Scratch zadaci, 7. razred

1. Napravi skriptu kojom se lik mačke pomiče za 10 koraka pomoću navigacijskih tipki. Neka se pri svakom pokretu promijeni kostim tako da izgleda kao da miče nogama. Postavi pozadinu “Farm”.
Mačka treba doći od kuće u donjem lijevom kutu do kuće u gornjem desnom kutu. Na putu postavi 3 prepreke koje će se kretati lijevo-desno odnosno gore dolje. Neka mačka izgubi život ako ih dotakne I vrati se na početak. Mačka ima 3 života, ako izgubi sve neka se igra prekine. Ako mačka uspije doći do kuće u gornjem desnom kutu neka se ispiše poruka “Napokon kući” i neka se igra zaustavi.
2. Napravi skriptu kojom lik mačke skače pritiskom na razmaknicu. Postavi pozadinu “Night city” (s cestom). Neka mačka “trči” (izmjenom kostima) po cesti i preskače automobil koji stalno dolazi s desna nalijevo. Neka mačka izgubi život ako dotakne automobil. Mačka ima 3 života, ako izgubi sve neka se igra prekine. Neka se brzina automobila mijenja u ovisnosti o vremenu trajanja igre. Ukoliko mačka uspije prekočiti 10 automobila neka se ispiše poruka “Drugi nivo” i pozadina se promjeni u “Boardwalk. Neka se automobil promijeni u neki drugi. Ukoliko preskoči još 10 automobila neka se ispiše poruka “Pobjeda” I neka se igra završi.
3. Napravi program u kojem voće pada sa vrha ekrana ravno prema dolje (svaki put kad krene od gore, s druge pozicije) a papiga na dnu ga treba hvatati. Neka se ptica kreće lijevo desno uz pomoć strelica. Postavite pozadinu “Beach Rio”. Ukoliko voće dospije do dna ekrana a ptica ga ne uhvati, gubi život. Ptica ima 3 života. Ukoliko izgubi sva 3 života neka se igra zaustavi uz poruku “Game over”. Ukoliko ptica uhvati voće, neka voće nestane a bodovi se povećaju za 10. Ukoliko ptica prikupi 100 bodova neka se ispiše poruka “Pobjeda” I igra se prekine.