

Istorijos pasakojimas

Užduoties aprašymas

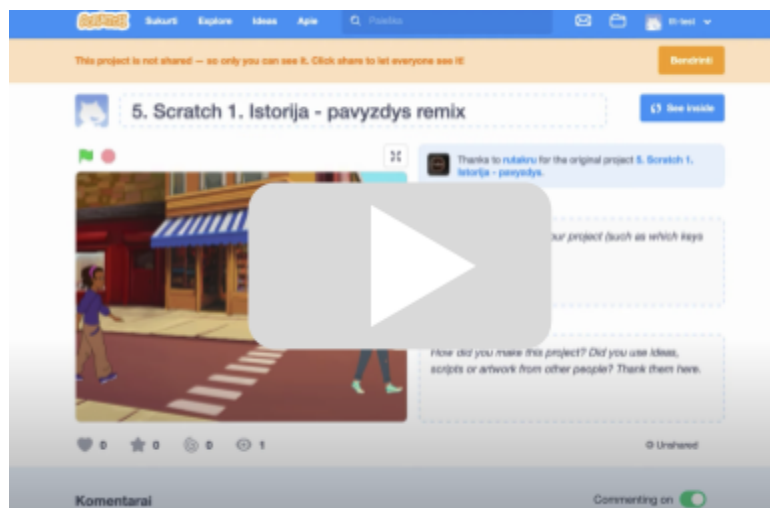
Tęsiamas istorijos pasakojimo užsiėmimas. Šiame užsiėmime istorijos koncepciją perkelsime į Scratch programą.

Galutinis rezultatas



[Galutinio projekto pavyzdžio nuoroda](#)

Užduoties atlikimo video instrukcija



Užduoties uždaviniai

- 1- Sukurti naują Scratch projektą
- 2- Parinkti projekto foną
- 3- Parinkti 2 istorijos - pokalbio veikėjus
- 4- Suprogramuoti veikėjų pradines koordinatas

Veikėjai judėti turėtų pradėti iš savo pradinių koordinatų ir susitikti pusiaukelėje:

<p>Veikėjas 1:</p> 	<p>Veikėjas 2:</p> 
--	---

5- Suprogramuoti veikėjų judėjimą link susitikimo taško



Veikėjai pradeda judėti nuspaudus tarpo mygtuką ir juda iki pasiekia susitikimo taško koordinatas:

<p>Veikėjas 1:</p> 	<p>Veikėjas 2:</p> 
--	---

6- Suprogramuoti veikėjų animaciją judant

<p>Veikėjas 1:</p> 	<p>Veikėjas 2:</p> 
--	---

7- Suprogramuoti pokalbį tarp veikėjų

Scenarijus, pagal kurį programuojamas pokalbis:

Veikėjas 1	Laikas (sek.)	Veikėjas 2	Laikas (sek.)
Sveika, Marija! Kaip seniai matyta!	3	Tikrai sveika! Kaip laikaisi?	3
Labai gerai! Kur keliauji?	2	Į parduotuvę nusipirkti kelis dalykus. Tu?	3
Aš einu aplankyti senelio.	3	Puiku. Gal kada susitikime?	2
Tikrai taip. Gal galime susiskambinti savaitgalį ir susitarti?	4	Gerai, paskambinsiu tau. Iki!	3
Iki!	2	-	-

Pokalbio pradžia:

Veikėjas 1:	Veikėjas 2:
-------------	-------------

```

    kai paspaudi tarpą
    kartok, kol pasidarys x vieta > 125
    x padidink 15
    palauk 0.2 sek.
    sakyk Sveika, Marija! Kaip seniai matyta! 3 s.
    skelbti Sveika, Marija!
  
```

```

    kai gausi žinutę Sveika, Marija!
    sakyk Tikrai sveika! Kaip laikaisi? 3 s.
    skelbti Tikrai sveika! Kaip laikaisi?
  
```

8- Suprogramuoti veikėjų judėjimą pokalbiui pasibaigus

Veikėjas 1:

```

    kai gausi žinutę Paskambinsiu, iki!
    sakyk Iki! 2 s.
    skelbti Iki!
    kartok, kol pasidarys lieti kraštą?
    x padidink 15
    palauk 0.2 sek.
    slėpk
  
```

Veikėjas 2:

```

    kai gausi žinutę Iki!
    palauk 1 sek.
    kartok, kol pasidarys lieti kraštą?
    y padidink -10
    dydj padidink 3
    palauk 0.2 sek.
    slėpk
  
```

Kas toliau:

Galite patobulinti programą:

1. Pridėkite muzikinį foną
2. Pridėkite daugiau veikėjų, galite nusipiešti savo veikėjus
3. Panaudokite *galvok* (*think*) komandą
4. Pridėkite istorijos pasakotoją

5. Panaudokite *skelbk žinutę (broadcast message)* komandą kitam tikslui - fonui tam tikru metu pakeisti ar pan.