



ЛИНИЈСКИ ПРОГРАМ

Са врстама алгоритама си се већ упознао/ла на почетку овог курса. Подсети се какви су то линијски алгоритми.

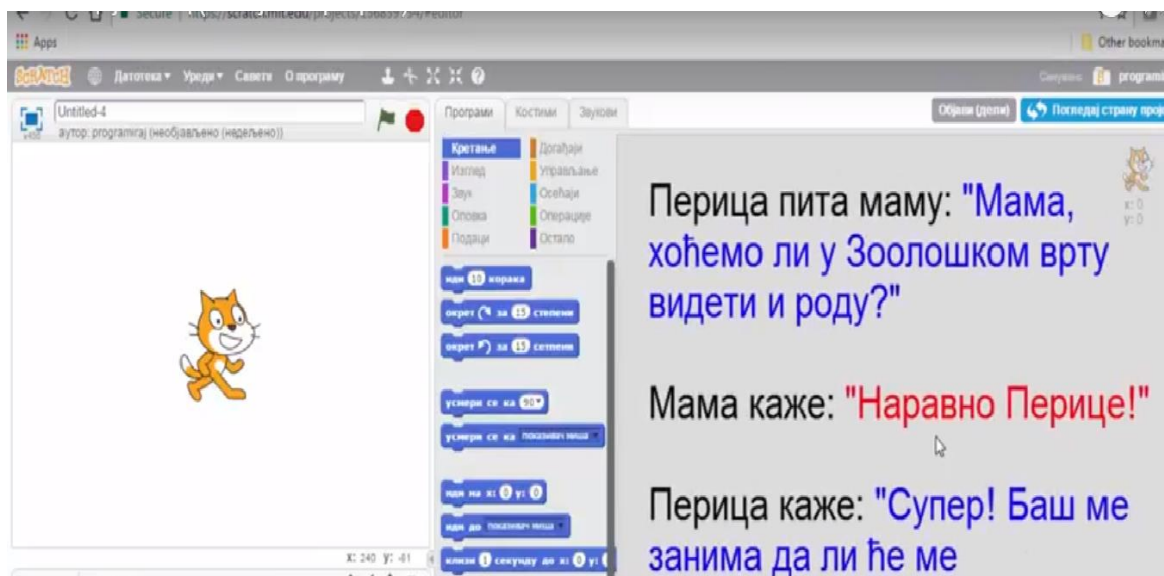


Подсети се врста алгоритама у видео лекцији **Лекција 1 – Алгоритамски начин размишљања**, на адреси: <https://youtu.be/rETAQ5uYbWE?list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO>

Сада можеш да покушаш да направиш један такав програм. Наиме, пред тобом је задатак да направиш програм који ће да „исприча виц“.



Детаљније упутство можеш добити у видео-лекцији **Лекција 4 – Виц (линијски програм)**, на адреси: <https://youtu.be/C9--wiXnYAo?list=PLvvY5P8IMAsA-KcZDwMTbhUKWg2ircoGO>



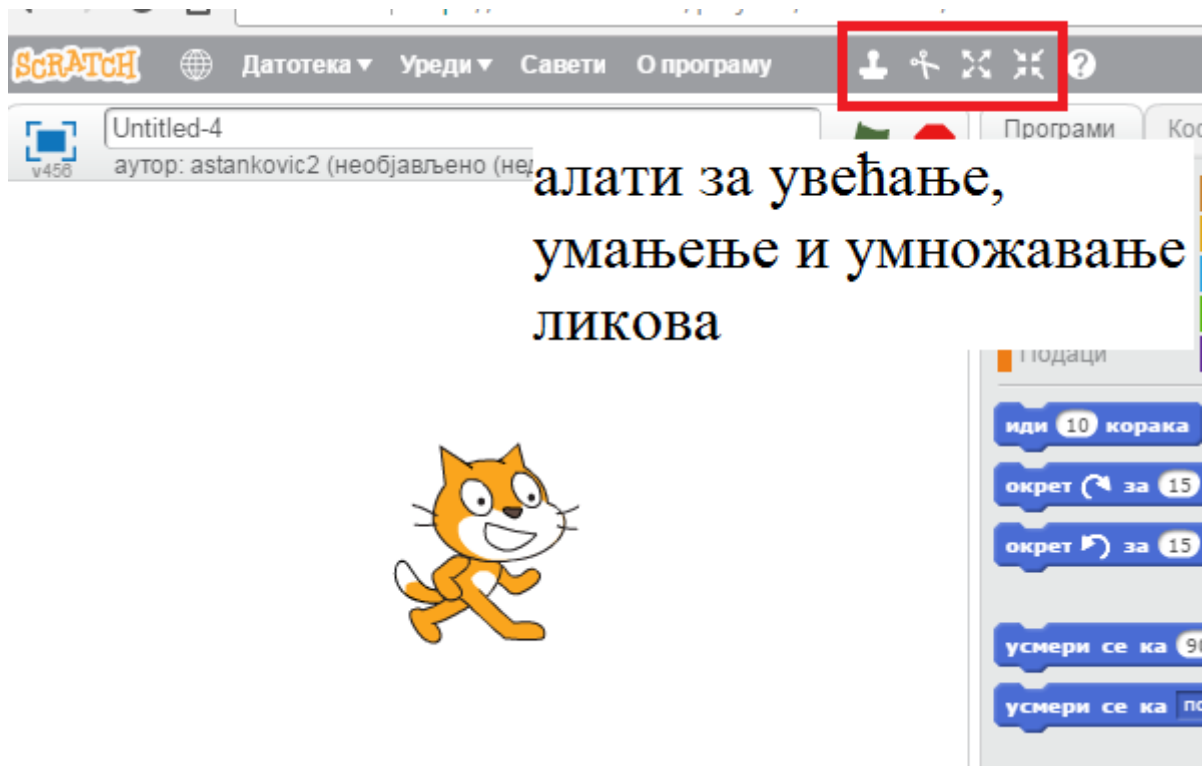
Слика 1. Поставка задатка

Да би задатак решио потребно је:

Први корак: Изабери ликове који учествују у причању вица (мама и Перица) - ликове бираш из библиотеке,

Други корак: Изабери позадину за позорницу – позорница се бира из библиотеке,

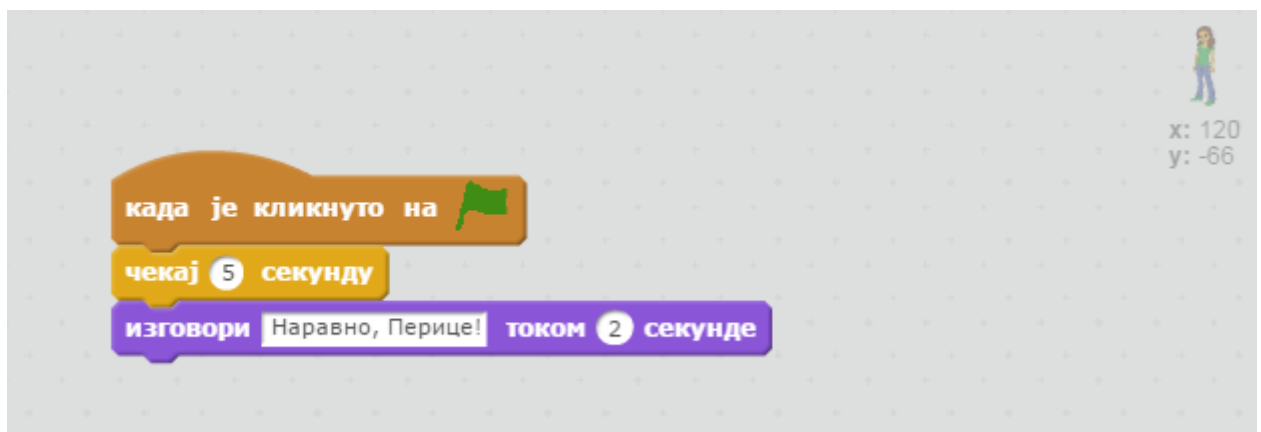
Трећи корак: Умањити или увећати ликове по потреби (за то користиш алате о којима смо причали у другој лекцији - довољно је изабрати одговарајући алат и кликнути пар пута на лик који желимо да увећамо или умањимо, слика испод).



Слика 2. Алатке за увећавање и умањивање ликова

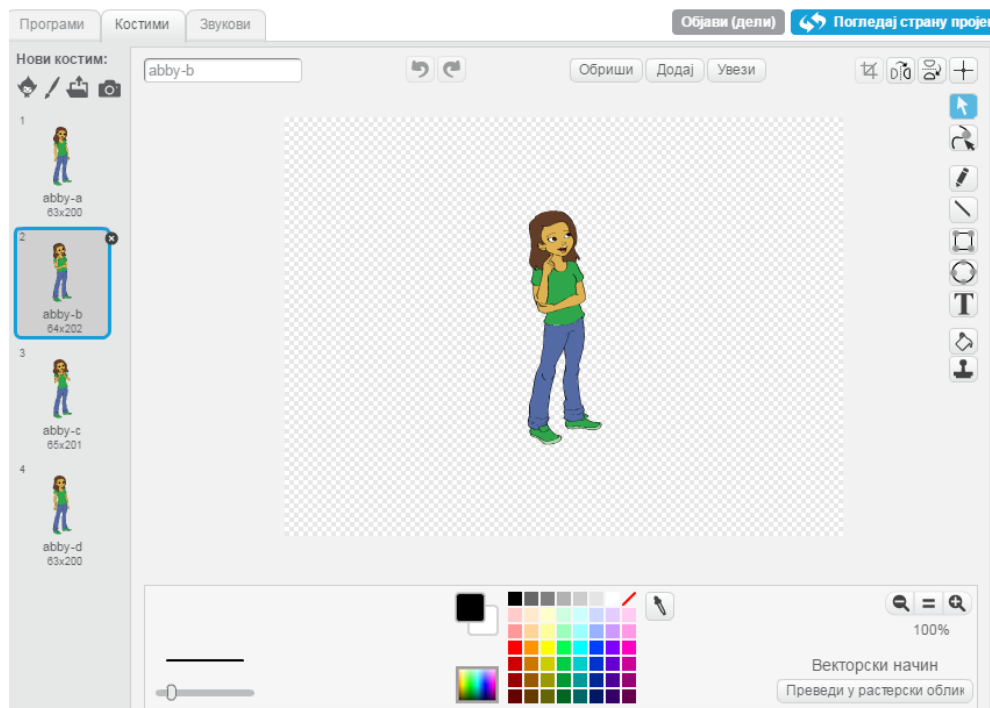
Четврти корак: Треба да подесиш начин на који програм почиње да се извршава (клик на зелену заставицу – бираш из категорије „Догађаји“),

Пети корак: Додајеш дијалог учесника - при чему треба водити рачуна о времену који један од саговорника треба да сачека док други изговара свој текст, нпр. ако Перица своју реченицу изговара 4 секунде, онда лику маме поставимо наредбу да сачека 4-5 секунди, дато на слици испод:



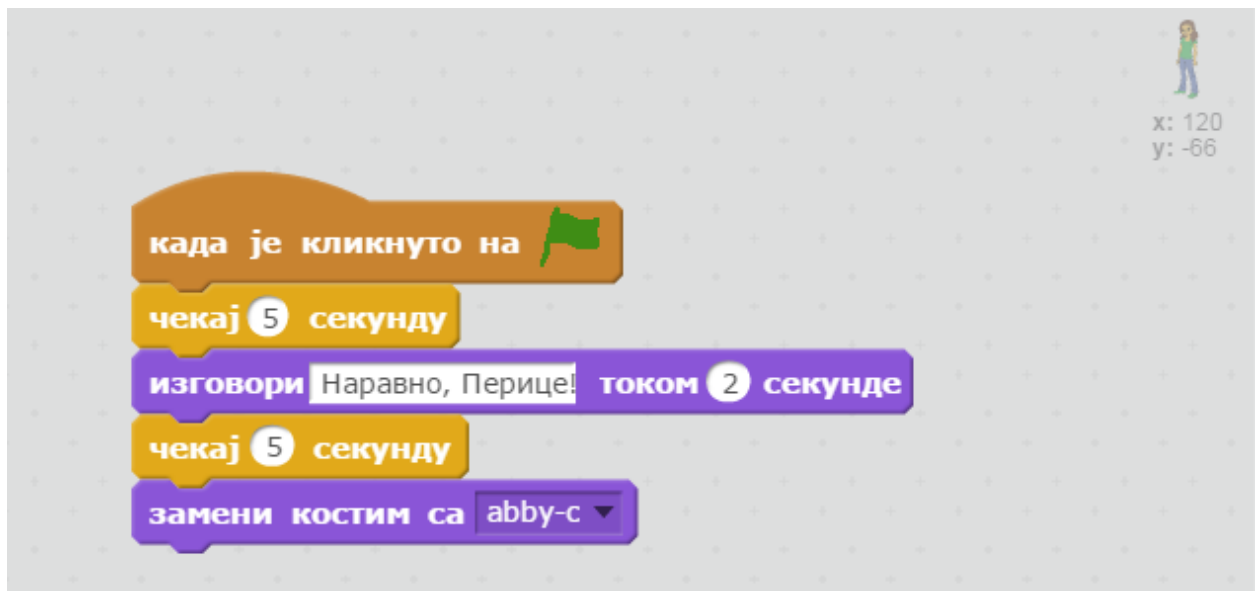
Слика 3. Мама чека 5 секунди

Шести корак: На крају лица би било лепо да се ликови мало и насмеју – то постижемо мењањем костима тј. за маму и Перицу изаберемо блок да промене костим у неки из класе костима на којима изгледају насмејано. Костиме који су ти на располагању за сваки лик можеш видети у категорији „Костими“ у делу за скрипте, слика испод.



Слика 4. Слика различитих костима одабраног лика

Седми корак: У код додамо из категорије „Изглед“ блок „замени костим са.....“, као на слици испод.



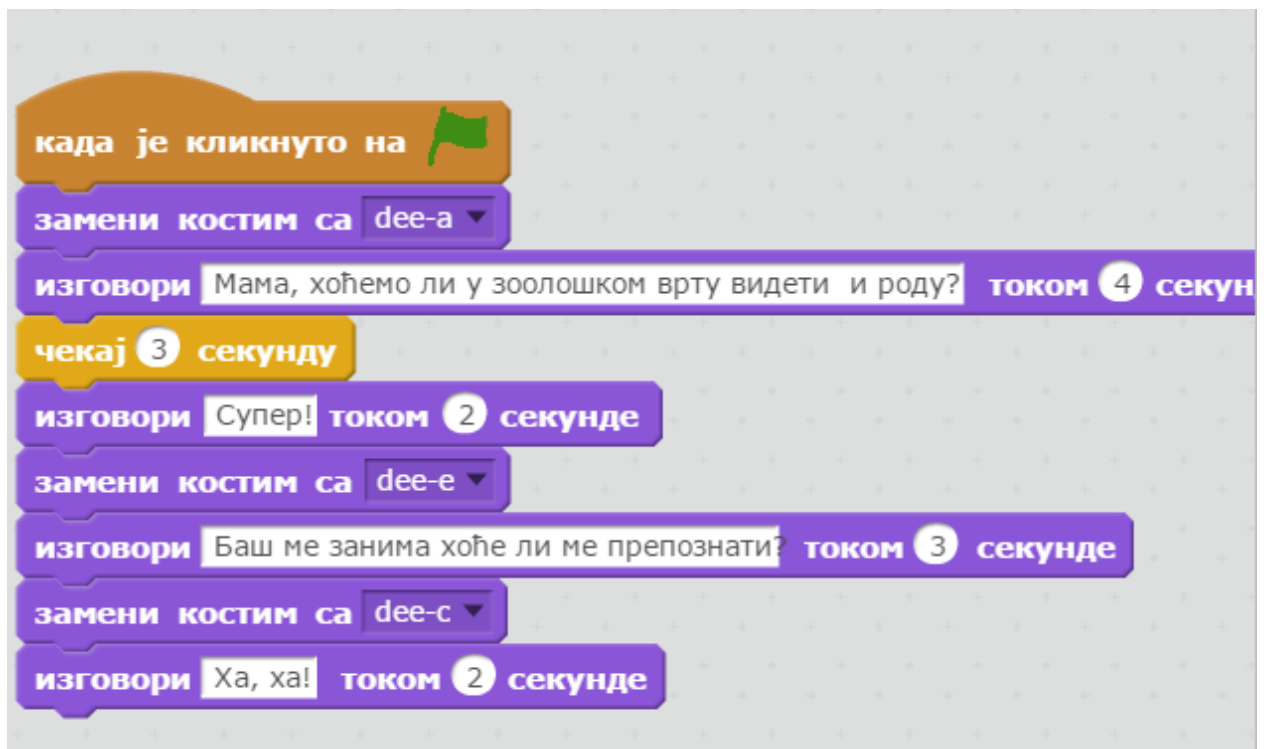
Слика 5. Изглед кода са заменом костима

Осми корак: Програм треба дотерати тако да на почетку учесници немају насмејана лица тј, да на почетку програма ликови имају „озбиљне костиме“, а на крају можемо додати и мало смећа („Ха, Ха!“). Скрипта лика мама би изгледала као на слици испод:



Слика 6. Скрипта лика маме

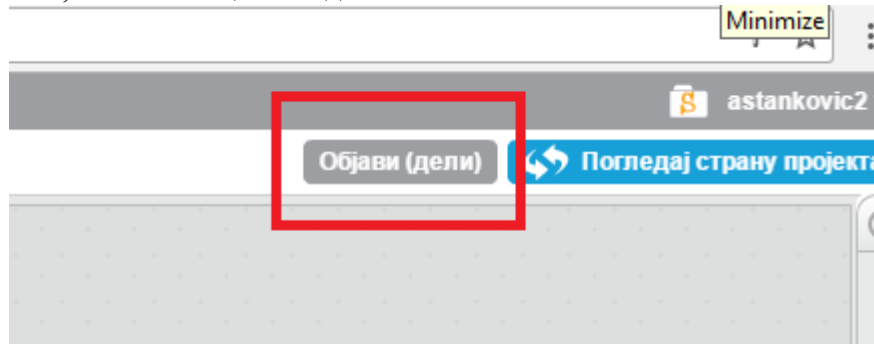
Скрипта лика Перица би изгледала као на слици испод:



Слика 7. Изглед скрипте лика Перице

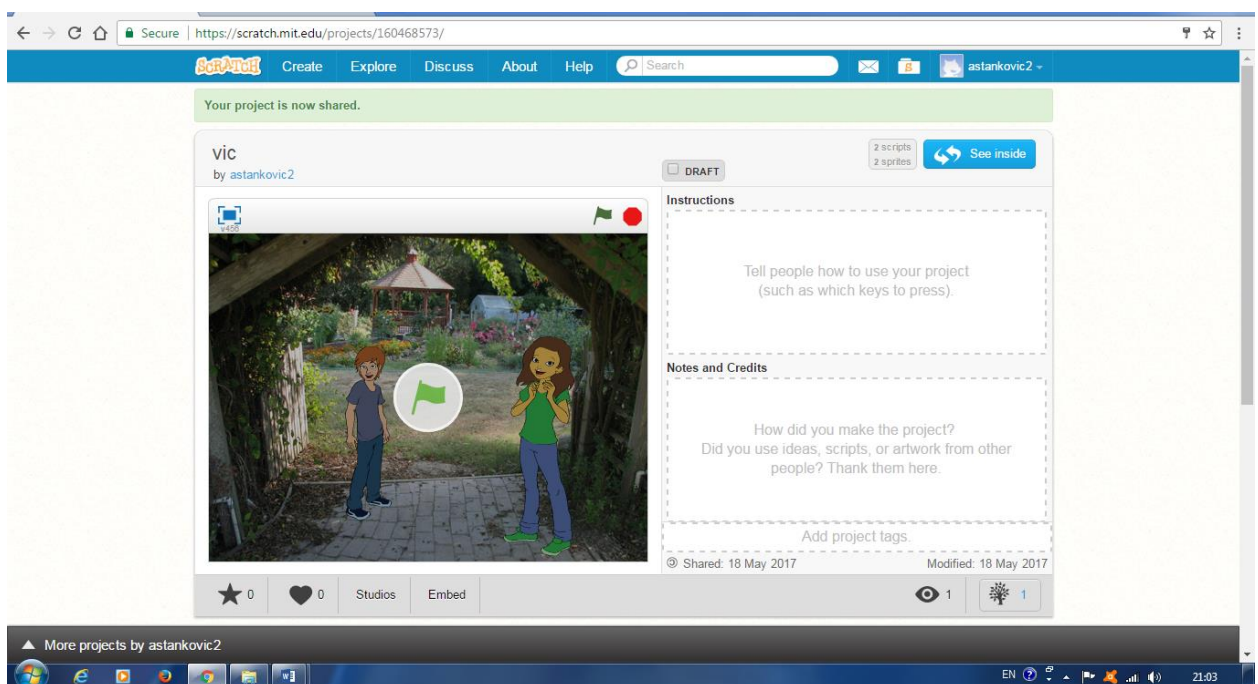


Девети корак: На крају, програм треба тестирати, тј. кликом на зелену заставицу проверити да ли програм ради оно што је био задатак, дати му име и објавити га кликом на дугме „дели“, као на слици испод.



Слика 8. Дељење пројекта

Кликом на дугме Објави(дели), добијате прозор у коме можете да унесете неке додатне информације везане за ваш пројекат, име аутора, кратак опис вашег пројекта, слика испод.



Слика 9. Изглед објављеног пројекта



Задатак: Покушај сам да направиш причу у којој ће учествовати бар три лика. Нека ликови воде неки дијалог, и нека у току њега промене костиме.