

ŠTAMPILJKA

Če želiš spremljati gibanje figure, lahko uporabiš tudi ukaz štampljka (stamp). Namesto črt bodo na platno nastajali vzorci z različnimi motivi.

Zaženi program Scratch in iz skupine Svinčnik (Pen) izberi ukaz štampljka (stamp). Začeli bomo s preprostim primerom.

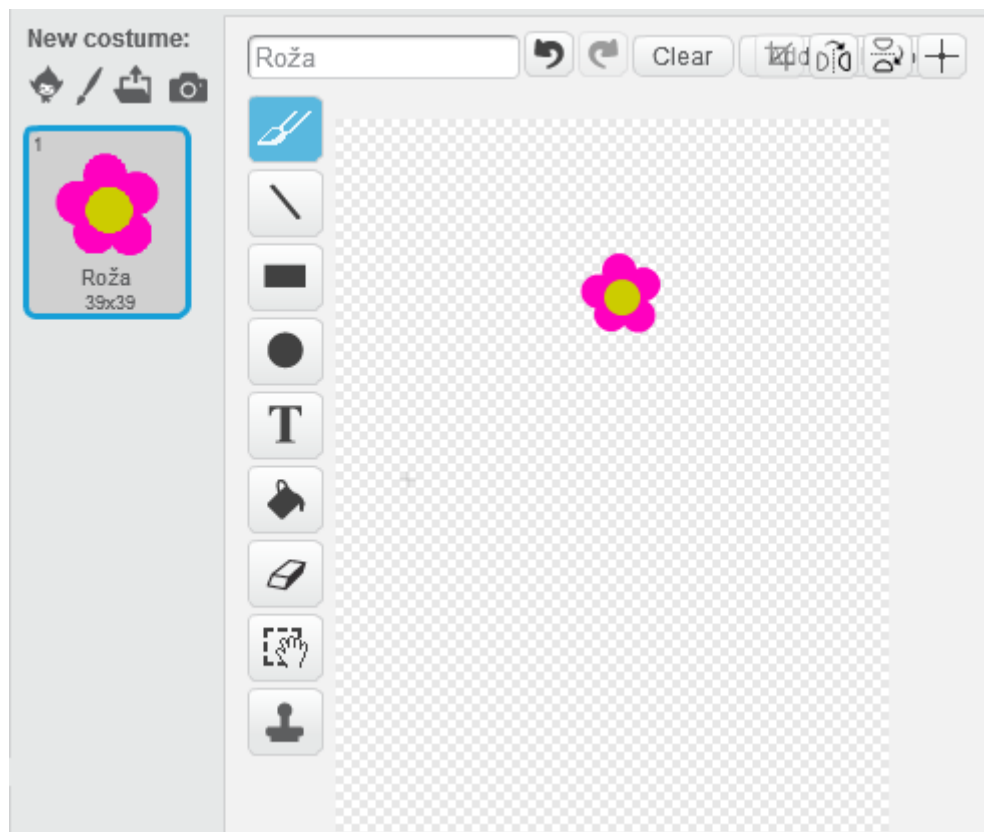
Napiši program, ki bo naredil vrsto rož.



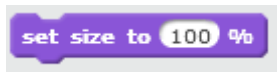
Zato moramo narediti novo figuro. Narediš jo tako, da izbereš Paint new sprite (Nariši novo skupino slik).



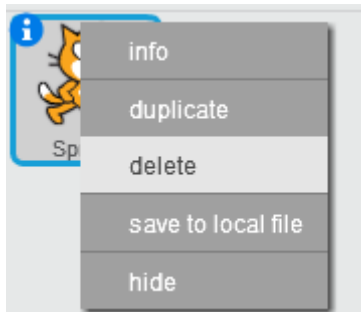
Odpre se okno Urejevalnik slik. V njem nariši majhen cvet. Figuro poimenuj Roža.



Če se ti cvet na odru zdi prevelik, ga lahko pomanjšaš z uporabo ukazi nastavi velikost na



Ker se v teh nalogah figura maček ne bo pojavljala ga zbriši. Klikni z desno tipko miške na ikono mačka in izberi izbriši (delete).



Napiši program in poglej, kaj se bo zgodilo.



Zanka se ponovi 5-krat, zato bi pričakovali da bo na platnu 5 rož, vendar jih je v resnici 6. Kje je težava?

Če kliknemo na zadnjo rožo v vrsti opazimo, da se jo da premikati. Program nam je na platno odtisnil le 5 odtisov, zadnja roža pa ni odtis, ampak figura.



Število korakov, ki določajo razdaljo med rožami je odvisna glede velikosti tvoje figure.

Napiši program, ki s klikom na zeleno zastavico počisti ekran, figuro postavi na sredino platna in jo usmeri v desno. Program poimenuj Štampiljka. Nato napiši program, ki nariše tri vrste rož.

