



Nazwa implementacji: Animacja

Autor:

Natalia Walter

Opis implementacji: Stworzenie 1) własnej animacji oraz 2) algorytmu wyszukiwania binarnego z gotowych modułów (Scratch).

Zaprojektuj animację, która będzie przedstawiała zebłą skaczącą na trampolinie 15 razy. Po skokach zebra powinna się zaczerwienić ze zmęczenia i westchnąć "uffff...".



Etapy

1

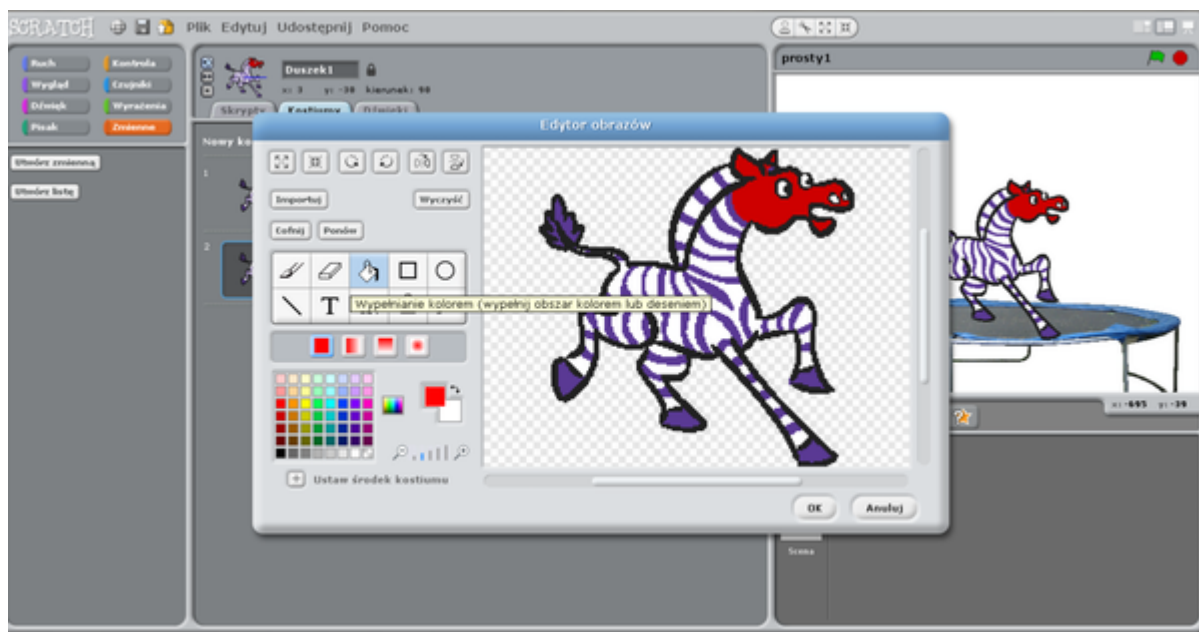
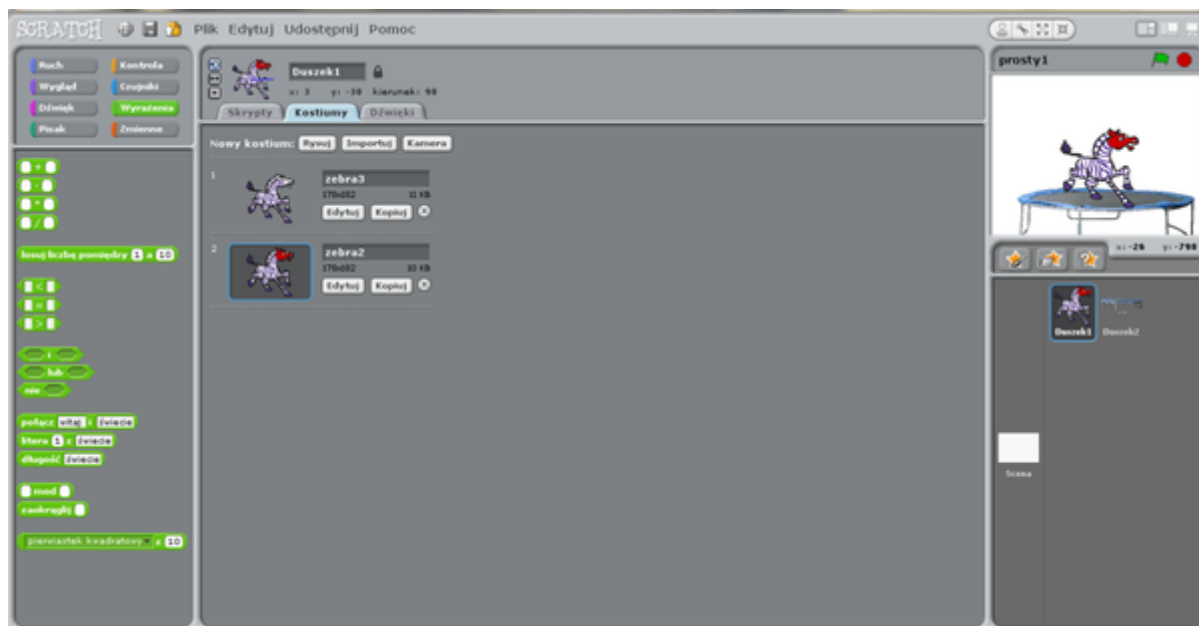


KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





- Należy rozpocząć od wybrania gotowego „duszka” (zebry) z folderu „Animals” oraz drugiego - trampoliny z folderu „Things”.

W zakładce „Kostiumy” skopiować kostium zebry, a następnie wyedytować go tak, by łeb zebry stał się czerwony.

Wracamy do zakładki „Skrypty”. W podglądzie w prawej części ekranu przesuwamy myszką trampolinę na dół, a na niej ustawiamy zebra.

2



Wracamy do zakładki „Skrypty”. W podglądzie w prawej części ekranu przesuwamy myszką trampolinę na dół, a na niej ustawiamy zebra.

•

Chcemy, by animacja rozpoczęła się po kliknięciu klawisza spacji, dlatego z sekcji „Kontrola” wybieramy wyrażenie „kiedy klawisz spacja naciśnięty” i ustawiamy je w polu skryptów (szare pole na środku ekranu).

Zebra ma podskoczyć na trampolinie 15 razy, dlatego wykorzystamy wyrażenie z sekcji „Kontrola” – „powtórz __ razy” (uzupełniamy puste miejsce liczbą 15).

Czas na wskazanie „Ruchu” (skok w górę). Wybieramy wyrażenie „leć przez __ s do x: __ y: __”.

W miejsce x i y podstawiamy wartości punktu, do którego ma podskoczyć zebra (wystarczy w to miejsce ustawić klawisz myszy, a wartości x i y wyświetlą się na dole obrazka po prawej stronie). To samo robimy drugi raz, by zebra spadła na dół.

• **Żeby skokom towarzyszył dźwięk z sekcji „Dźwięk” zabieramy wyrażenie „zagraj bębenkiem __ przez __ taktów” i uzupełniamy puste miejsca.**

Wychodzimy z pętli i zmieniamy kostium zebry na drugi (sekcja „Wygląd”) oraz wstawiamy wyrażenie „pomyśl __ przez __ s”.

Na końcu powracamy do poprzedniego kostiumu i wstawiamy „zatrzymaj wszystko” (sekcja „Kontrola”).

Oto przykładowy skrypt:



