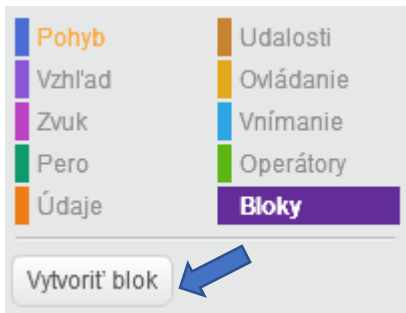


BLOKY



Blok slúži na vytvorenie **vlastného príkazu**. Vysvetlíme mu to pomocou príkazov, ktoré pozná (alebo už pozná – teda môžeme použiť aj nami už skôr definované bloky).

Napríklad naučíme Scratch, čo má robiť, keď zadáme „riadok“ alebo „panel“.



BLOKY SO VSTUPOM

Blok môže obsahovať aj vstup (číslo, text, logickú hodnotu):

Napr. ak chceme určiť, koľko riadkov má obsahovať príkaz „panel“, zdefinujeme príkaz „panel“ s číselným vstupom:

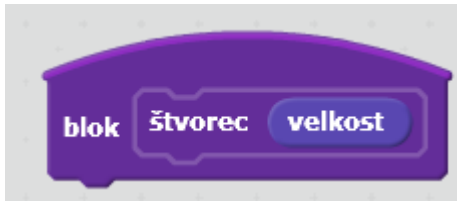


Potom:

-  - nakreslí panel so 4 riadkami
-  - nakreslí panel s 5 riadkami

Cvičenia

Zadefinujte bloky:



1.

Blok nakreslí štvorec so stranou veľkosti „veľkost“.



2.

Blok nakreslí štvorec perom s hrúbkou „hrubka“.



3.

Blok nakreslí domček s veľkosťou strany štvorca a trojuholníka „veľkost“.



4.

Blok nakreslí vežu s počtom poschodí rovným vstupu „poschodia“:

Na obr. je výsledok pre .



5.

Nakreslí pravidelný n-uholník.



6.

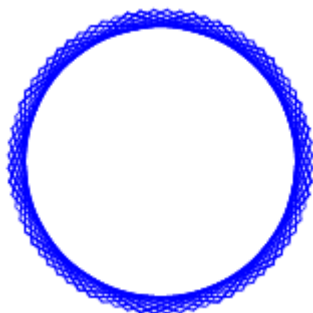
Úprava n-uholníka:

Ak:

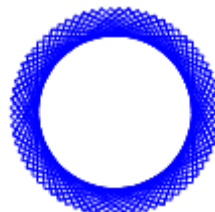
- zvolíme uhol, ktorý nie je deliteľom 360,
- a cyklus zopakujeme aspoň 100-krát

vzniknú zaujímavé tvary:

Čipka 55



Čipka 85



Cvičenia 2

1. Špirála n (n = počet strán)

Špirála 10:



2. Špirála2 n (n = počet strán)

Špirála2 40:



Špirála2 20

