

MOONHACK 2020

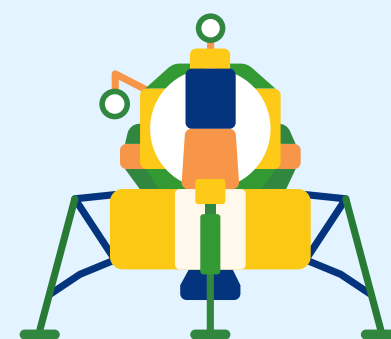
SCRATCH JR

CROATIAN

**BROUGHT TO YOU BY CODE CLUB AUSTRALIA
POWERED BY TELSTRA FOUNDATION**



**SUBMIT AND BE COUNTED AT
[MOONHACK.COM](https://moonhack.com)**



Uvod

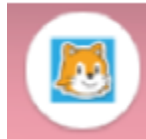
Mnogo ljudi koji odlaze u svemir vraćaju se i žele pomoći poboljšati okoliš. U ovom ćemo projektu napraviti animaciju koja će pokazati različite ljude koji rade zajedno kako bi očistili naš planet.

Napomena: Za ovaj projekt potrebno je imat instaliran Scratch Jr na tabletu ili Chromebooku

Korak 1: Astronaut se osvrće na Zemlju

Prvo želimo postaviti scenu astronauta u svemiru gledajući na Zemlju.

- Otvorite Scratch Jr aplikaciju. Ikona bi trebala izgledati ovako:



- Pritisnite početni gumb:



- Pritisnite gumb za dodavanje projekta:



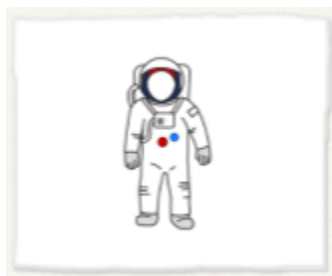
- Za ovaj projekt ne želimo Mačku, pritisnite ga i držite, a zatim pritisnite x da biste ga izbrisali:



- Dalje, želimo dodati našeg Astronauta. Pritisnite gumb za dodavanje likova :



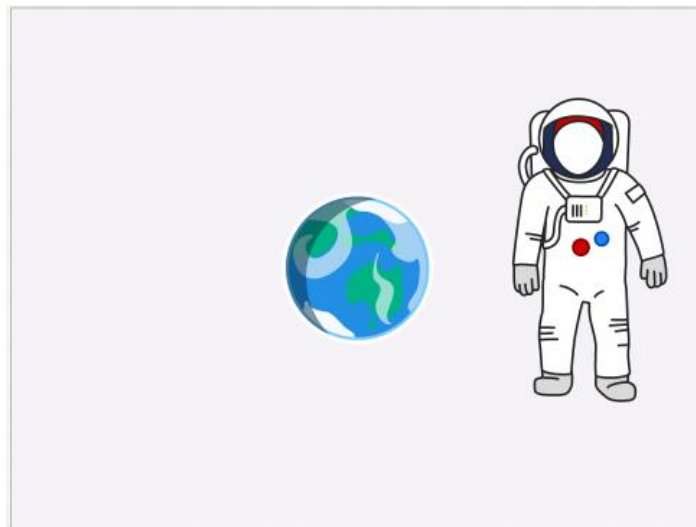
- Pronađite i pritisnite pločicu Astronauta:



- Ponovite postupak za dodavanje Zemlje:



- Kliknite i povucite astronaut kako biste ga pomaknuli na stranu:



- Provjerite je li odabran Astronaut, pritiskom na lik Astronauta. Treba ga istaknuti ovako:



- Sada možemo početi dodavati kod našem Astronautu kako bi ga natjerali da govori. Započnite povlačenjem žutog bloka **start kada je lik kliknuti** na svoju površinu za stvaranje koda:

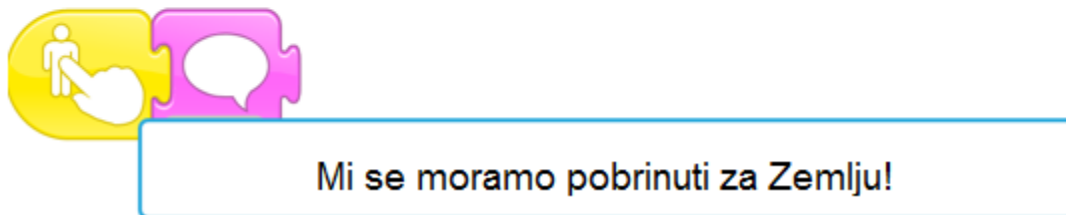
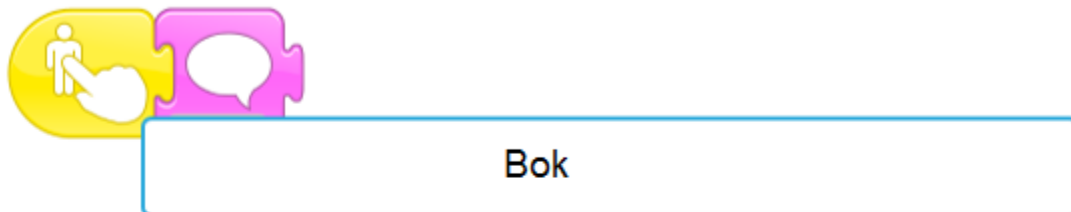


To će se aktivirati kada pritisnete našeg Astronauta.

- Zatim dodajte ružičasti blok govora, pazeći da je povezan s našim žutim blokom:



- Pritisnite gdje piše "Bok" i promijenite tekst:



- Testirajte svoj program pritiskom na Astronaut. Kaže li on, "Mi se moramo pobrinuti za Zemlju!"
- Dalje, želimo da lik Zemlja reagira. To ćemo učiniti korištenjem bloka poruka. Poslat ćemo žutu poruku kada naš Astronaut završi govor kako bismo obavijestili Zemlju da smo spremni:



- Na kraju, želimo reći našem astronautu da nam više ništa od toga ne treba. Dodajte crveni krajnji blok:



2. korak: Zemlja reagira

Sada kada Astronaut razgovara sa Zemljom, učinimo da lik Zemlja reagira.

- Pritisnite lik Zemlja tako da mu možemo početi dodavati kod.



- Želimo da se naš kod pokrene kad dobijemo poruku od Astronauta. Dodajte žuti start kad na blok vašeg koda stigne narančasta poruka:



- Neka Zemlja odgovori tako što dodate ljubičasti govorni blok i upišete poruku:



Razumio. Radimo zajedno.

- Testirajte svoj kod pritiskom na lik Astronauta. Vaš Astronaut prvo bi trebao razgovarati, a Zemlja treba odgovoriti.

Korak 3: Nacrtajte pozadinu svemira

Želimo poboljšati svoju pozadinu, jer je prostor crn, a ne bijel!

- Kliknite gumb za dodavanje pozadine:



- Zatim pritisnite gumb za slikanje vlastite pozadine:



- Provjerite je li odabrana crna boja:



- Zatim kliknite na kantu:



- I pritisnite bilo gdje na platnu da cijelo platno oboji u crno.



- Na kraju, kliknite na gumb za potvrdu da biste spremili novu pozadinu:



- Tako je bolje! Testirajte sada svoj projekt pritiskom na lik Astronaut.

Izazov: Dodajte zvijezde

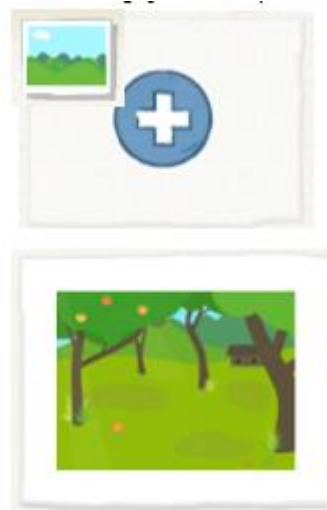
Možete li dodati svjetlucave zvijezde svojoj crnoj svemirskoj pozadini?

Savjet: mali bijeli krugovi mogu izgledati poput zvijezda.

4. korak: Čišćenje

Da bi počeli raditi na čišćenju, moramo dodati našu osobu koja će raditi na čišćenju i mjesto koje će ona čistiti.

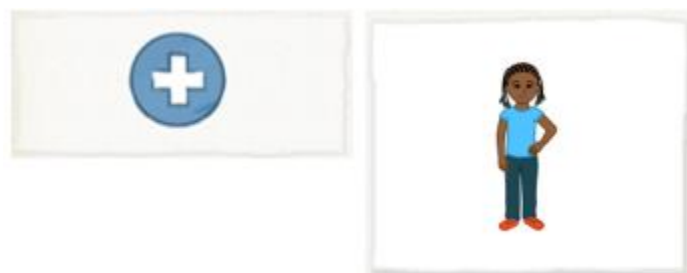
- Prvo moramo dodati novu pozadinu. To možete učiniti pritiskom na tipku za dodavanje pozornice:
- Izaberite pozadinu pritiskom na tipku za dodavanje pozadine, a zatim odabirom pločice s pozadinom koja vam se sviđa:



- Ponovo izbrišite Mačku pritiskom i držanjem lika i pritiskom na x:



- Zatim dodajte novi lik koji vam se sviđa:



- Pomaknite svoj novi lik na jednu stranu pozornice:



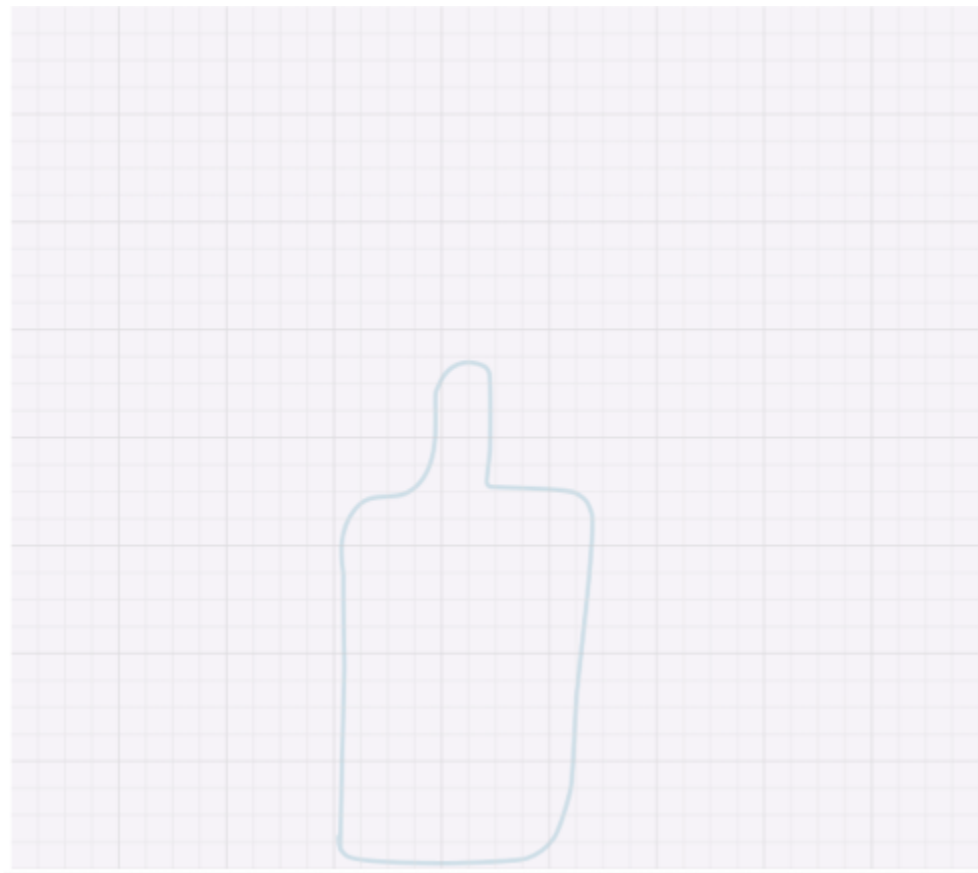
5. korak: Nacrtajte lik boca

Dodat ćemo malo smeća. Nemamo lik smeće, tako da trebamo nacrtati svoje.

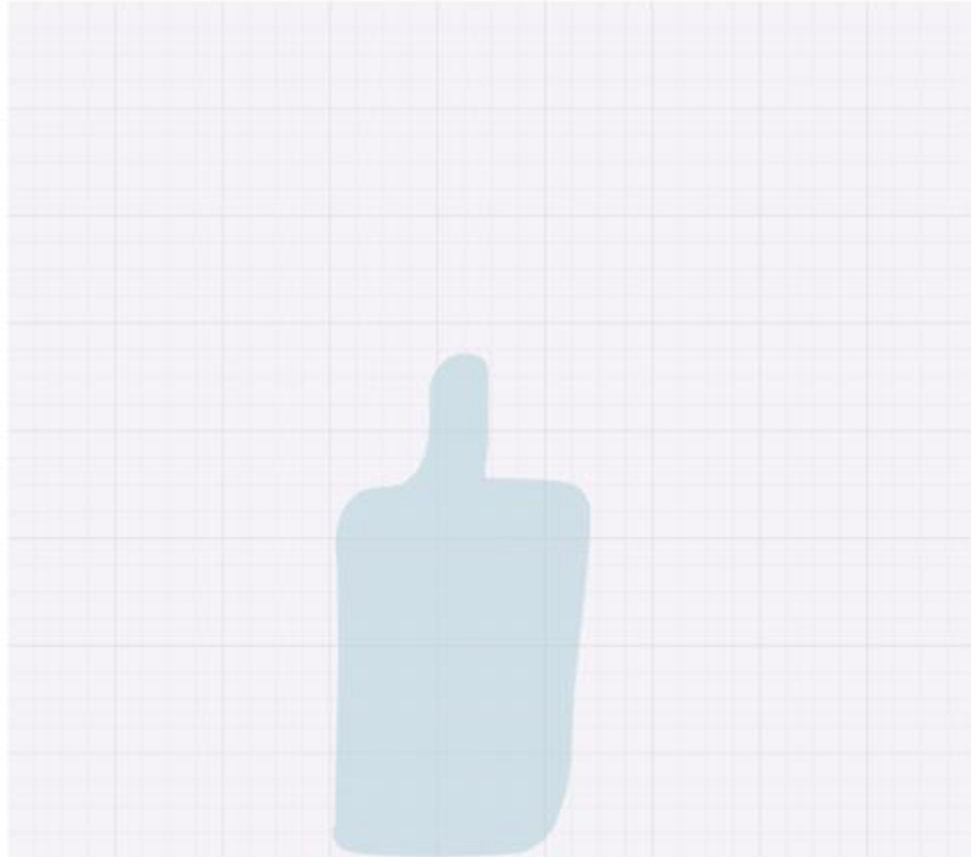
- Kliknite novu tipku lika a zatim gumb za crtanje:



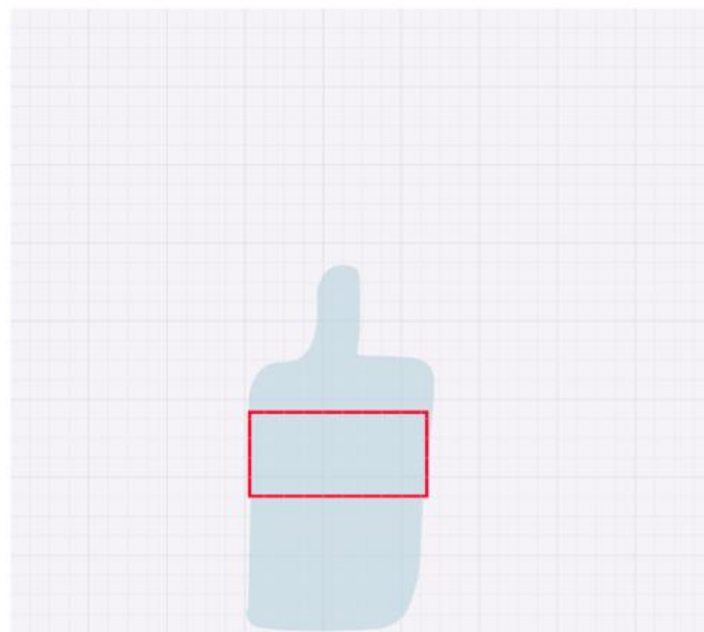
- Pomoću našeg alata za crtanje linija i odabrane svijetlo sive boje, nacrtajmo bocu. **Provjerite dodiruju li se početak i kraj vaše linije!**



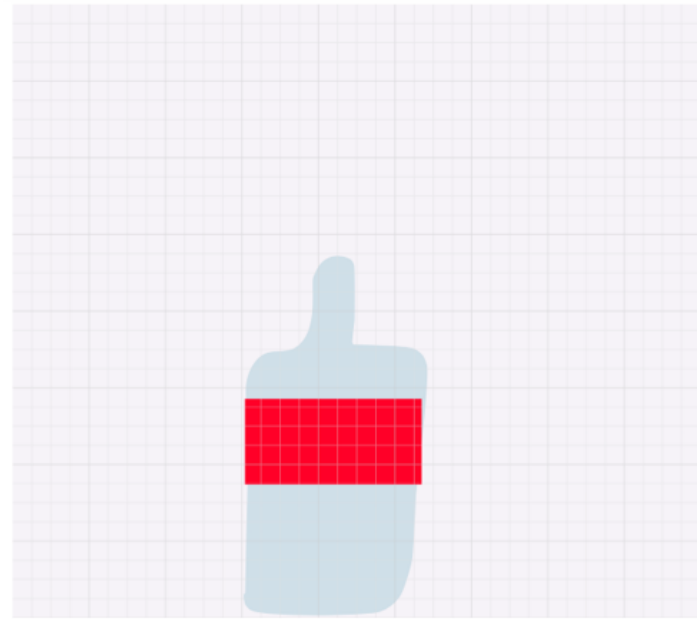
- Zatim odaberite alat kantu i kliknite **unutar** boce.



- Nacrtajmo crveni pravokutnik na našoj boci pomoću alata pravokutnika.



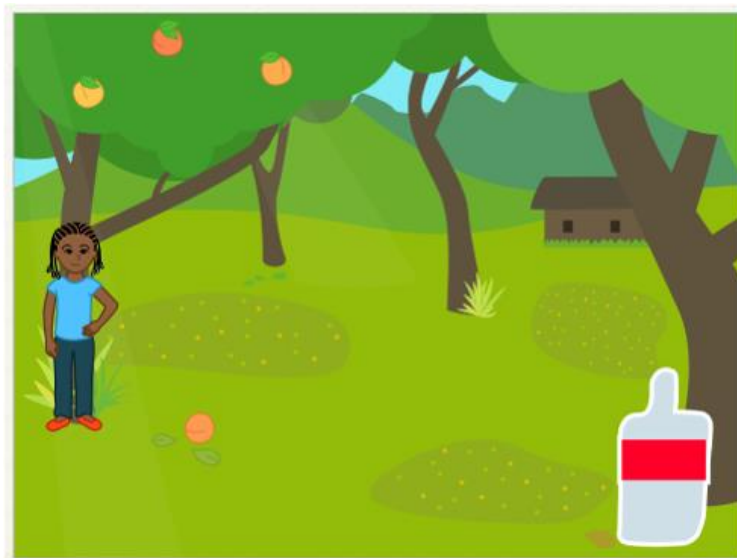
- Napunite pravokutnik pomoću alata kante.



- Kad ste zadovoljni s bocom, pritisnite gumb za prihvaćanje.



- Pomaknite bocu negdje na pozadini:



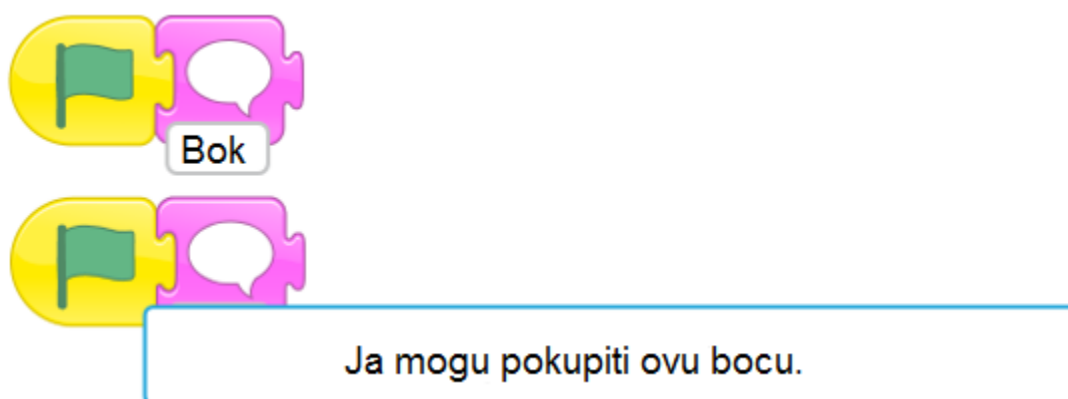
Korak 6: Pokupite smeće

Sada napokon možemo programirati našeg lika kako bismo pokupili bocu.

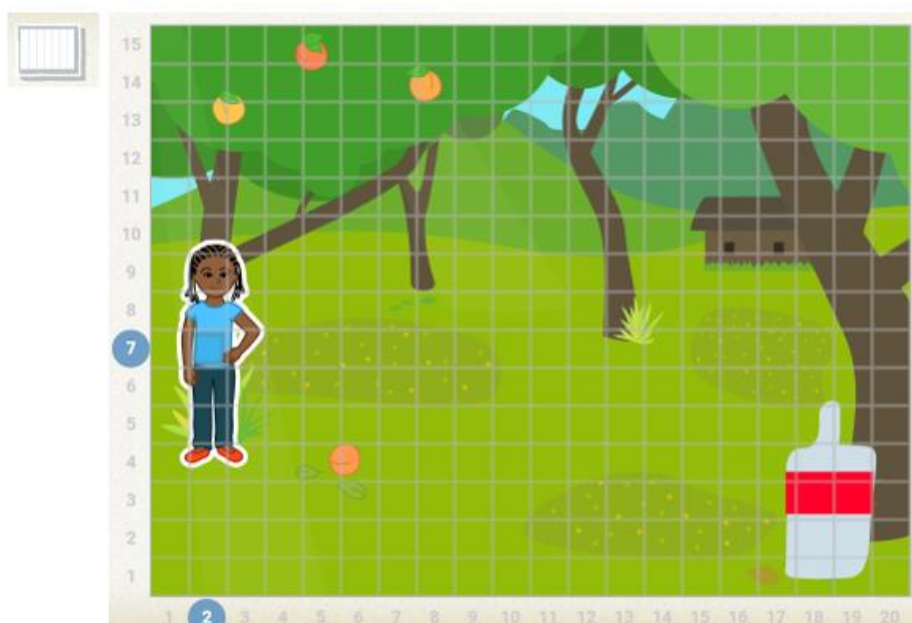
- Kliknite lik i možemo započeti dodavati kod, počevši sa žutim blokom kada je kliknuta zelena zastavica.



- Želimo da lik razgovara i podijeli svoje oduševljenje skupljanjem boce.



- Zatim želimo da se naš lik pomakne prema boci. Pritisnite mrežu rešetke da biste vidjeli koliko koraka morate poduzeti kako biste došli do boce.



- Prebrojite koliko koraka trebate prijeći da biste došli do boce, a zatim dodajte blok za pomicanje prema naprijed i unesite taj broj:



- Isključite mrežu:



- Sada, dodajmo krajnji blok da kažemo našem liku da smo s njim završili.



- Testirajte svoj kod pritiskom na zelenu zastavu. Vaš bi lik trebao krenuti prema boci.
- Zatim, kad vaš lik dođe do boce, pokupit će je. Kliknite lik boca i dodajte kod za interakciju s našim likom:



- Kad vaš lik dođe do boce, želimo da nestane s ugodnim zadovoljavajućim zvukom.



- Testirajte ponovo svoj kod. Vaš bi lik trebao hodati do boce, a boca bi trebala nestati.

- Na kraju, želimo da naša animacija bude spojena. Ne želimo klikati između svojih pozdajna. Vratite se na prvu pozdajnu:



- Provjerite je li odabran lik Zemlja:



- Na kraj koda dodajte posebni crveni blok promjene pozadine .



- Testirajte svoj kod klikom na Astronauta. Trebao bi se automatski kretati kroz čitavu animaciju.

Čestitamo: Završili ste projekt.

Ako želite još malo zabave za Scratch Jr, isprobajte izazove u nastavku. Nakon što ih završite, možete isprobati projekt Scratch Jr Moonhack za 2017. godinu ili se uskladiti s jednim od naših Scratch Moonhack projekata.

Izazov: Dodajte još jednu fazu

Možete li dodati nekoga drugog da uzme smeće? Pokušajte dodati novu pozornicu s drugačijom pozadinom i pokušajte nacrtati drugačiji komad smeća (možda isprobajte slamku ili paket čipsa).

Savjet: Ako se izgubite, možete slijediti korake 4-6, ali koristeći različite likove i drugačiju pozadinu.