

(Трећа недеља „Наставе на дањину“ од 31.03. – 03.04. 2020. године)

26.Час: Програм – категорије, блокови наредби, инструкције (утврђивање)

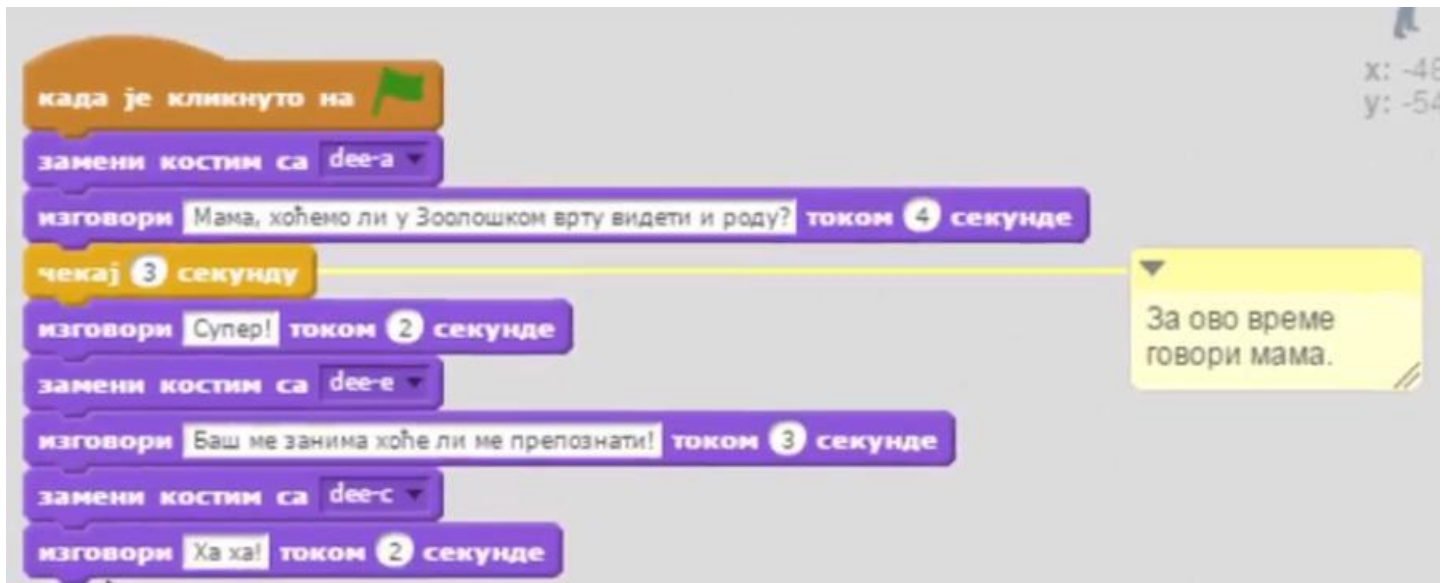
Подсетник на већ урађени задатак „Виц“ (мама и Перица)

Подсети се програма који је симулирао причање вица.

[\(Погледај видео\)](#)

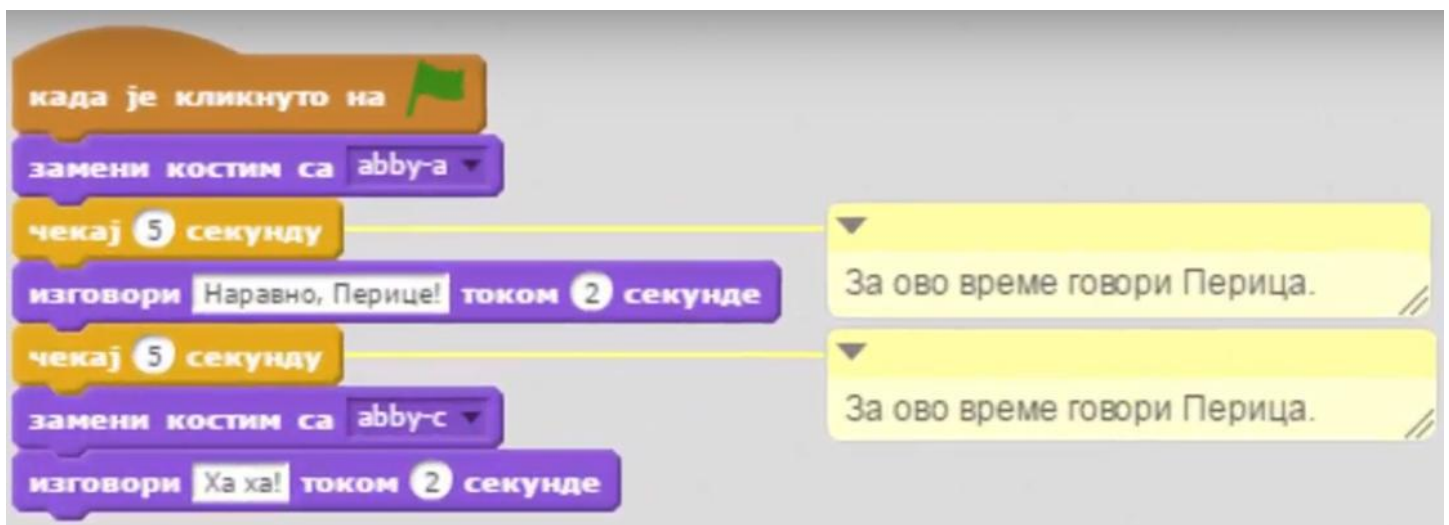
Подсетимо се како је изгледао програм у коме Перица има главну улогу:

Када је кликнуто на зелену заставицу, Перица добија свој костим и прича одговарајући текст, а затим чека пар секунди (тј. оно време за које мама изговара свој текст). Када мама заврши, он наставља да говори и на крају се смеје.



Погледајмо и мамин програм:

Када је кликнуто на заставу мама добија одговарајуће костиме, а затим чека (оно време за које Перица изговара свој текст). Након тога каже своју реченицу, а затим опет чека (тј. слуша Перицу) и на крају мења костим и смеје се.

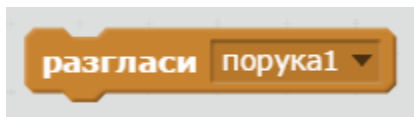


Размисли да ли је могуће програмирати овај исти виц, а да се избегну ови блокови чекања одређени број секунди.

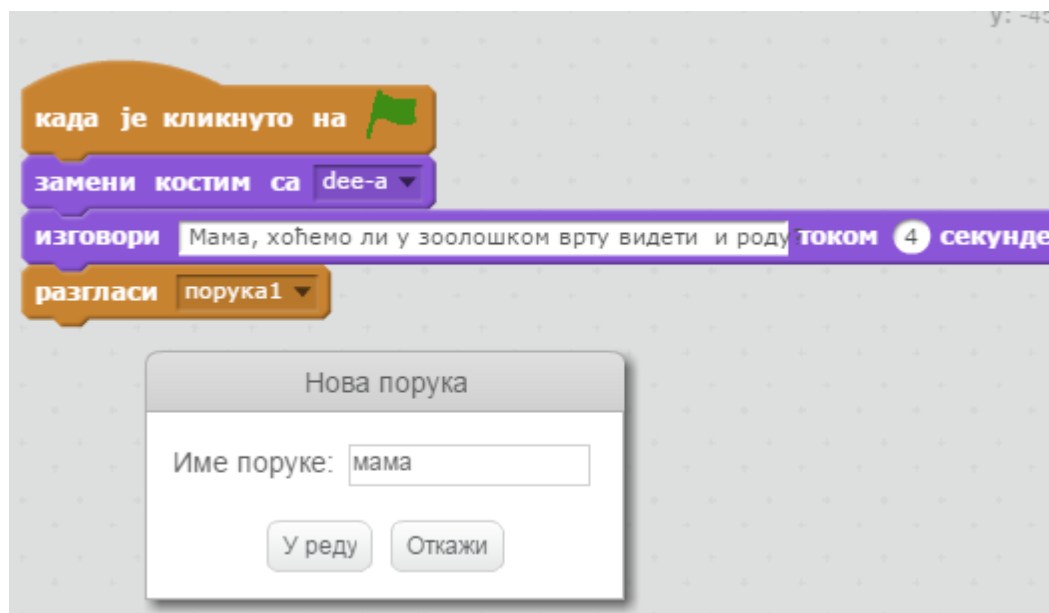
Погледај видео лекцији **Вежбање – виц на вицкастији начин**, на адреси:

[https://www.youtube.com/watch?v=vAZzP6xJ\\_Q0&feature=youtu.be&list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO](https://www.youtube.com/watch?v=vAZzP6xJ_Q0&feature=youtu.be&list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO)

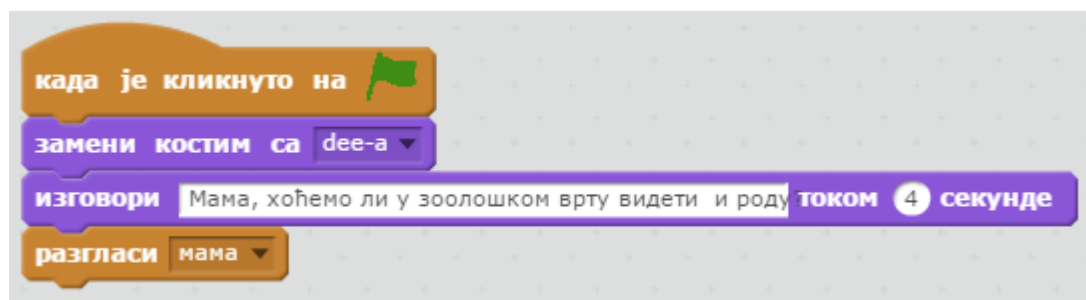
У Scratch-у, у категорији „Догађаји“, постоји блок који се зове „разгласи“ (то је као када некога дозиваш).



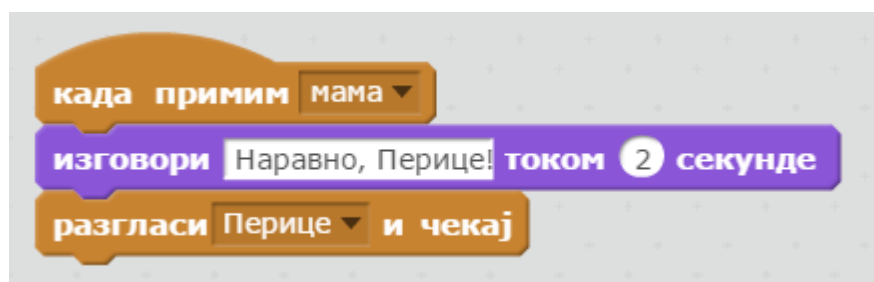
Дакле, у Перичину скрипу, уместо блока „чекај 3 секунде“ убацићемо блок „разгласи- нову поруку (мама)“, а то је као да Перица дозива маму.



Односно, скрипта изгледа као на слици испод:

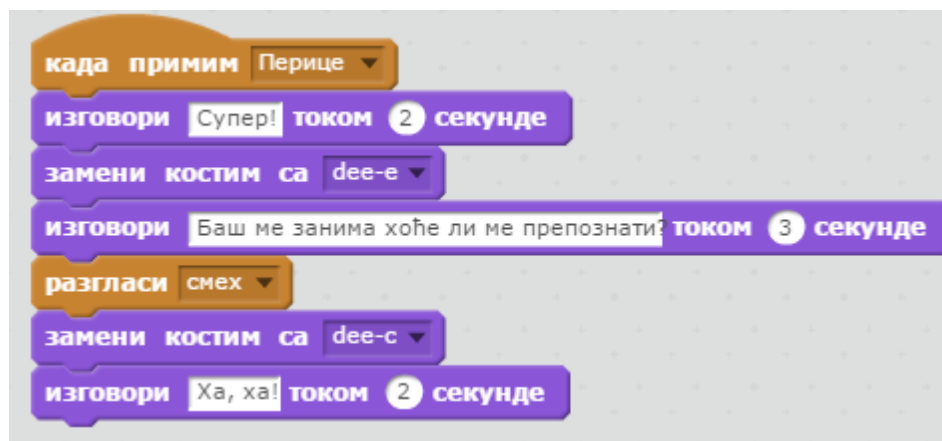


Сада мама треба да се одазове, тј. када лик мама прими поруку (дозивање) „мама“ треба да изговори свој текст и да дозове Перицу, тј. да разгласи „Перице“, како би он наставио да прича.

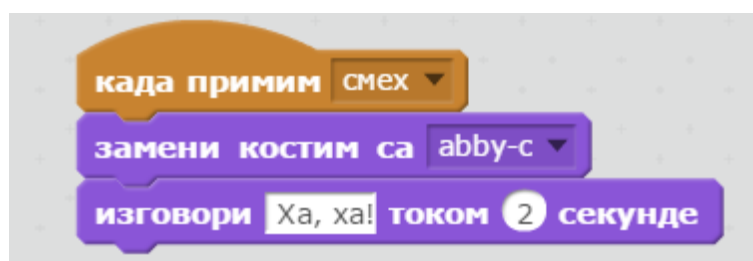


Остаје нам, сада, да видимо када ће се мама насмејати. Вратимо се сада на лик Перице: Он када чује своје име, треба да изговори „Супер“, замени костим и изговори следећу реченицу, а затим треба да се смеје.

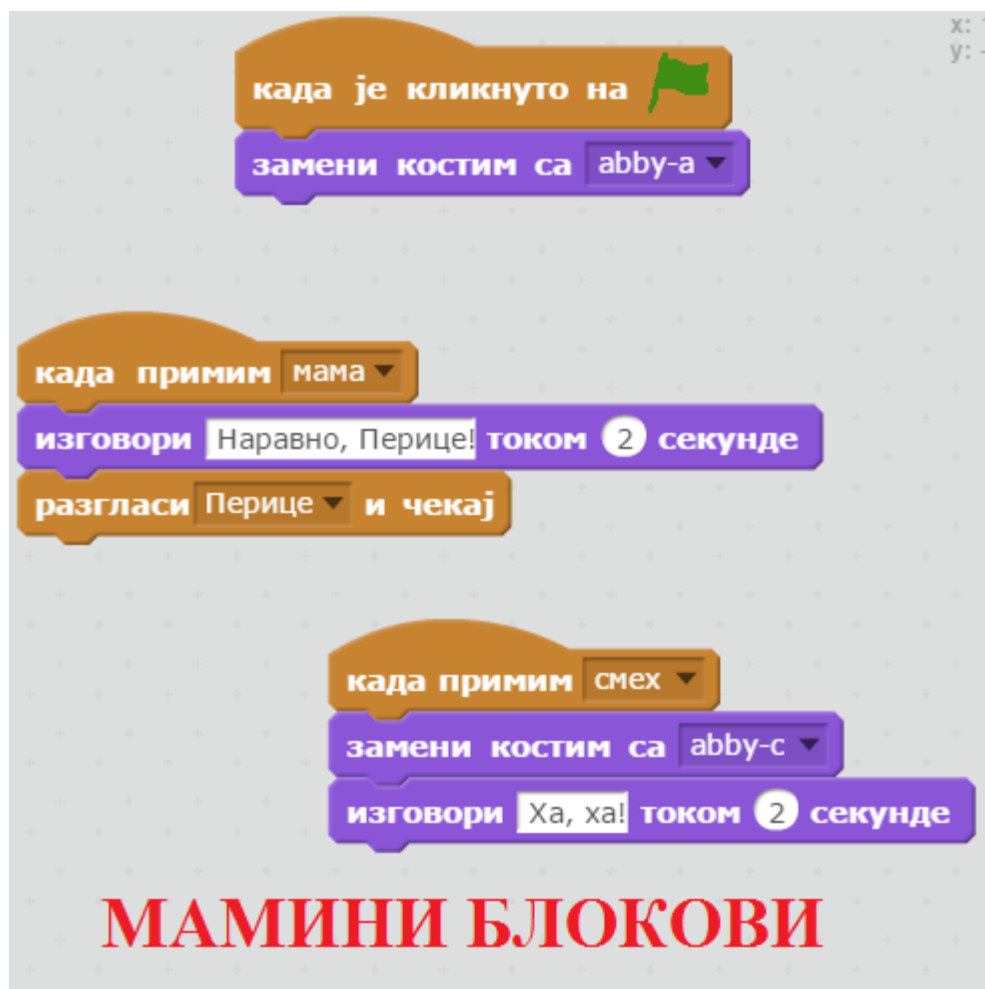
Пре него што почне да се смеје, треба да разгласи поруку „смех“, а затим и да се насмеје.



За то време, мама прима поруку „смех“, треба да замени свој костим у костим за смејање и да се насмеје.



Програм ради, али је потпуно другачији од оног који је направљен раније. Сада смо користили блокове за разглашавање којима позивамо да се изврше неке наредбе.



x: -55  
y: -45

када је кликнуто на 

замени костим са dee-a

изговори Мама, хоћемо ли у зоолошком врту видети и роду током 4 секунде

разгласи мама

када примим Перице

изговори Супер! током 2 секунде

замени костим са dee-e

изговори Баш ме занима хоће ли ме препознати? током 3 секунде

разгласи смех

замени костим са dee-c

изговори Ха, ха! током 2 секунде

## ПЕРИЧНИ БЛОКОВИ

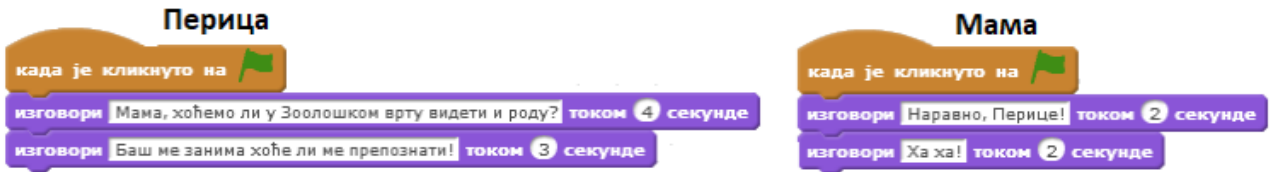


# Исправи грешке

## Грешка 1

### Питање

Следеће две скрипте приказују разговор два лика. Да ли је разговор добро усклађен?



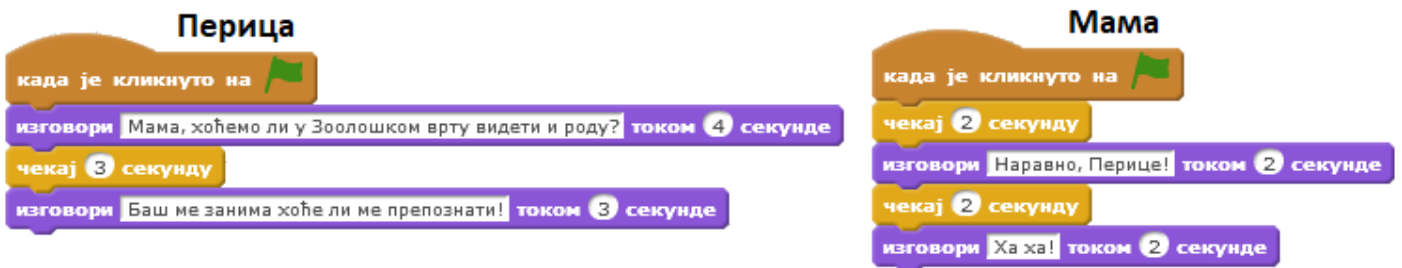
### Изабери тачне одговоре:

- а) Нема паузе
- б) Ликови причају истовремено
- в) Ликови не причају истовремено
- г) Потребно је уметнути инструкције **чекај**
- д) Потребно је уметнути инструкције **изговори**

## Грешка 2

### Питање

Да ли је следећи разговор добро синхронизован?



### Изабери тачне одговоре:

- а) Време је добро постављено
- б) Време није добро постављено
- в) Инструкције **чекај** и **изговори** треба да имају исто време
- г) Инструкције **чекај** и **изговори** не треба да имају исто време

# Грешка 3

## Питање

Ученик воли да све ради по правилима и зато жели да сваком програму дода и наредбу за заустављање програма. Тако је и на крају скрипте за математичара поставио наредбу

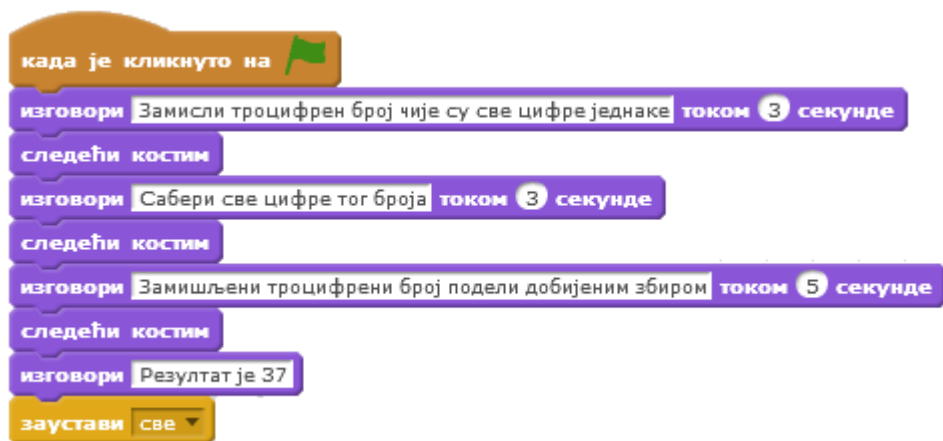
заустави све

Међутим, текст последње наредбе

изговори Здраво!

уопште се није видео.

Како да ученик ово исправи, а да на крају ипак остане наредба која га зауставља?



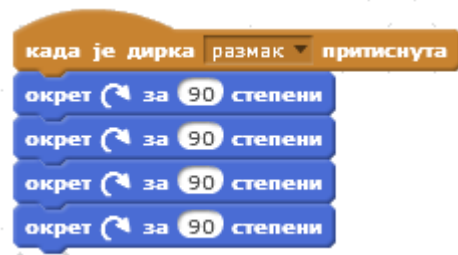
### Изабери тачне одговоре (исказе):

- а) Наредба „изговори Резултат је 37” се тренутно извршава и одмах затим се извршава наредба „заустави све”
- б) Наредба „изговори Резултат је 37” се не извршава тренутно и има довољно времена да се види одговор, па се тек затим се извршава наредба „заустави све”
- в) Ми практично успевамо да видимо дејство наредбе „изговори”.
- г) Ми практично не успевамо да видимо дејство наредбе „изговори”.
- д) Зато наредбу „изговори” треба да заменимо наредбом „изговори\_\_током\_\_секунде” и поставимо да се приказ види, на пример током 5 секунди.

# Грешка 4

## Питање

Ученик жели да његов лик ротира када притисне тастер размак. Али лик се не покреће. У чему је грешка?



## Изабери тачне одговоре (исказе):

- а) Лик се окреће, али сувише брзо па људско око то не може да испрати
- б) Лик се окреће, али не превише брзо па људско око то може да испрати
- в) Да би се окретање лика видело треба између наредби „окрет удесно“ ставити наредбе чекања, рецимо за неки део секунде
- г) Иза сваке наредбе окрет удесно за 90 степени треба ставити наредбе изговори за неки део секунде