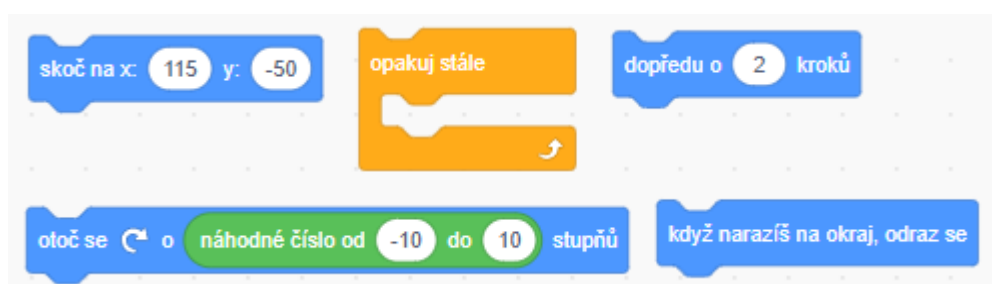


Balónek (pracovní list)

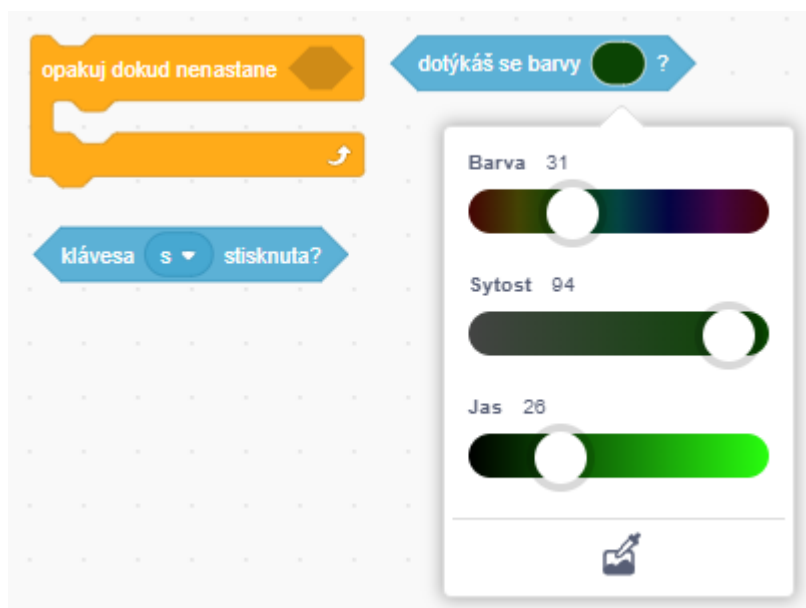
V programovacím prostředí [Scratch](#) si vytvořte kopii projektu [Balónek na poušti](#) ze studia iMYŠLENÍ.

Úkol 1: Vytvoř blok příkazů, který na začátku umístí balónek na konkrétní místo scény (příkaz “skoč na ...”. Potom začne stále opakovat pohyb balónku (příkaz “dopředu o 2”) následovaný náhodnou změnou směru (příkaz “otoč se o náhodné číslo od -10 do 10”). Pro situace, aby balónek neopustil scénu, do opakovací smyčky přidej příkaz “když narazíš na okraj, odraz se”.



Úkol 2: Zaměň příkaz “opakuj stále” za příkaz “opakuj dokud nenastane”. Podmínkou pro zastavení pohybu balónku by mělo být zmáčknutí klávesy “s”. Tuto podmínku najdeš ve skupině příkazů s názvem Vnímání (světle modrá).

Úkol 3: Změň způsob zastavení pohybu balónku. Balónek se zastaví po tom, co se dostane na zelenou barvu kaktusu. Slouží k tomu podmínka “dotýkáš se barvy?”. Konkrétní barva se dá vybrat nástrojem “kapátko”.



Úkol 4: Doplň předchozí blok příkazu o změnu vzhledu balónku na vyfouknutý. Mělo by se to stát po tom, co balónek zastaví svůj pohyb na zelené barvě kaktusu. Použij k tomu příkaz “změň kostým na píchlý”. Po novém spuštění bloku příkazu by se měl balónek vrátit jeho původní vzhled.

