

Komiks (pracovní list)

V programovacím prostředí [Scratch](#) si vytvořte kopii projektu [Tanec](#) ze studia iMYŠLENÍ. Budete využívat příkaz Bublina X sekund, který najdete ve skupině příkazů Vzhled (fialové).

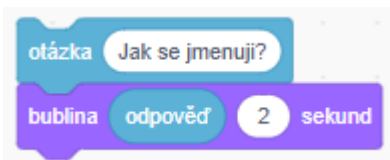
Úkol 1: Vytvořte blok příkazů, pomoci kterého dívka na scéně postupně zobrazí v textových bublinách 1. sloku písně Holka modrooká. Text písně by se měl zobrazovat postupně po jednotlivých verších.

Holka modrooká neseďávej u potoka,
holka modrooká neseďávej tam.
V Potoce se voda točí podemele tvoje oči,
holka modrooká neseďávej tam.

Úkol 2: Vytvořte bloky příkazů, které zobrazí rozhovor 2 postav. Chlapec bude postupně dávat v textových bublinách 3 otázky dívce a ta mu na ně bude stejným způsobem odpovídat. Otázky a odpovědi by se měly spouštět různými klávesami.

Jakou máš oblíbenou barvu?
Na jakou skladbu si ráda zatančíš?
Co by sis ráda dala k jídlu?

Vyzkoušejte si jak funguje příkaz Otázka v kombinaci s příkazem Bublina. Příkaz Otázka najdete ve skupině příkazů Vnímání (tyrkysové).



Úkol 3: Vytvořte blok příkazů, pomoci kterého dívka na scéně se vás zeptá na vaši oblíbenou hudební skupinu (zpěváka, zpěvačku). Po vepsání vaší odpovědi ji zobrazí v textové bublině a doplní ji další textovou bublinou s textem "To bych netipovala."

Vyzkoušejte jak funguje tato skupina příkazů. Můžete experimentovat s různými zadanými hodnotami.

