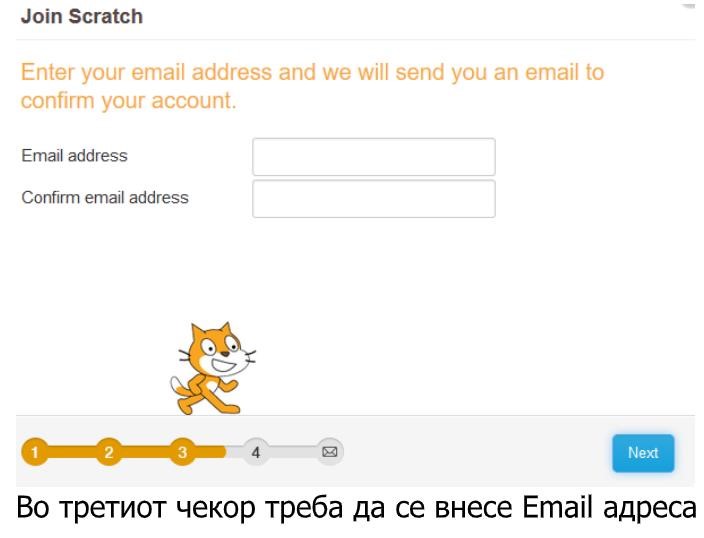
ар за регистрација во 4

чекори.

**Регистрација (2)**



**Регистрација (3)**



**ИНФОРМАТИКА – 6 одд. (тема: Креирање програми)**

# Изработка на програми со структура за повторување (16.03.2020-20.03.2020)

**Цел**: Ученикот да се оспособи да креира и извршува едноставни програми со структура за повторување;

Кај одредени структури некои чекори потребно е да се повторат, односно да се извршат повеќе пати. (*Во чекорот може да има еден запис или повеќе записи*)

Таквите структури се нарекуваат **структури за повторување** или **циклични структури**. (*еден алгоритамски чекор е еден циклус*)

Можни се две ситуации:

|  |  |
| --- | --- |
| **1.**Однапред се знае колку пати циклусот ќе се повтори. | |
|  | Повторување на циклусот (блокот искази) конечен број пати (во нашиот пример е 5); |
| **2.**Бројот на повторувања | зависи од некој услов и тој број не е однапред познат; |
|  | Постојано извршување на блоковите (исказите) кои се внатре во циклусот. |
| услов | Постојано повторување на блоковите (исказите) се додека не се исполни условот. |

**Активност1:**

**Пр.** **Креирај програма – играње на балерина**; **позадина**–сцена за играње (бина/подиум); **фигура** балерина–со 3 маски во разни позиции;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| 1.анимација-балерина која игра постојано; | 2.анимација – балерина која играњето го повторува 3 пати (3 позиции на балерината х 3 пати) | 3.Анимација-балерина која игра се додека не се исполни условот-притисни го копчето Space; |

**Активност 2:** Овие 3 примери направете ги на својот компјутер и согледајте ја разликата во анимациите.

Пронајди и разгледај веќе креирани програми во Scratch кои ја користат структурата ПОВТОРУВАЈ на веб страната [https://scratch.mit.edu/.](https://scratch.mit.edu/)

**Активност 3:** Креирај програма која симулира движење на фигурата низ библиотеката со помош на покажувачот од глувчето (го бара сокриеното копче кое треба да го притисне за да премине во тајната соба).



|  |  |
| --- | --- |
|  | КОДОВИ КОИ СЕ  ОДНЕСУВААТ НА  ФИГУРАТА  (sprite)      има 1 фигура со две маски |
|  | КОДОВИ КОИ СЕ  ОДНЕСУВААТ НА  ЕТАПАТА  (stage)    има 2 етапи |

Обиди се оваа програма да ја направиш и ти!

**Изработка на програми кои содржат комбинации од структури и вклучуваат настани**

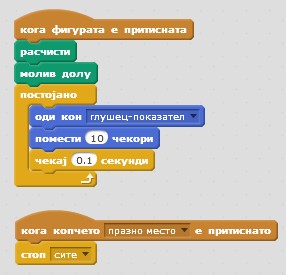
# (16.03.2020-20.03.2020)

**Цел:** Ученикот да се оспособи за самостојно креирање на едноставни програми со комбинација од структури;

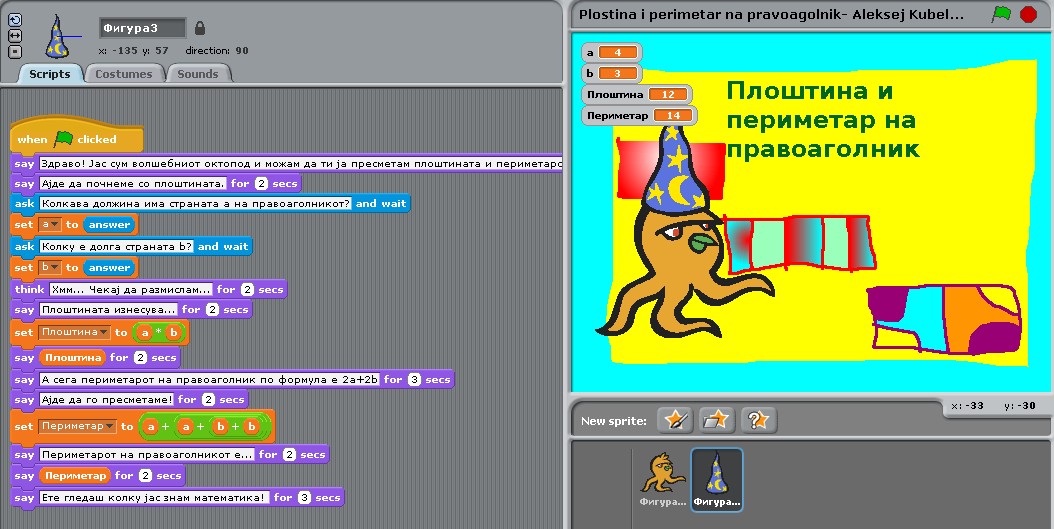
Пример 1:Програма која ќе овозможи при клик на фигурата, таа да се ископира во форма на круг



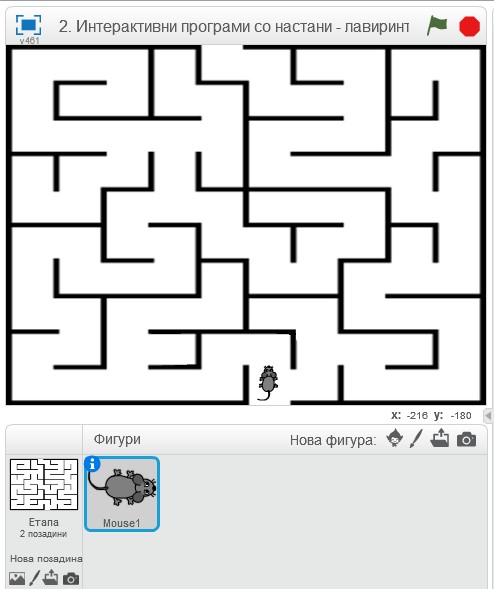
Пример 2:Програма која ќе овозможи фигурата да го следи движењето на покажувачот и притоа ќе ја исцртува патеката на движење. Притискањето на празно место од тастатурата означува крај на програмата.

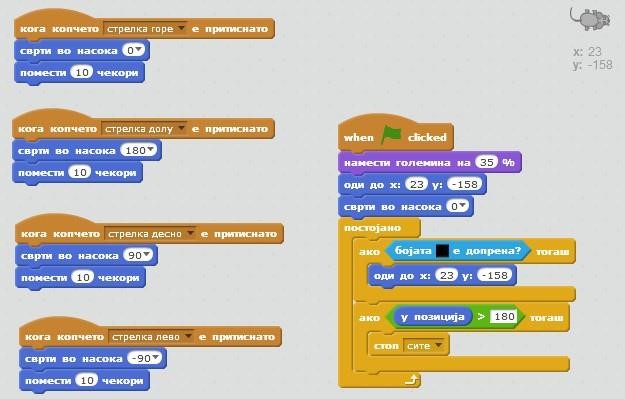


Пример 3: Програма која за внесени вредности за страните а и b пресметува периметаро и плоштина на правоаголник.



Пример 4:Програма која симулира движење на глувчето низ лавиринтот со помош на стрелките од тастатурата





**За дома:** Биди креативен и направи едноставна програма во програмскиот јазик Scratch со примена на изучените структури (редоследна структура, структура за избор и структура за повторување), зачувај ја под име zadaca-strukturi и истата испрати ја на следниот мејл: dragan.gjorgiev94@gmail.com