(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.

		Į.
када је кликнуто на 🍋		x: -4 y: -5
замени костим са dee-а -		
изговори Мама, хоћемо ли у Зоолошком врту видети и роду? током 4 секунде		
чекај 3 секунду	-	
изговори Супер! током 2 секунде	За ово време	
замени костим са dee-е -	товори мама.	11
изговори Баш ме занима хоће ли ме препознати! током 3 секунде		
замени костим са dee-с -		
изговори Хаха! током 2 секунде		

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.

замени костим са abby-a	
чекај 5 секунду	•
изговори Наравно, Перице! током 2 секунде	За ово време говори Перица.
чекај 5 секунду	▼
замени костим са abby-с -	За ово време говори Перица.
изговори Ха ха! током 2 секунде	

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

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.

										у.	43
када је ј	кликнуто на 🍋										
замени к	состим са dee-a 🔻						1				
изговори	Мама, хоћемо ли у з	оолошком	врту	видет	ии	роду	ток	ом 🤅	4	секу	нде
разгласи	порука1 🔻										
	Нова пор	ука		1.							
4 4 4 * *	Име поруке: мама			1 - I							
	У реду От	гкажи									
				1							

Односно, скрипта изгледа као на слици испод:

када је н	сликну	то на	-											
замени к	остим	ca de	e-a 🔻											
изговори	Мама,	хоћемо) ли у	зоол	ошком	врту	виде	ети	и ро	ду то	ком	4	секун	де
разгласи	мама 🔻													

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.

им Пе	рице 🔻												
Супер!	током	2 0	екунд	e									
стим с	a dee	-e 🔻											
Баш ме	занима	xoħe	ли ме	препо	зна	ти	тон	(01	1 (3 0	ек	yн	де
мех 🔻													
стим с	a dee	-c 🔻											
		-											
	им Пе Супер! стим с Баш ме стим с	им Перице Супер! током стим са dee Баш ме занима мех стим са dee	им Перице Супер! током 2 с стим са dee-е Баш ме занима хоће мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунд стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препо мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препозна мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати? тон смех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати? током мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати: током мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати: током 3 с мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати: током 3 сек мех стим са dee-с	им Перице Супер! током 2 секунде стим са dee-е Баш ме занима хоће ли ме препознати: током 3 секун, смех стим са dee-с

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

када примим смех 🔻
замени костим са abby-с 🔻
изговори Ха, ха! током 2 секунде

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: 1
		y:
када је кликнуто на		
approximiting approximation		
замени костим са аббу а		
када примим мама 🔻		
изговори паравно, перице: током 2 секунде		
разгласи Перице 🔻 и чекај		
када примим смех		
замени костим са abby-с 🔻		
Sanchin Rochint Ca abby C		_
изговори Ха, ха! током 2 се	кунд	e
МАМИНИ БЛОКОВИ		

											la la	
											y: -	55 45
када је кликнуто	на 🏴	1.1										
замени костим са	dee-a 🔻	1.1										
изговори Мама, хо	ћемолиуз	зоолоц	цком	врту	видет	гии	роду	TOP	сом	4	секун	іде
разгласи мама 🔻		+		÷.,	+ +	+ +		-				
када примим Пери	ie 🔺											
зговори Супер! то	ком 2 с	екун	де									
амени костим са	dee-e 🔻											
зговори Баш ме зан	нима хоће	ли ме	препо	знат	и? то	ком	3	сек	унд	е		
разгласи смех 🔻										1		
замени костим са	dee-c 👻											
изговори Ха, ха! то	ком (2) с	екун,	цe									
перич	ИНІ	T	5.Л	\mathbf{O}	К	O	B	И				
				1		<u> </u>		1.				



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 свест

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?

када је кликнуто на 🎮
изговори Замисли троцифрен број чије су све цифре једнаке током (3) секунде
следећи костим
изговори Сабери све цифре тог броја током 3 секунде
следећи костим
изговори Замишљени троцифрени број подели добијеним збиром током (5) секунд
следећи костим изговори Резултат је 37 заустави све

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?

када је дирка размак 💌 притиснута
окрет (🌂 за 🧐 степени
окрет (🔍 за 🤫 степени
окрет (🐴 за 🤫 степени
окрет (🍽 за 🤫 степени

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