

# NEOBVEZNI IZBIRNI PREDMET RAČUNALNIŠTVO

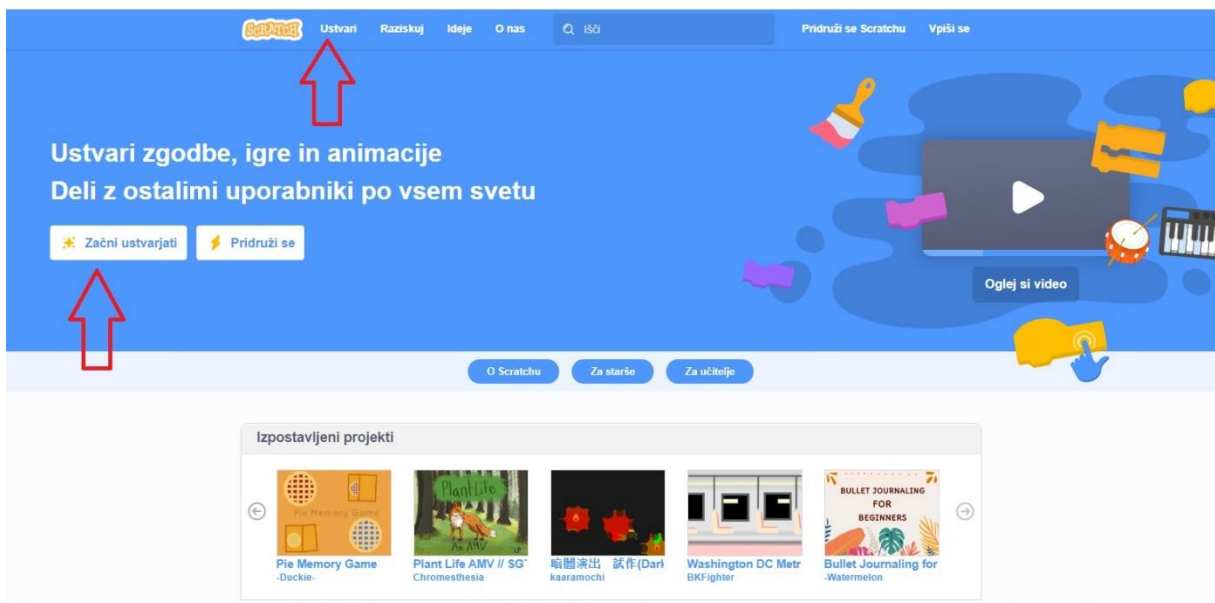
Pozdravljeni, učenci!

V nadaljevanju vam podajam navodila za zadnjo vajo pred vašimi lastnimi projekti. Spoznali bomo **VEČNITNO IZVAJANJE**. Nalogo poskušaj rešiti sam, če ti ne bo šlo, so na koncu tudi rešitve.

Začni kot vedno. Pojdi na spletno stran:

<https://scratch.mit.edu/>

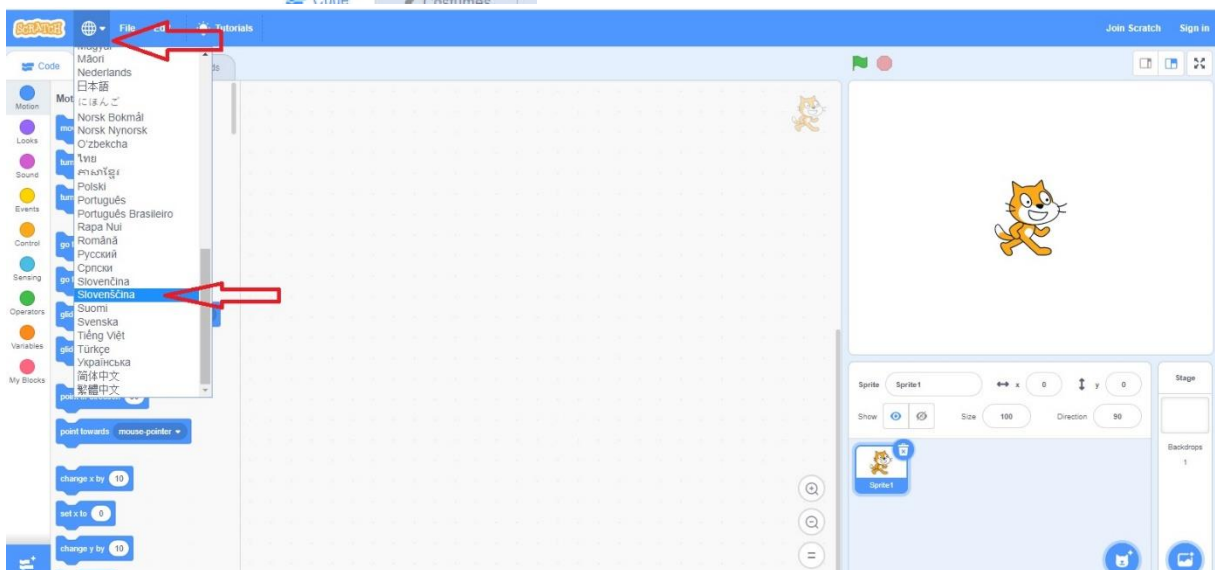
1. Klikni: USTVARI ali ZAČNI USTVARJATI (glej puščici)



2. Izberi jezik



SLOVENŠČINA (glej puščici)



## VEČNITNO IZVAJANJE

Se sprašuješ kaj bi to sploh pomenilo?

Najboljši primer večnitnega izvajanja so starši. Pomisli, kaj vse lahko počnejo naenkrat? Starši lahko naenkrat kuhajo, telefonirajo, hranijo otroka, ...

Tudi računalnik zmore večnitnost. V igrici lahko na primer figuro premikamo s smernimi tipkami, hkrati pa se figura odziva še na dogajanje v igri.

To pomeni, da naenkrat izvaja več ukazov.

NALOGA:

⇒ **POT V ŠOLO**

Fant ali dekle, ki hodi po ulici se lahko glede na pritisnjene tipke (puščica levo, desno, gor, dol), premika v smeri puščic. Poleg tega lahko menja tudi kostum, na primer ko gre levo: naj bo obrnjen v levo, v desno pa ravno obratno. Za premikanje gor in dol naj bo postavljen pokonci. Če se medtem ko hodi, dotakne mačke, ta zamijavka, če pa se dotakne psa, le-ta zalaja.



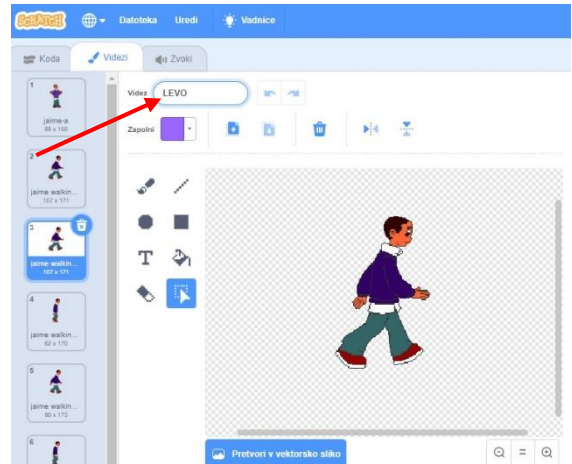
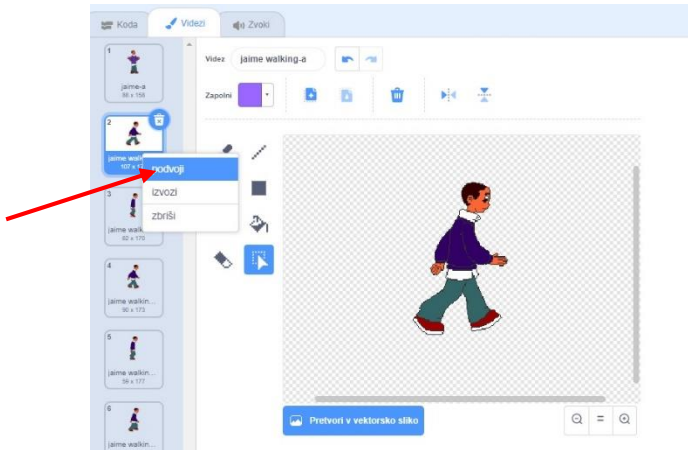
Bo šlo? Gremo po korakih:

1. Pripravi primerno **ozadje** (izberi ZUNANJOST: School ali drugo)
2. Za glavno **figuro** izberi fanta (Jaime) ali deklico (Avery walk)
3. Dodaj še psa (Dog 2) in mačko (Cat). – *zmanjšaj velikost!*

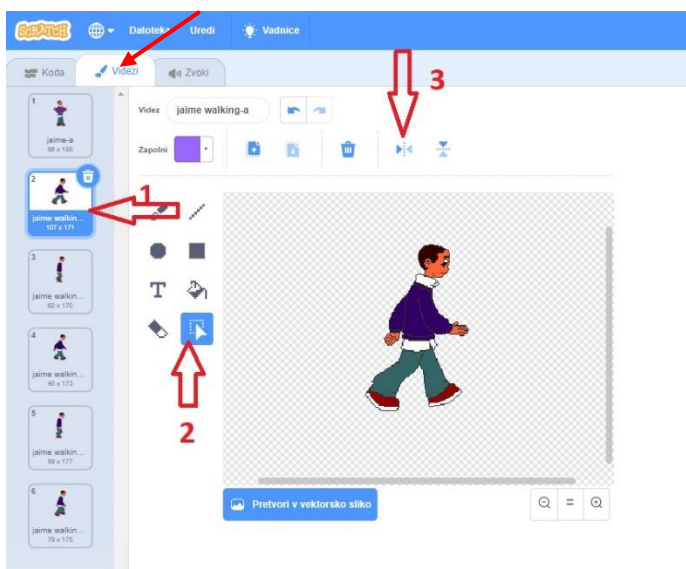
Glede na pritisnjene tipke, naj fant (deklica) hodi gor, dol, levo, desno. To znamo sprogramirati že iz prejšnjih nalog. Le da se tu fant ne bo obračal tako kot drugod, ampak bo ob premikanju gor in dol ostal obrnjen proti nam (oziroma v eno smer), spremenila se mu bo le y koordinata (*se še spomniš, ko smo risali koordinate?*), pri hoji v levo in desno, pa mu zamenjaj videz na dečka, ki hodi v levo ali desno – primerno smeri v katero gre. Pomagaj si z ukazom **spremeni videz v**.

Z ene strani na drugo ga lahko preslikaš v urejevalniku VIDEZ. To že znaš, vendar ti še enkrat prikazujem:

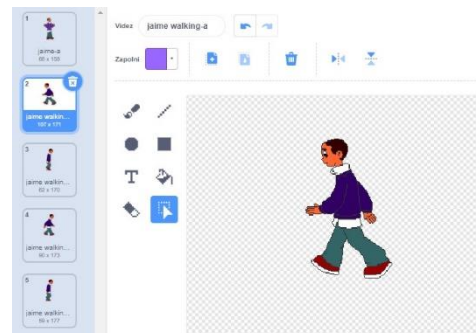
Najprej videz **PODVOJI** (desni klik na videz figure, ki jo želiš obrniti in klikni **PODVOJI**). Nato spremeni ime: klikni v okvirček Videz: napiši **LEVO**. Klikni Enter.



Zdaj z ukazi obrni podvojeno figuro:



1. Pazi, da je videz, ki ga želiš obrniti označen.
2. Označeno moraš imeti **IZBERI**.
3. Izberi **OBRNI VODORAVNO**.

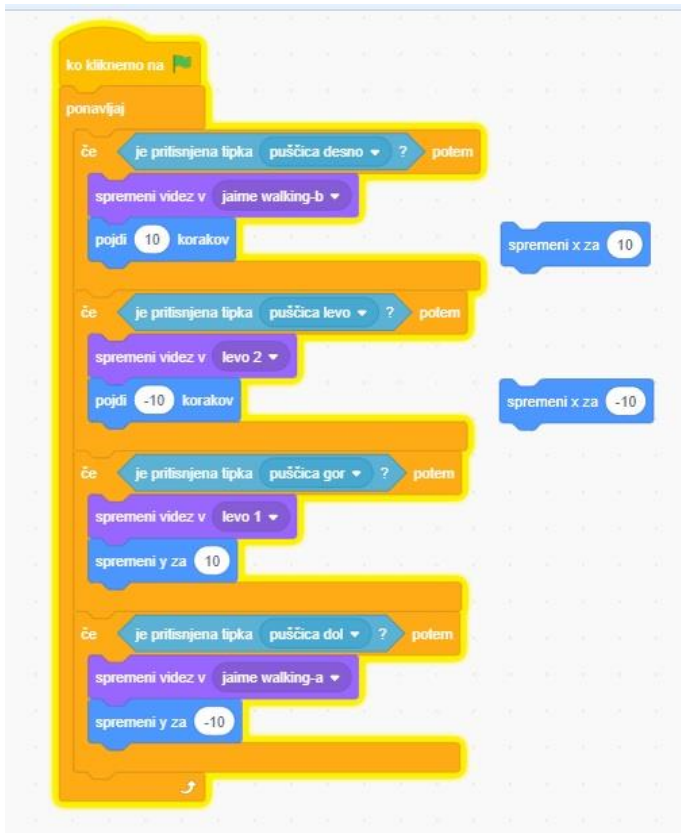


Pes in mačka naj ves čas v zanki čakata, kdaj se ju bo dotaknil fant. Če se ju dotakne, naj pes zalaja, mačka pa naj zamijavka.

#### **Dodatno:**

Ko se deček povzpne po stopnicah, se na vrhu stopnic njegova podoba zmanjša.

**Rešitev:**  
DEČEK ali DEKLICA

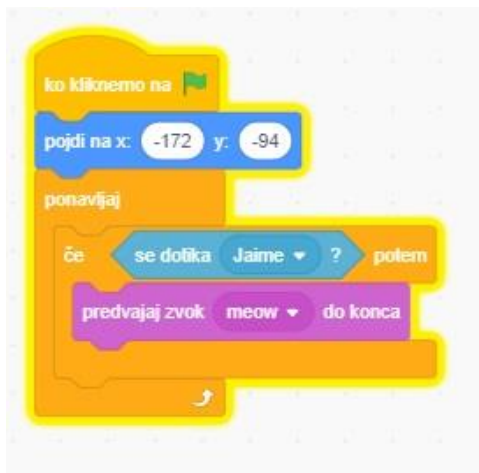


Pri smeri desno ali levo imaš dve možnosti; lahko nastaviš: pojdi 10 korakov ali spremeni x za 10.

Pazi!  
Za LEVO -10  
Za desno 10

Za gor 10  
Za DOL -10

**MAČKA:**



**PES:**

Pri psu je skripta podobna, le da moraš zamenjati zvok na: dog 1.

Tudi pojdi na x: \_\_\_\_\_ y: \_\_\_\_\_ bo drugačen, ker bo pes stal na drugem mestu kot mačka.



**DODATNO:**

Poskušaj vključiti pri deklici/dečku ta dva ukaza:

**Lahko si ogledaš posnetek:**

[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=2\\_HOTQAtVX0&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=2_HOTQAtVX0&feature=emb_title)

Posneto je v starejši verziji programa Scratch.