Ime in priimek:

Če si naredil naloge za oceno, naprej v Scratchu:

|  |  |
| --- | --- |
| Naloga | Imam narejeno po navodilih |
| Animiraj ime – shrani pod »Ime«. |  |
| Ustvari zgodbo – shrani pod »Zgodba«. Zgodba vsebuje dva lika (osebi ali predmeta), ki vstopita v sceno (oder) in gresta iz scene, vmes pa poteka pogovor – skupaj najmanj štirje oblački. |  |
| Ustvari igro lovljenja – shrani pod »Lovljenje«. |  |
| Animiraj figuro, kar lahko narediš v enem od prejšnjih projektov. |  |
| Ustvari igro klikanja – shrani pod »Igra klikanja«. |  |
| Izdelaj igro **Pong**. |  |
| Napravi nalogo »Leteči junak« [Leteči junak | OŠ Rodica (arnes.si)](https://sola-rodica.splet.arnes.si/2023/01/20/51886/) |  |
| Še naprej v Scratch-u po zgledu naloge »Umetnik 3, vaja 7« ([Umetnik 3 #7 | Accelerated Intro to CS Course - Code.org](https://studio.code.org/s/20-hour/lessons/11/levels/7)) sestavi program, ki nariše podobno spiralo. Uporabi »števec« in zanko. Shrani program pod imenom »**Spirala**«. |  |
| Uporabi naključno funkcijo »Pick Random () to ()« v enem od svojih projektov. Shrani pod »**Naključje**«. Če res nimaš ideje je tu primer: [Scratch Tutorial: Using Random Numbers - Bing video](https://www.bing.com/videos/search?q=scratch+random+number&view=detail&mid=AB69EA3C235F4878C1F5AB69EA3C235F4878C1F5&FORM=VIRE) |  |