Vingrinājumi – skriptu veidošana

# vingrinājums – jauna projekta izveide

1. Atvērt programmēšanas vidi, izmantojot adresi [https://scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu/).
2. Izmantojot pogu, **Veido** (**Create**) ieiet programmēšanas vidē.
3. Pārliecināties, ka skatuves fona un gariņu sadaļā ir izvēlēts kaķa gariņš.
4. Pievienot brīvi izvēlētu skatuves fonu.
5. Skriptu cilnē izvēlēties bloku grupu **Notikumi**.
6. Izvēlēties bloku  un ievilkt to skriptu sadaļā.
7. Izvēlēties skriptu grupu **Kustība**.
8. Izvēlēties bloku  un ievilkt to skriptu sadaļā zem notikuma bloka tā, lai tie savienotos.
9. Mainīt soļa vērtību uz 50.



1. Pievienot **Izskata** grupas bloku  un bloku .
2. Pārbaudīt projekta darbību, palaižot to vairākkārt, lai kaķis nonāktu līdz skatuves malai.
3. Saglabāt projektu skolotāja norādītajā mapē ar nosaukumu *Kakis.sb2.*
4. Kā rīkoties, lai nonākot pie skatuves malas, kaķis atgrieztos sākuma punktā?

# 2.vingrinājums – zīmējuma veidošana, izmantojot koordinātas

1. Atvērt projektu *6K\_05\_01\_V2\_Sagatave.sb2*
2. Pārbaudīt un izpētīt, kā darbojas izveidotais skripts.
3. Gariņam **Zīmulis** izveidot otru skriptu, kas darbojas **“Kad piespiests taustiņš Atstarpe”**.
4. Izveidot skriptu, kas uzzīmē kvadrātu.
5. Iestatīt zīmuļa krāsu un izmēru pēc savas izvēles.
6. Saglabāt projektu skolotāja norādītajā vietā ar nosaukumu *Kvadrats.sb2*.

Patstāvīgie darbi

# 1.uzdevums – gariņa kustība

1. Atvērt projektu *6K\_05\_01\_U1\_Sagatave.sb2.*
2. Izveidot pelītei skriptu, kas atbild uz notikumu “kad nospiests ”.
3. Pievienot bloku kustībai uz leju .
4. Pievienot bloku kustībai pa kreisi un uz augšu (noskaidrot punktu koordinātas).
5. Pārbaudīt projekta darbību un secināt, kādi bloki vēl būtu jāpievieno.
6. Kā rīkoties, lai kustība sāktos no vienas un tās pašas vietas?
7. Pievienot bloku .
8. Pārbaudīt projekta darbību.
9. Kā rīkoties, lai pelīte pagrieztos kustības virzienā?
10. Pievienot blokus, kas pagriež gariņu kustības virzienā.
11. Pārbaudīt projekta darbību vairākārt.
12. Saglabāt projektu skolotāja norādītajā mapē ar nosaukumu *Pele un kakis.sb2.*

# 2.uzdevums - patstāvīgais darbs

1. Izveidot jaunu projektu.
2. Izvēlēties skatuves fonu.
3. Pievienot skatuvei trīs vai četrus gariņus, kurus novietot katru savā skatuves stūrī.
4. Izvēlēties citu gariņu, kuru novietot skatuves centrā.
5. Izveidot skriptu, kas pārvieto skatuves centrā novietoto gariņu vispirms pie viena, tad otra, trešā un ceturtā gariņa.
6. Beigās gariņš, kurš pārvietojās nonāk sākumpunktā (skatuves centrā).
7. Pārbaudīt projektu vairākkārt.
8. Ieteicams izmantot papildus blokus, piemēram, *Izskats*.
9. Saglabāt projektu skolotāja norādītajā mapē ar nosaukumu *Lidojums.sb2.*