



SCRATCH

5.

IZGUBLJENA ŽOGA

Na otroškem igrišču je nekdo pozabil žogo. Začel je pihati veter in žoga se je začela kotaliti.

Sestavi program tako, da se bo žoga ves čas premikala (premikati naj se začne, ko pritisnemo zeleno zastavico). Ko bo prišla do konca »odra«, naj se odbije nazaj (ne sme nam pobegniti iz vidnega polja). Žoga naj se ustavi, ko pritisnemo na rdeč znak poleg zelene zastavice.

OPOMBA: pred prvim izvajanjem 2x klikni na ukaz za spreminjanje kotov (kot naj bo npr. 15°), da se žoga ne bo odbijala le levo in desno.

DODATNI IZZIV: razmisli, kako bi pohitrili (ali upočasnili) premikanje žoge.



NAMIG: uporabi ustrezen lik (žogo) in ozadje. Uporabi zanko *ponavlja* ter izberi ustrezen ukaz, da se figura odbije, če je na robu.