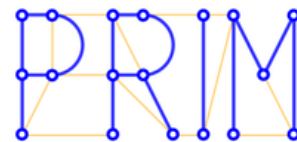


Kapitola 6



Postavy se spolu domlouvají



Co budeme dělat

- ▶ vést rozhovor
- ▶ čarovat
- ▶ vyměňovat postavě oblečení

Co se naučíš

- ▶ posílat zprávy mezi postavami
- ▶ spouštět scénáře zprávami
- ▶ řídit časově činnost více postav



Tanec



Otevři si projekt *Tanec*.

1. Opakování: Sestav tanečníkovi scénář pro tancování. Tanečník bude tancovat tak dlouho, dokud nestiskneš klávesu. Vyzkoušej.

2. Opakování: Tanečnice po spuštění praporkem požádá tanečníka, aby něco zatancoval.



Aby tanečník mohl na požádání tancovat, potřebuje se to nějak dozvědět.



Posíláme zprávu



1. Uprav tanečnici scénář. Poté, co požádá o tanec, vyšle zprávu pomocí bloku **vyšli zprávu zpráva1**. Blok najdeš jej v nabídce bloků **Události**.



2. Tanečník na požádání tanečnice zatancuje. Uprav jeho scénář, aby začínal blokem:





Posíláme jinou zprávu



1. Tanečníci sestav nový scénář. Po kliknutí na tanečníci se zeptá, jakou hudbu poslouchá, a vyšle novou zprávu. Zprávu pojmenuj *odpověz*.



2. Tanečníkovi vytvoř nový scénář. V něm tanečníci odpoví poté, co obdrží tuto zprávu *odpověz*.


Vyzkoušej, klikni na tanečníci.






Zkoumáme zprávy



Každá postava má nyní dva scénáře (zkontroluj).
Všechny scénáře zastav tlačítkem .
Spouštěj tanečnici jeden a pak druhý scénář.

Odpověz:

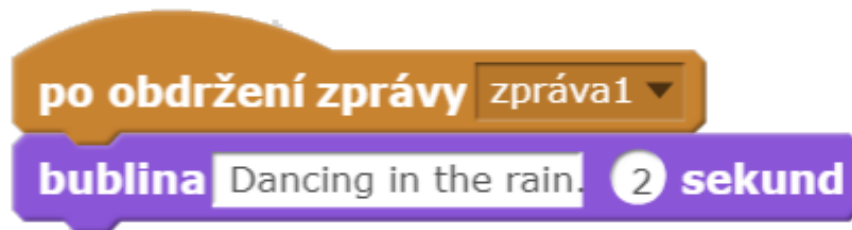
1. Co vlastně zpráva dělá?
2. Jak tanečník pozná, jestli má tancovat nebo odpovídat?
3. Proč nesmí oba scénáře tanečnice začínat blokem  ?



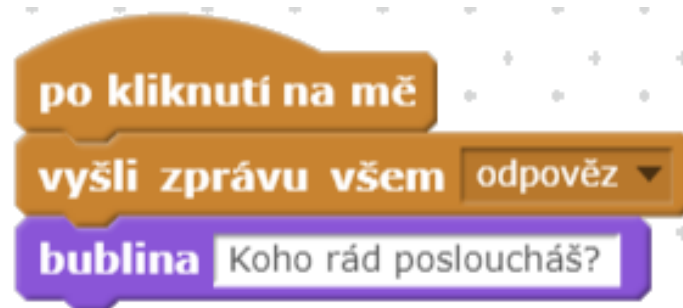
Více zpráv



1. Tanečník má na ploše tyto dva scénáře. Co se stane, když mu pošleme *zprávu1*?



2. Co se stane, když tanečnici ve scénáři takto prohodíme bloky?





Čarujeme



Otevři projekt *Kouzelník*.

1. Prohlédni si kostýmy postav. Jakým blokem se postava změní na jinou?



2. Řekni, jak bys udělal, aby kouzelník pronesl zaklínadlo a druhá postava se potom změnila v něco jiného.

3. Sestav scénář, v němž kouzelník řekne zaklínadlo a pak postavu „začaruje“.



Čarujeme pokračování



1. Kouzelník se nejdříve zeptá, na jaký kostým chceš postavu změnit, a pak postavu začaruje.

Odpověď na otázku vlož do bloku, který mění kostým.

změň kostým na **odpověď**

Zjisti, jak se kostýmy nazývají, a scénáře vyzkoušej.

2. Pro pokročilé:

Uprav scénáře, aby se kouzelník opakovaně ptal a čaroval.

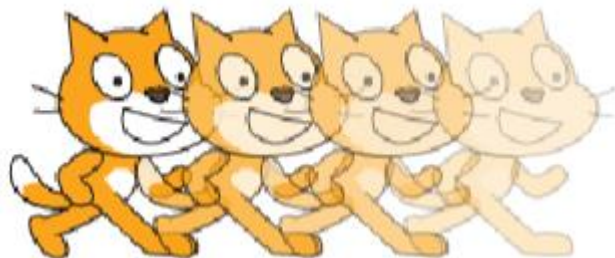




Zmizení a objevení

Otevři si nový projekt.

1. Vyzkoušej blok **změň efekt průhlednost o 25 %**.



Vysvětli, co blok dělá.

Kolik % je úplně průhledná?

Postavu opět plně zobrazíš stisknutím .

2. Vytvoř scénář, v němž bude postava postupně ve 20 krocích blednout, až zmizí.
3. Sestav scénář, v němž postava nejprve postupně zmizí a poté se zase postupně objeví.



Scéna posílá zprávy

V seznamu postav přepni na scénu. Všimni si, že i scéna může mít své scénáře.

1. Sestav scénář pro scénu:

Když klikneš na scénu, scéna vyšle zprávu. Poté, co postava zprávu přijme, skočí tam, kam jsi kliknul, pomocí bloku **skoč na ukazatel myši**.

Klikej do scény a vyzkoušej.

2. Předchozí úlohu vylepši: postava postupně zmizí, pak přeskočí a znovu se postupně objeví. Využij scénáře z minulých úloh.



Nasazujeme brýle



Otevři si projekt Čepice.

1. Prohlédni si postavy *brýle1* a *brýle2*.
Vyzkoušej, co dělají bloky na ploše u těchto dvou postav.



2. Pro *brýle1* sestav scénář, aby se nasadily Edovi na nos, když na ně klikneš.
Pro *brýle2* sestav stejný scénář.

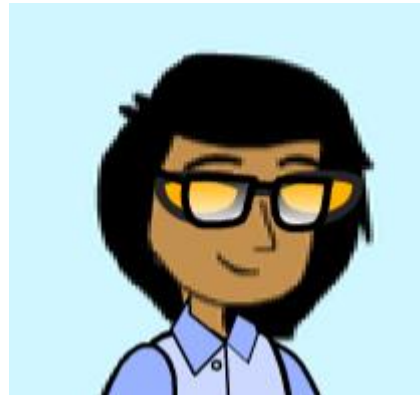


Aby se brýle nepotkaly



Diskuse:

Při spouštění bloků pro brýle se může stát, že budou najednou na Edově nose oboje brýle (jako na obrázku).



Můžeme pomocí zpráv zařídit, aby Eda na nose současně neměl oboje brýle?
Co bys navrhoval? Vysvětli ostatním.

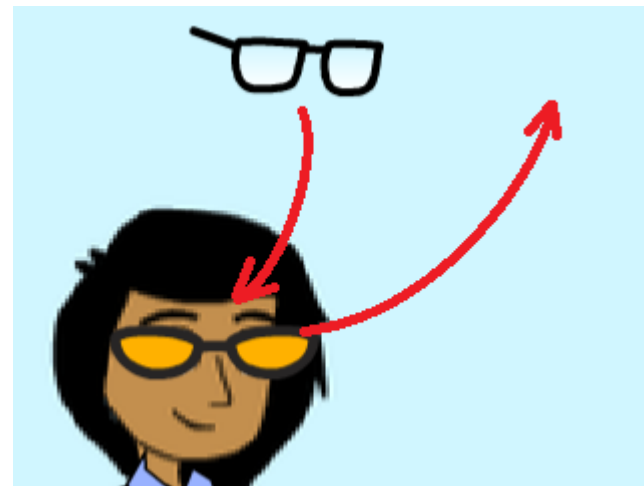


Aby se nepotkaly pokračování



1. Uprav *brýlím1* scénář: rozešlou zprávu, že se právě nasazují na nos, aby to *brýle2* věděly. *Brýlím2* pak sestav scénář, aby po obdržení této zprávy z nosu seskočily.
2. Uprav scénáře, aby nasazování na nos a z nosu fungovalo pro oboje brýle.

Vyzkoušej: když klikneš na brýle, které nejsou na nose, nasadí se na nos a druhé brýle z nosu odjedou.



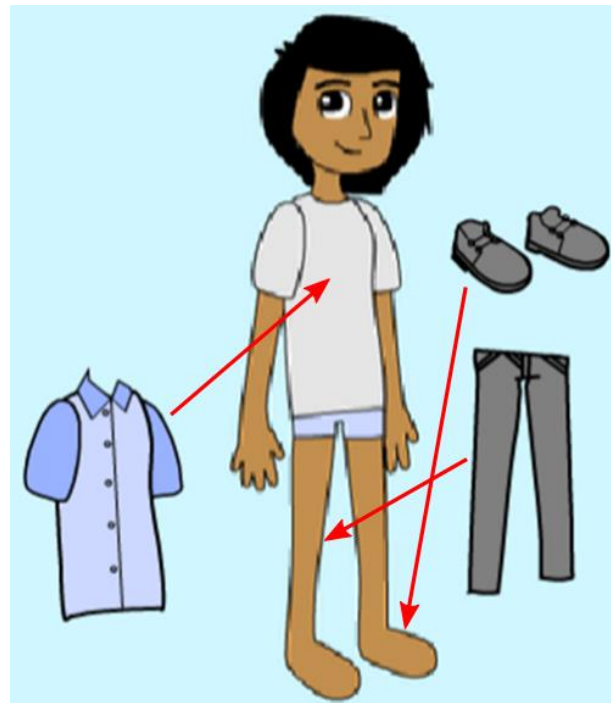


Košile, boty, kalhoty



1. Oblečení, které má Eda na sobě, jsou tři postavy: košile, kalhoty, boty. Odsuň je myší.

Prohlédni si jejich scénáře pro oblékání.



2. Vytvoř postavám scénáře, aby **po kliknutí na košili** Eda nejprve oblékl košili, potom kalhoty a hned poté boty. Na jedno kliknutí se tak Eda celý postupně oblékne.

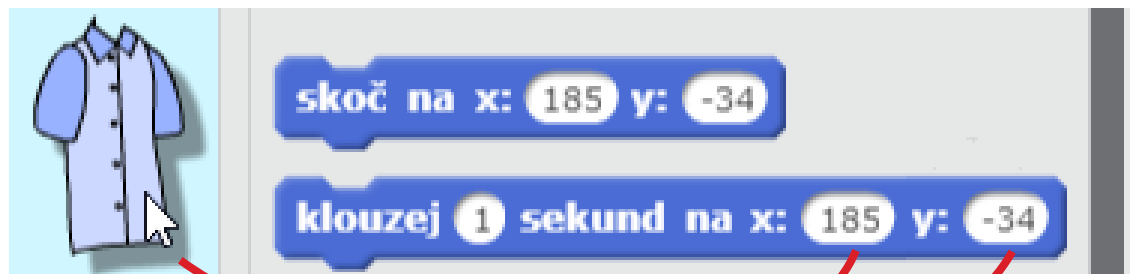


Košile, boty, kalhoty pokračování



1. Uprav scénáře pro bloky **svlékni**, **zuj**.
Vymysli, kam bude Eda oblečení odkládat
a doplň vhodná čísla v bloku **klouzej**.

Nápověda: přesuň myši oděv na vybrané místo.
V bloku **klouzej** v nabídce bloků se čísla **x:** **y:**
sama nastaví.



2. Vytvoř další scénáře, tak aby se po kliknutí na boty Eda postupně zul a svlékl.



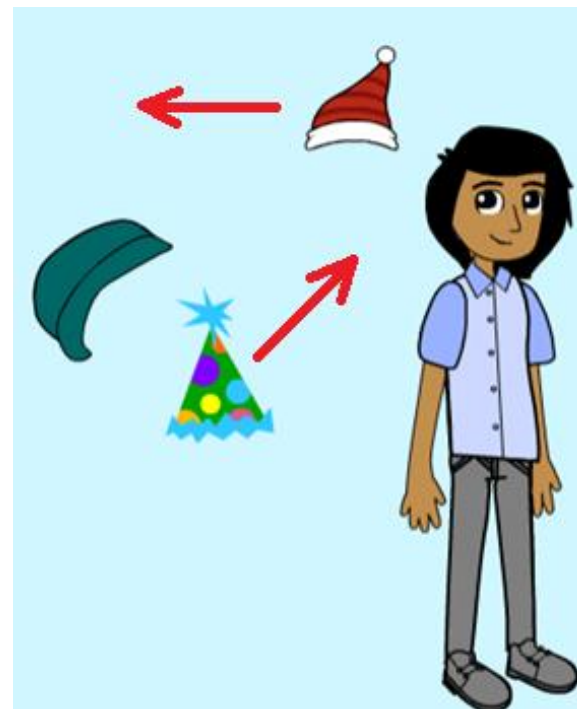
Tři čepice



Na scéně jsou tři čepice, jen jedna ale může být na hlavě.

Vytvoř scénáře pro všechny čepice tak, aby se po kliknutí na hlavě vyměňovaly.

Když klikneš na čepici, která právě není na hlavě, čepice se nasadí na hlavu a čepice, která na hlavě byla, z hlavy odjede pryč. Toto má platit pro všechny tři čepice.





Rozhovor



Otevři si projekt *Rozhovor*.

1. Vyzkoušej blok **bublina** _____. Do textového pole uvnitř bloku piš různá slova, kliknutím spouštěj. Nakonec nech text v bloku **bublina** prázdný.



Čím se liší bloky **bublina** a **bublina 1 sekund**?



Vtip



1. Sestav krátký rozhovor dvou postav, např. vtip nebo hádanku. Postavy se budou střídat v povídání. Použij zprávy.



*„Víš, kolik zubní pasty je v tubě?“
„Nevím.“
„Od gauče až k televizi.“*

*„Víš, proč je malá ručička na hodinách tlustší?“
„Tak to nevím.“
„No protože má míň pohybu.“*



Máš svůj vlastní nápad?

Třetí postava



1. Na scéně je ještě třetí postava - strom. Doplň předchozí úlohu. Vytvoř pro strom scénář, v němž se začne smát poté, co vtip skončí.



Kolikrát se ve tvém příběhu posílá nějaká zpráva?



Přehrajte vtip



1. Přehrajte před třídou ve dvojici – trojici vtip podle vašich scénářů, jako byste byly naprogramované postavy.

Názvy zpráv si napište na papír. Domluvte si, jak provedete posílání zpráv. Kontrolujte, jestli hrajete přesně podle scénářů.





Diskutujeme



1. Dan se chtěl obejít bez posílání zpráv a sestavil pro rozhovor tyto scénáře:



Fungoval rozhovor mezi postavami podle těchto scénářů? Diskutuj o tom s ostatními.

Jaké problémy může takovéto řešení přinášet?

Co se stane, když některé číslo ve scénáři změníme?



Setkání



Sestav scénáře pro tento příběh:

Jedna postava na kliknutí požádá druhou, aby šla k ní. Druhá postava půjde, dokud do ní nenarazí. Pak se obě postavy současně uvítají.



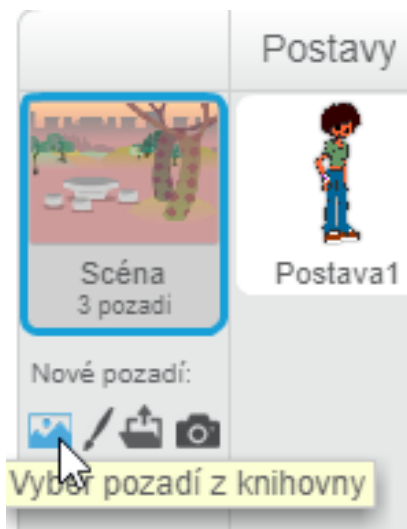
natoč se k



Vlastní příběh



Pro pokročilé: Vymysli si vlastní příběh, co budou postavy říkat a kam chodit. Vyber postavám kostýmy a pozadí scény. Používej zprávy a blok **čekej dokud**.



Co už umíš

- ❑ Posílat zprávy mezi postavami
- ❑ Spouštět činnosti pomocí zpráv
- ❑ Časově řídit více scénářů
- ❑ Ovládat postavy nepřímo přes jiné postavy
- ❑ Naprogramovat rozhovor nebo krátký příběh