

3. LECKE / A HÁTTÉR VÁLTOZTATÁSA / A SZEREPLŐK VÁLTOZTATÁSA / HANGOK ALKALMAZÁSA**4. Logikai feladat:**

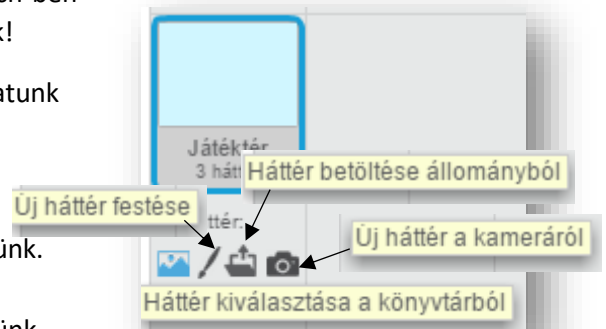
Egy gyufaszál áthelyezésével tedd igazzá az egyenlőséget!

(Sátirozd ki az eredeti helyéről, rajzold be az új helyére!)

$$VI + II = V$$

A háttér mindig nagyon fontos része egy programnak. AScratch-ben több lehetőség is van, hogy a hátteret beállítsuk, kiválasszunk!

- Már megszokott módon a saját tárhelyről beolvashatunk meglévő képet!
- Új hátteret készíthetünk, saját ötletek, szükségletek szerint. A Paint programhoz hasonlóan. Vektoros és pixeles képeket is készíthetünk.
- Saját gépünkről tölthetünk be képeket, tallózással!
- Végül saját számítógépünk kamerájával is készíthetünk képeket, ha engedélyt adunk a programnak, hogy hozzáférhessen a kamerához!

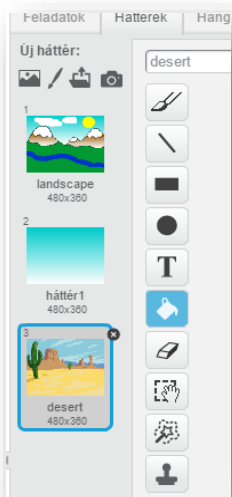
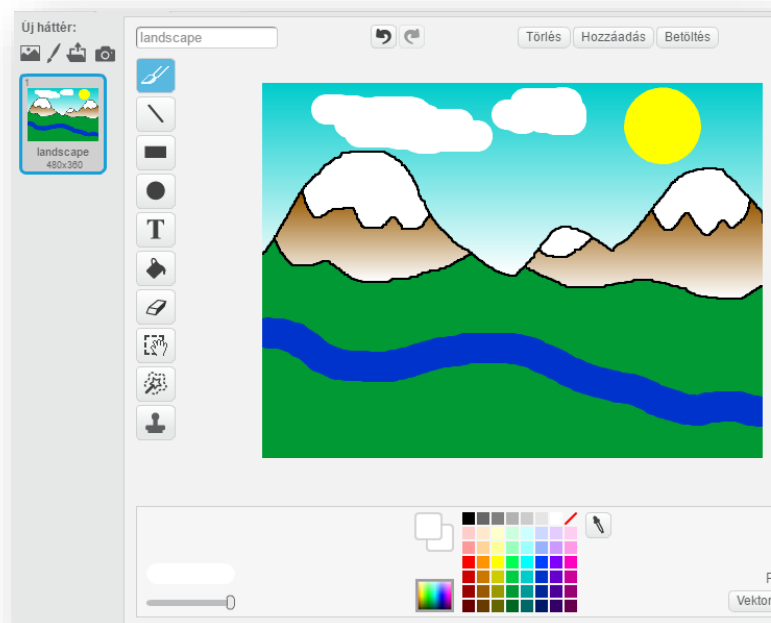
**4.) Gyakorlat:**

- Készítsük el a jobb oldalon látható „Landscape” nevű képet!
- A képet pixelesen rajzoljuk!
- Először válasszuk ki az ecset eszközt, és fekete színnel rajzoljuk meg a hegyek sziluettjét! Figyeljünk arra, hogy zárt legyen az alakzat a lap szélétől a lap széléig!
- Majd rajzoljuk meg a hóhatárt és az erdőhatárt!
- Aztán Kitöltésnél válasszuk ki a világoskék színt, és állítsuk

színátmenetesre!

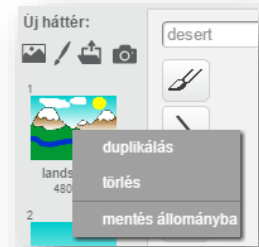
Kattintsunk a kép felső részére!

- Ugyanígy legyen színátmenetes barna a hóhatár alatti rész is!
- Rajzoljuk meg a folyót egyszínű sötétkék ecsettel, de a vonal vastagságát állítsd be!
- Majd színezzük a maradék területet egyszínű zöldre, az ecset eszközzel!
- Készítsünk napot az ellipszis eszközzel, a Shift gomb lenyomásával! Állítsuk kitöltöttre az alakzatot!
- Aztán vastagra állított fehér színű ecsettel rajzoljunk felhőket a minta alapján!
- Ehhez a programhoz hozzunk létre még egy hátteret „hatter1” néven, melyen csak egy kékből fehérbe átmenő kitöltése legyen!
- Végül a beépített képek közül szúrd be a „desert1” nevűt!



Egy programhoz több háttérrel is felhasználhatunk. Az előző oldali képen látható, hogy hogyan rendeződik listába! A programokon belül a parancsoknál van lehetőség a nevek alapján felhasználni őket!

Ha olyan programot készítünk, ahol két, szinte ugyanolyan képre van szükségünk, akkor lehet duplikálni a képet, majd az egyiket elvégezzük a változtatásokat! A miniatúrán jobb egér és duplikálás!



Ha el szeretnénk menteni az elkészített háttérképet, mert máskor is fel akarjuk használni, akkor a miniatúrán jobb egeret kell nyomni, és a „mentés állományba” almenüt kell kiválasztanunk! Tallózással megadni, hogy hova szeretnénk elmenteni!

A gyakorlat végén mentsd a projektet 06_bg_fig_voi néven!
(bg=background=háttér; fig=figure= alak, szereplő; voi=voice=hang)

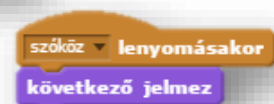
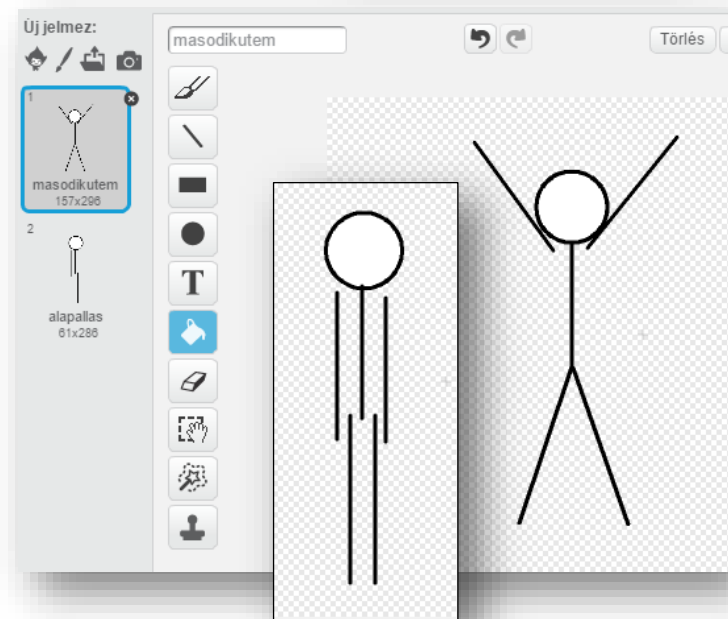
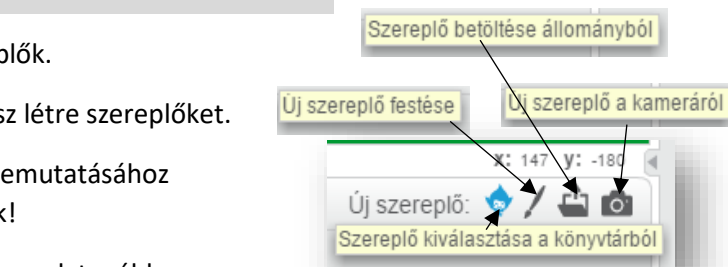
5.) Gyakorlat:

A programok legfontosabb résztvevői a szereplők.

Négyféleképpen olvashatsz be, illetve hozhatsz létre szereplőket.

Ebben a feladatban egy kétütemű gyakorlat bemutatásához szükséges kétállású „pálcikaembert” rajzolunk!

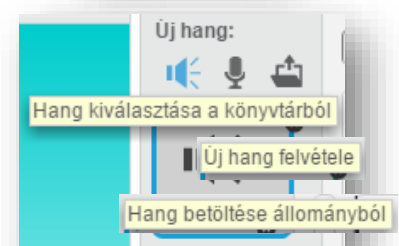
- Az előzőleg mentett projektben dolgozzunk tovább.
- Válasszuk ki az „Új szereplő festése” ikont!
- Az első rajz neve legyen „masodikutem”! Vékony vonalakkal és egy körből rajzoljuk meg a képen látható figurát! A kört töltsük ki fehér színnel!
- A második rajz neve legyen alapállás! Ugyanabban a pozícióban, ahol a másikat megrajzoltad, készítsük el a mintán látható, álló figurát!
- Az új szereplő neve legyen: Gimnasztika01! Mentünk rá a 06_bg_fig_voi fájlra!
- Ellenőrizzük le a munkánkat úgy, hogy a programozási térre húzzunk át két egyszerű parancsot! A jobboldali képen látható utasításokkal, szöközők nyomásával megnézhetjük, hogy jól dolgoztunk-e?



6.) Gyakorlat:

Hangefektetket is adhatunk a programunkhoz! Kiválaszthatunk meglévő hangokat könyvtárból vagy saját forrásból!

- Vegyünk fel szellem hangot a számítógépünk mikrofonján keresztül!
- Majd ha szükséges vágjuk meg, szerkesszük a lehetőségek szerint!
- A hang neve legyen „szellem_hang”! Mentünk a 06_bg_fig_voi-t!



3.) Önálló programozási feladat:

Készíts egy új programot, melyben egy tornaszobában, egy pálcikaember négyütemű fekvőtámaszokat végez folyamatosan!

A program úgy fusson le, hogy közben az ütemek számát halljuk a hangszórón keresztül!

- a) Hozzál létre egy új projektet, melynek neve legyen 07_gimnastic!
- b) Készítsél egy új hátteret! Rajzoljál a mintán látható tornaszobához hasonló! A háttér neve legyen: tornaszoba!
- c) Hozzál létre egy új szereplőt negyutemu néven!
- d) Váltás vektoros képalkotásra, és rajzold meg a három különböző ütemet a mintán látható minta szerint! A guggolást csak duplikálni kell a megfelelő helyre!
A képeket kicsit elforgatva rajzold meg!
Nevez meg minden ütemet szám szerint!
- e) Vegyél fel új hangokat a számítógéped mikrofonján keresztül! (egy; kettő; három; négy) Ha szükséges vágd le a felesleges részeket!
- f) Készítsd el a programot! Húzd a megfelelő parancsokat a programozási térre a megfelelő sorrendben!
- g) Futtasd, teszteld a kész programot!
- h) Végül mentsd (exportáld) 07_gimnastic néven a saját gépedre!

