

Pregledajte sledeće uputstvo
za pravljenje potprograma

Kvadrat Linijski, Funkcija

v458.0.1



X: -240 Y: 180

Ликови

Нови лик:

Позорница
1 позадина

Itchy



Scratchy

Нова позадина



Програми Костими Звукови

Кретање
Изглед
Звук
Оповка
Подаци

Догађаји
Управљање
Осећаји
Операције
Остало

обриши

печат

спусти оловку

подигни оловку

нека боја оловке буде

промени боју оловке за 10

нека боја оловке буде 0

промени сенку оловке за 10

нека сенка оловке буде 50

промени дебелину оловке за 1

нека дебелина оловке буде 1

када је кликнуто на овај лик

обриши

усмери се ка 90°

спусти оловку

нека величина буде 50 %

иди 80 корака

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

када је дирка притиснута

обриши

x: -135
y: -126

1

Линijska структура
naredbe se izvršavaju
jedna za drugom

Kvadrat Linijski, Funkcija

v458.0.1



Програми

Костими

Звукови

Кретање

Изглед

Звук

Оловка

Подаци

Догађаји

Управљање

Осећаји

Операције

Остало

чекај 1 секунду

повтори 10

понављај

ако је онда

ако је онда

у супротном

чекај док не

понављај док не

заустави све

када се појавим као умножак

направи умножак од мене

обриши овај умножак

када је кликнуто на овај лик

обриши

усмери се ка 90°

спусти оловку

нека величина буде 50 %

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 90 степени

чекај 1 секунду

када је дирка размак притиснута

обриши

1

Napravićemo linijsku strukturu sa potprogramom

2

Uočite periode - delove programa koji se ponavljaju.

3

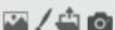
Umesto da pišemo 4 puta isti deo programa možemo da ga napišemo samo na jednom mestu i da ga pozovemo 4 puta

Ликови

Нови лик:

Позорница
1 позадина

Нова позадина

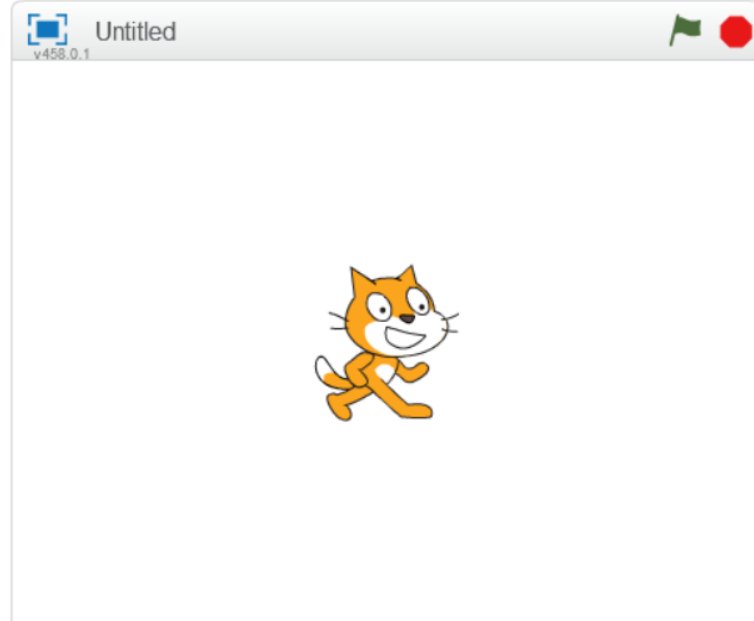


Itchy



Scratchy

x: -135
y: -126



Програми Костими Звукови

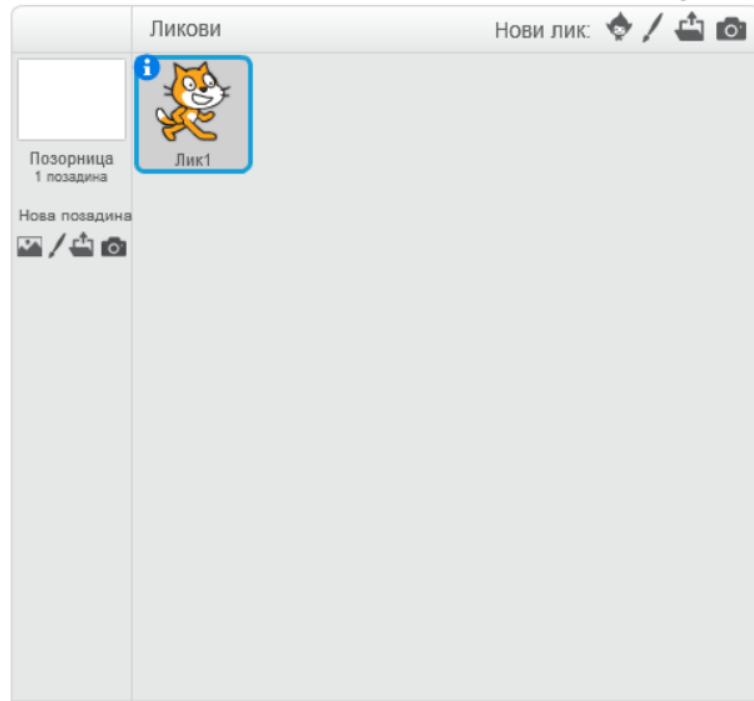
Кретање
Изглед
Звук
Оловка
Подаци
Догађаји
Управљање
Осећаји
Операције
Остало

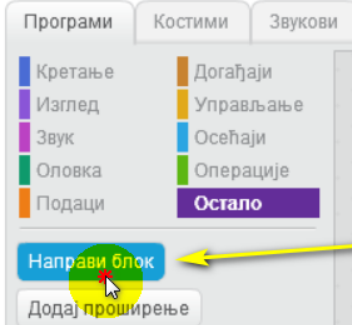
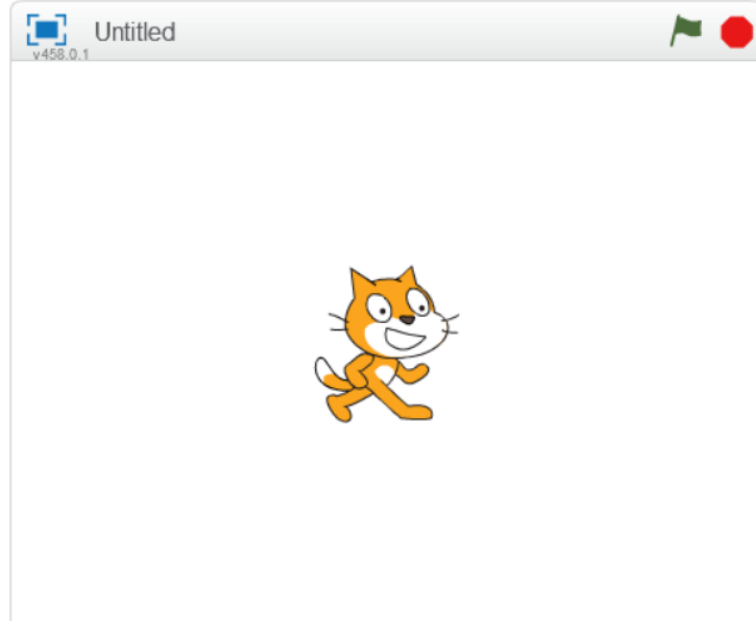
Направи блок

Додај проширење

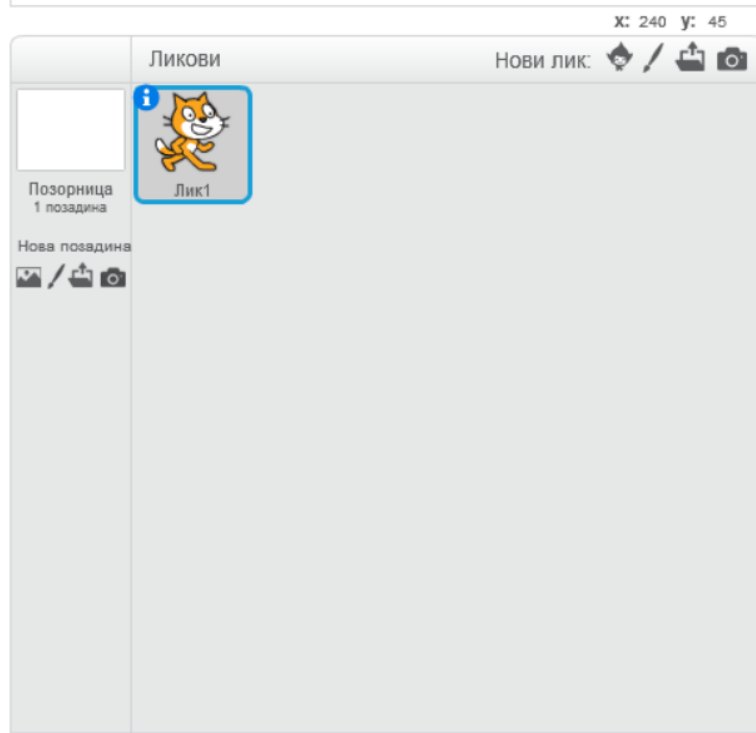
1 Pravljenje potprograma

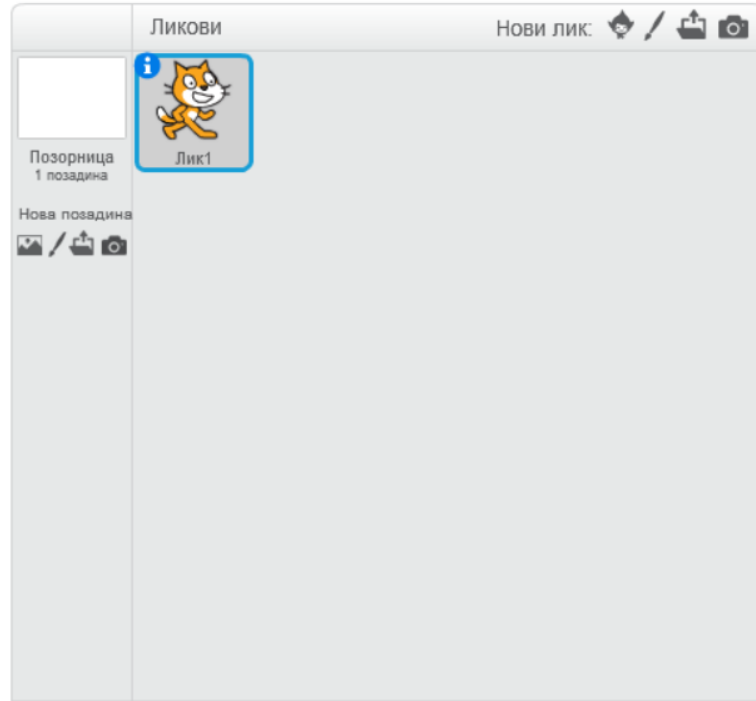
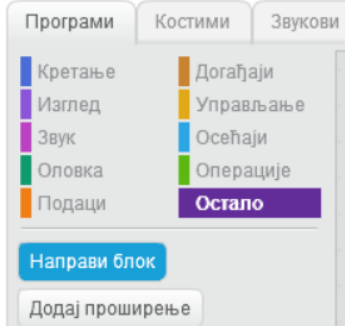
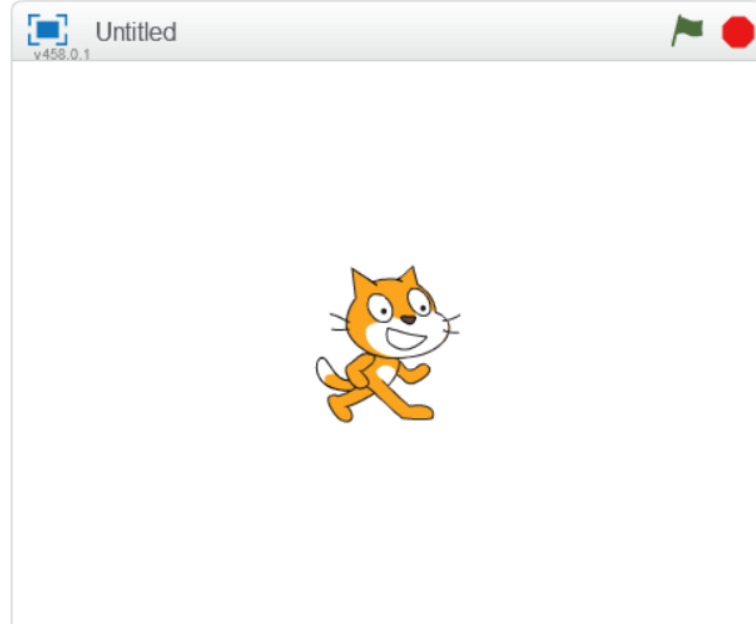
2 Kliknite na ostalo

x: 0
y: 0



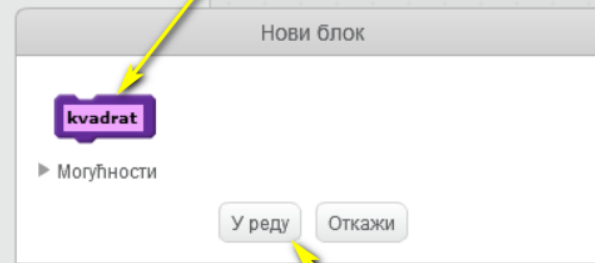
Kliknite na napravi blok





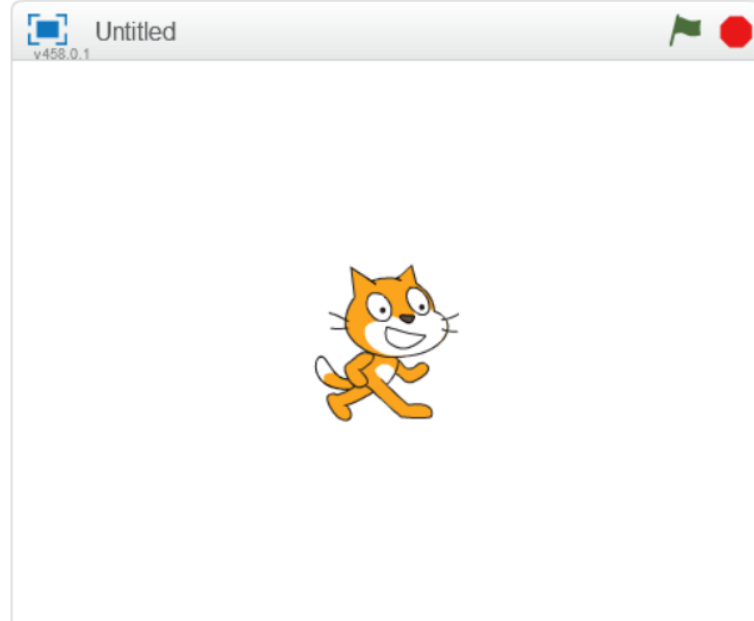
1

Upišite naziv potprograma.
Pošto naš potprogram crta kvadrat,
nazovite ga kvadrat.



2

Kliknite na "U redu"



- Програми Костими Звукови
- | | |
|---------|---------------|
| Кретање | Догађаји |
| Изглед | Управљање |
| Звук | Осећаји |
| Оловка | Операције |
| Подаци | Остало |

Направи блок

kvadrat

Додај проширење

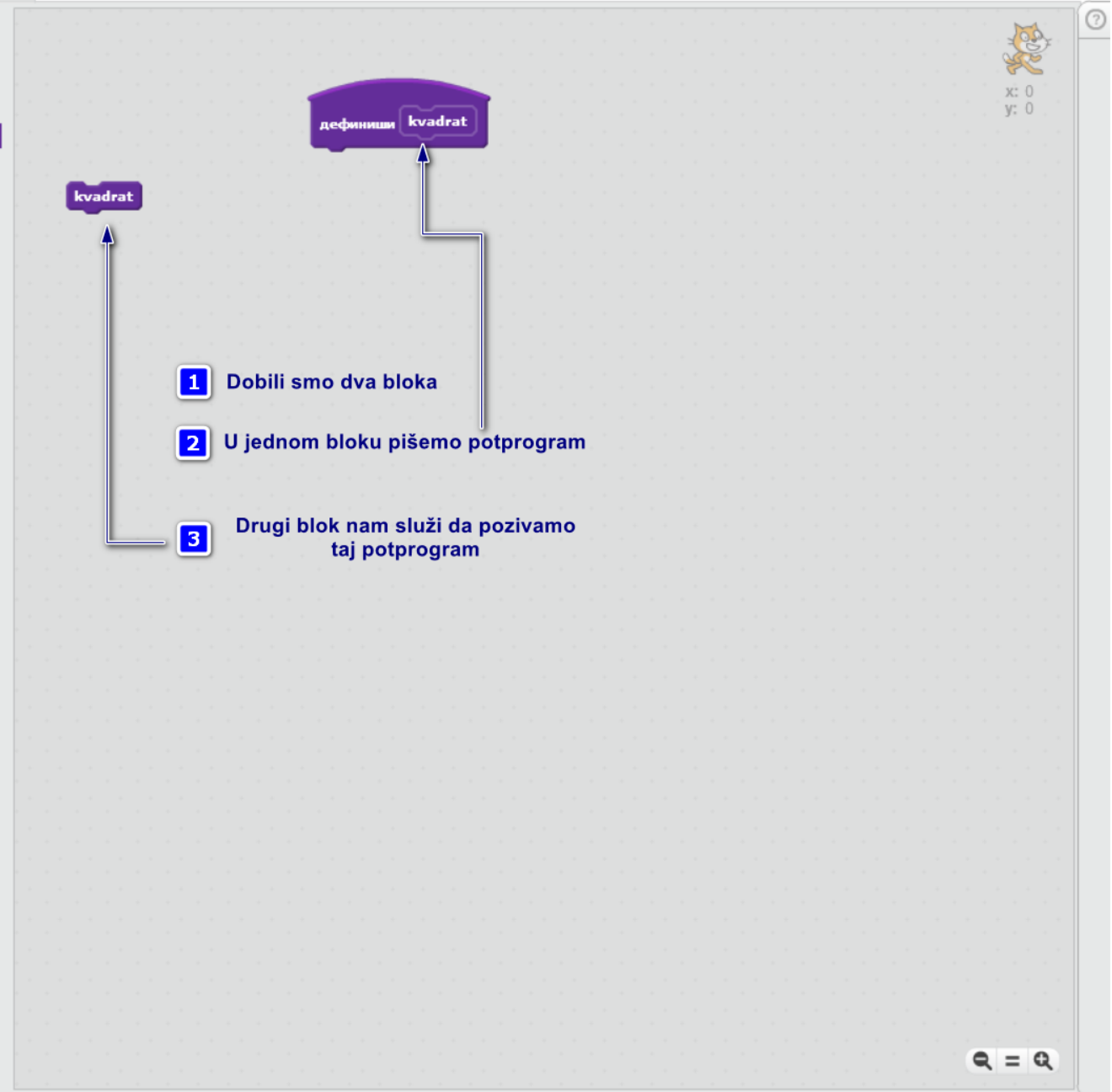
Ликови Нови лик: 🐱 ✂️ 📁 📷

Позорница
1 позадина

Лик1

Нова позадина

📷 ✂️ 📁 📷

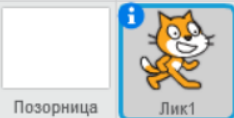


Untitled
v458.0.1

x: 240 y: -180

Ликови

Нови лик:

Позорница
1 позадина

Нова позадина



Програми Костими Звукови

Кретање Дogaђаји
Изглед Управљање
Звук Осећаји
Оловка Операције
Подаци Остало

иди 10 корака

окрет за 15 степени

окрет за 15 степени

усмери се ка 90°

усмери се ка показивач миша

иди на x: 0 y: 0

иди до показивач миша

клизи 1 секунду до x: 0 y: 0

промени x за 10

нека x буде 0

промени y за 10

нека y буде 0

ако си на рубу, окрени се

нека начин окретања буде лево

место x

место y

смер

када је дирка разнак притиснута

иди на x: 0 y: 0

усмери се ка 90°

1 Posmatrajte kako se izvršava potprogram

2 Kada pozovemo potprogram kvadrat izvršenje se nastavi na mestu gde smo definisali skript za taj potprogram i vrati se tamo odakle je pozvan. Odgovorite nastavniku da li vam je ovo jasno.

када је кликнуто на

kvadrat

kvadrat

kvadrat

kvadrat

дефиниши kvadrat

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 45 степени

чекај 1 секунду

3 Za svaki sledeći poziv potprograma dešava se isto.

4 Odgovorite nastavniku: "Koliko ima ukupno poziva potprograma?"

x: 0
y: 0



Untitled

v458.0.1



x: 240 y: -180

Ликови

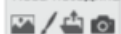
Нови лик:



Лик1

Позорница
1 позадина

Нова позадина



Програми

Костими

Звукови

Кретање

Изглед

Звук

Оловка

Подаци

Добађаји

Управљање

Осећаји

Операције

Остало

иди 10 корака

окрет за 15 степени

окрет за 15 степени

усмери се ка 90°

усмери се ка показивач миша

иди на x: 0 y: 0

иди до показивач миша

кликни 1 секунду до x: 0 y: 0

промени x за 10

нека x буде 0

промени y за 10

нека y буде 0

ако си на рубу, окрени се

нека начин окретања буде лево

место x

место y

смер

када је дирка размак притиснута

иди на x: 0 y: 0

усмери се ка 90°

1 Posmatrajte kako se izvršava potprogram

2 Kada pozovemo potprogram kvadrat izvršenje se nastavi na mestu gde smo definisali skript za taj potprogram i vrati se tamo odakle je pozvan.

када је кликнуто на

kvadrat

kvadrat

kvadrat

kvadrat

дефиниши kvadrat

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 45 степени

чекај 1 секунду

x: 0
y: 0



Untitled

v458.0.1



Ликови

Нови лик



Лик1

Позорница
1 позадина

Нова позадина



Програми

Костими

Звукови

Кретање

Изглед

Звук

Оловка

Подаци

Дogaђаји

Управљање

Осећаји

Операције

Остало

иди 10 корака

окрет за 15 степени

окрет за 15 степени

усмери се ка 90°

усмери се ка показивач миша

иди на x: 0 y: 0

иди до показивач миша

клизи 1 секунду до x: 0 y: 0

промени x за 10

нека x буде 0

промени y за 10

нека y буде 0

ако си на рубу, окрени се

нека начин окретања буде лево

место x

место y

смер

када је дјрка размак притиснута

иди на x: 0 y: 0

усмери се ка 90°

1 Posmatrajte kako se izvršava potprogram

2 Kada pozovemo potprogram kvadrat izvršenje se nastavi na mestu gde smo definisali skript za taj potprogram i vrati se tamo odakle je pozvan.

када је кликнуто на

kvadrat

kvadrat

kvadrat

kvadrat

дефиниши kvadrat

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 45 степени

чекај 1 секунду



x: 0

y: 0

Untitled
v458.0.1

Програми Костими Звукови

Кретање
Изглед
Звук
Оловка
Подаци

Догађаји
Управљање
Осећаји
Операције
Остало

иди 10 корака

окрет за 15 степени

окрет за 15 сетени

усмери се ка 90°

усмери се ка показивач миша

иди на x: 0 y: 0

иди до показивач миша

кликни 1 секунду до x: 0 y: 0

промени x за 10

нека x буде 0

промени y за 10

нека y буде 0

ако си на рубу, окрени се

нека начин окретања буде лево

место x

место y

смер

Ликови

Нови лик:



Лик1

Позорница
1 позадина

Нова позадина



када је дирка размак притиснута

иди на x: 0 y: 0

усмери се ка 90°

1 Posmatrajte kako se izvršava potprogram

2 Kada pozovemo potprogram kvadrat izvršenje se nastavi na mestu gde smo definisali skript za taj potprogram i vrati se tamo odakle je pozvan.

када је кликнуто на

kvadrat

kvadrat

kvadrat

kvadrat

дефиниши kvadrat

иди 80 корака

чекај 1 секунду

окрет за 45 сетени

чекај 1 секунду

x: 0
y: 0

Kvadrat Linijski, Funkcija

v458.0.1



x: -240 y: 180

Ликови

Нови лик:

Позорница
1 позадина

Нова позадина



Програми Костими Звукови

- Кретање
- Изглед
- Звук
- Оловка
- Подаци
- Догађаји
- Управљање
- Осећаји
- Операције
- Остало

чекај 1 секунду

понови 10

понављај

ако је онда

ако је онда

у супротном

чекај док не

понављај док не

заустави све

када се појавим као умножак

направи умножак од мене

обриши овај умножак

када је кликнуто на овај лик

обриши

спусти оловку

усмери се ка 90°

иди на x: 0 y: 0

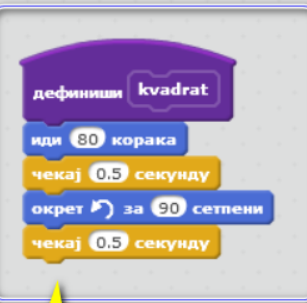
нека величина буде 50 %

понови 4

kvadrat

када је дирка размак притиснута

обриши



1

Na jednom mestu
smo napisali
deo programa koji se
ponavlja

2

Taj potprogram se
zove kvadrat i
pozivamo ga 4 puta
umesto da ga pišemo 4 puta

Da li ima pitanja?