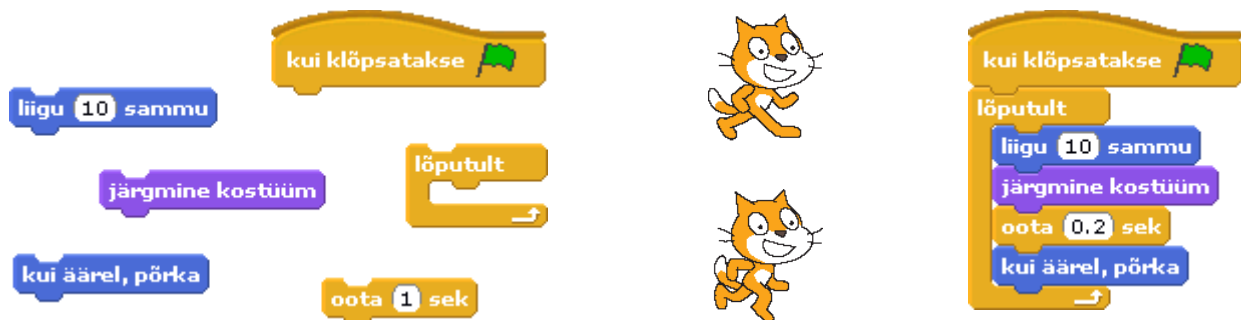


Kraps123

Harjutus 1

Uue Scratchi rakenduse loomisel on algul laval vaid Kraps – kass kahe **kostüümiga** ja heliga 'näu'. Objekti nime kasutatakse spraidile viitamisel teiste spraitide skriptidest; seda võib muuta igal ajahetkel. Kiisule võiks anda nime: **nimekasti** spraidi **info alas** (akna ülaservas) ikoonikese kõrval kirjutada **Kraps**.

Lihtsa skripti loomiseks lohistada **skriptide alasse** allolevad käsud ja moodustata nendest kõrvalolev **skript**. Seda saab käivitada rohelise lipukesega lava ülaservas.



Kraps peaks liikuma (suuna määrab spraidi omadus **suund**), **vahetama kostüümi**, et jääks mulje astumisest ja **tegema seda korduvalt** (vt. kordused [**lõputult**] või [**korda ...**]). Esialgu võib korraldust [**oota ...**] mitte lisada, siis sibab Kraps väga kiiresti. Lavalt välja sprait ei liigu, **servani jõudes pöördub Kraps tagasi** (korraldus [**kui äärel, pörka**]). Et ta ei liiguks tagasi jalad ülespidi, tuleks spraidi info alas valida pööramise stiil '**ainult nägu vasakule/paremale**'.

http://www.tud.ttu.ee/~vilip/Scratch/Juhend/Scr_juhend14.html#poor

NB! Liikumise kiirus ja sujuvus oleneb sammu pikkusest ja vahepealsest ooteajast.

Sammu pikkus ei pruugi olla konstantne suurus. Selle võib määrata **juhuslikult**: lohistada väärtuse 10 asemele grupist **Tehted** plokk **juhuarv 1 kuni 10** ja valida juhusliku väärtuse piirideks näiteks -5 kuni 10. Tekib tantsuline liikumine, Kraps liigub tasapisi siiski edasi.

liigu **juhuarv -5 kuni 10** sammu

Animatsiooni teeb (peale liikumise vilkumise ja helide) atraktiivseks juhuslikkus ja kasutaja võimalus kuidagi sekkuda.

Sammu pikkuse võib lasta kasutajal valida tegevuse käigus. Üks võimalus selleks on luua **muutuja 'samm'**, mille väärtuse võrra astub Kraps. Muutuja väärtust saab kasutaja muuta laval **liuguri** abil.

http://www.tud.ttu.ee/~vilip/Scratch/Juhend/Scr_juhend14.html#muut

Valida käsugrupist **Muutujad** korraldus '**Tee muutuja**', panna selle nimeks **samm**. Muutuja **monitor** on näha laval, paremklõps sellel avab menüü, kust valida monitori esitusviisiks '**liugur**' ja seejärel '**määra liuguri min ja maks**', näiteks 1 kuni 10. Korraldusse [**liigu ...**] tuleks lohistada käsugrupist **Muutujad** muutuja **samm**.

liigu **samm** sammu

Valida Krapsule liikumise taustaks ka ilus lavapilt: aktiveerida lava (vajutada lava ikoonikesele lava all), valida vahekaardil **Taustad** nupp **Impordi**.

Harjutus 2

Huvitava animatsiooni saab ka lihtsalt kostüüme (kuvandeid) vahetades. Lisada uus **sprait** nupuga 'Vali uus sprait failist'. Valida kindlasti selline, millele saaks valida mitu kuvandit (kostüümi), näiteks 'ballerina-a'. Teised selle spraidi kostüümid lisada vahekaardilt **Kostüümid** nupuga **Impordi**. „Tantsimiseks“ koostada skript:



http://www.tud.ttu.ee/~vilip/Scratch/Juhend/Scr_juhend14.html#kost

Harjutus 3

Spraidi kostüümide saamiseks on võimalik kasutada **animeeritud GIF-i**.

Selleks lisada suvaline sprait ('vali uus sprait failist' või 'Vali üllatussprait'), valida vahekaardilt **Kostüümid** nupp **Impordi** ja viidata **animeeritud GIF-failile**. Iga kaader (kiht) lisandub eraldi kostüümina. Esimene kostüüm, mis tekkis spraiti lisades, tuleb nüüd kustutada.

Lisada spraidid **tiiger** (tiiger.gif) ja **hunt** (hunt.gif). Nende liikumapanemiseks võib mõlemale kopeerida **Krapsu skripti**. Et nendel spraitidel on kostüüme tunduvalt rohkem, tuleb määrata nii samm kui ooteaeg väiksemad ning muidugi pööramise stiil 'ainult nägu vasakule/paremale'.



Kui spraidi liikumapanemiseks soovitakse kasutada korraldust [**liigu ... sammu**], tuleb juba kostüümide loomisel arvestada, et liikumissuund on originaalkujutisel alati paremale (90 kraadi).

Tiiger hakkab liikuma ilusasti, hunt aga kulgeb kummaliselt - tagurpidi. Hundi kõiki kostüüme tuleb redigeerida, peegeldades neid horisontaalselt (vahekaart **Kostüümid**, nupp **Redigeeri**, nupp 'Peegelda horisontaalselt').

Spraidist **Hunt** võiks eelnevalt teha koopia. Kui kõikide kostüümide redigeerimine õnnestus, saab ülearuse koopia kustutada.

