**NAVODILA ZA DELO NA DOMU**

**Neobvezni izbirni predmet RAČUNALNIŠTVO**

**Razredi: 4., 5. in 6.**

**Datum:** Torek, 17. 3. 2020, 6. šolska ura (12.05–12.50)

**USTVARI IGRO: »Zadeni gol / Nogomet«**

Odprete brskalnik (**Firefox ali Chrome** …) in se na spletni strani programskega orodja Scratch <https://scratch.mit.edu/> prijavite s svojimi prijavnimi podatki. V kolikor jih je kdo pozabil, mi lahko pišete na dejan.zmavc@abesednjak.si in vam jih pošljem. Z gumbom **Ustvari**, ustvarite nov projekt in pričnete z delom.

**Ukazi so sledeči:**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.**Mačku dodamo ukaze za zamenjavo videza in za premikanje.**2.**Spodaj desno dodamo novo figuro (nogometno žogo, **Soccer Ball**) in ji dodamo ukaze za premikanje, brc žoge ter za zadetek (dotik mreže oz. roza barve).**DODATNO DELO****(za hitre ali 5. in 6. razred)****3.**Kreiramo novo sporočilo (gol) in ga dodamo k žogi v pogoj pri zaznavanju barve.**4.**Narišemo oz. natipkamo **Lik2**.Natipkamo besedo **Goool!** in mu spremenimo barvo.Figuri oz. Liku2 dodamo ukaze na desni. | **Lik1 (maček):****Žoga:****ZA NAPIS GOL dodaj sporočilo gol****(Dogodki 🡪 objavi sporočilo1 in izberete novo sporočilo):****Gol (npr. Lik2):** |
| **5.** | Uporabite še svoje elemente in figure ter razmislite kako narediti projekt oz. igro še bolj zanimivo. Na koncu projekt delite in shranite v ustrezen studio.V projektu zgoraj stisnete gumb  in na strani projekta kliknete  ter v novem oknu izberete studio **JD 16. ura – Nogomet**.**Kliknete OK in vaša naloga je opravljena.** |

Pripravil: ***Dejan Žmavc, prof.***