

Symetrické obrázky

Jednoduchšia verzia: Dve plochy

Základné prostredie obsahuje:

- Pozadie so zvislou čiarou v strede
- Dve postavy

POSTAVA 1 (HLAVNÁ POSTAVA)

1. Dôležité:

- Aby Scratch pochopil, že je stlačené tlačidlo myši, tak postavu 1 potrebujeme nastaviť:
 - ✓ aby bola skrytá alebo
 - ✓ aby mala efekt duch = 100

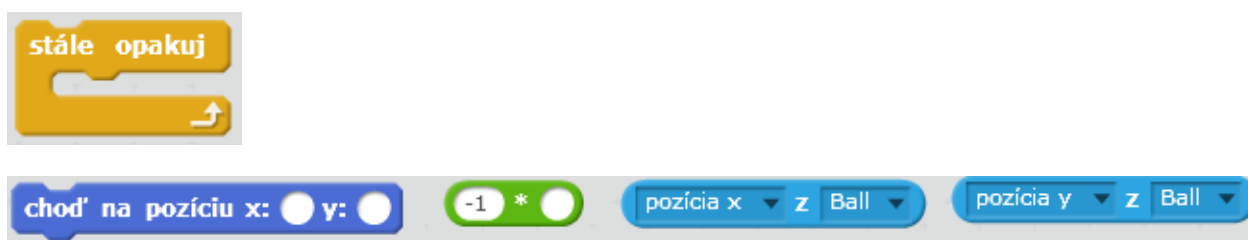
2. Naprogramovanie kreslenia

- Podľa toho, či je stlačené tlačidlo myši alebo nie, je potrebné zapnúť alebo vypnúť pero. Použite podmienku: ak – tak – inak a tieto príkazy:



POSTAVA 2 (POSTAVA, KTORÁ NAPODOBŇUJE POHYB)

1. Stále sa presúva podľa postavy 1, akurát namiesto pozície x majú opačnú pozíciu ($-1 * \text{pozícia } x$).



2. Tak ako pre hlavnú postavu, aj táto druhá postava musí zapnúť/vypnúť pero podľa toho, či je stlačené tlačidlo myši.

Rozšírenia:

Pridajte nastavenie

- farby pera
- hrúbky pera

Jednoduchšia verzia: Dve plochy

Základné prostredie obsahuje:

- Pozadie so zvislou a vodorovnou čiarou v strede
- Štyri postavy

POSTAVA 1 (HLAVNÁ POSTAVA)

3. Dôležité:

- Aby Scratch pochopil, že je stlačené tlačidlo myši, tak postave 1 potrebujeme nastaviť:
 - ✓aby bola skrytá alebo
 - ✓aby mala efekt duch = 100

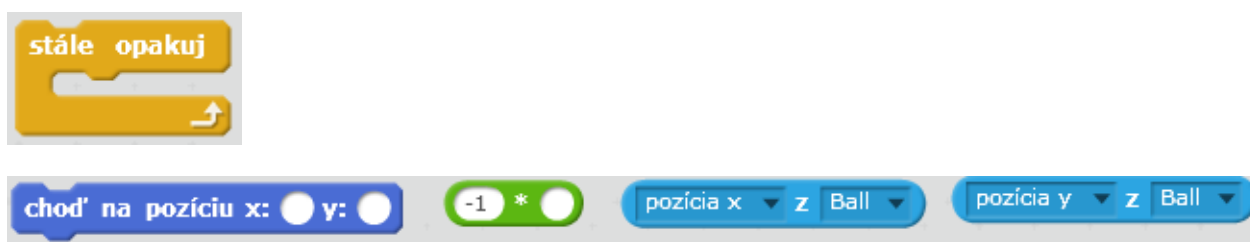
4. Naprogramovanie kreslenia

- Podľa toho, či je stlačené tlačidlo myši alebo nie, je potrebné zapnúť alebo vypnúť pero. Použite podmienku: ak – tak – inak a tieto príkazy:



POSTAVY, KTORÉ NAPODOBNÚJÚ POHYB

1. Tieto postavy sa stále presúvajú podľa postavy 1, akurát namiesto jej pozície x alebo y (alebo oboch) majú opačnú pozíciu: -x, -y alebo obidve



2. Tak ako pre hlavnú postavu, aj táto druhá postava musí zapnúť/vypnúť pero podľa toho, či je stlačené tlačidlo myši.

Rozšírenia:

Pridajte nastavenie

- farby pera
- hrúbky pera