

Kapitola 6

Posílání zpráv



Co budeme dělat

- ▶ vést rozhovory
- ▶ měnit postavě oblečení
- ▶ čarovat

Co se naučíš

- ▶ posílat zprávy mezi postavami
- ▶ spouštět scénáře zprávami
- ▶ časově řídit činnost více postav



Čteme scénáře



Pro čtyři rybky máme čtyři různé scénáře.

Diskutuj, kdy jednotlivé rybky říkají Ahoj.

1

```
po kliknutí na [flag]
  bublina Ahoj! 2 sekund
  opakuj stále
    dopředu o 3 kroků
    když narazíš na okraj, odraz se
```

2

```
po kliknutí na [flag]
  opakuj stále
    dopředu o 3 kroků
    když narazíš na okraj, odraz se
po kliknutí na [flag]
  bublina Ahoj! 2 sekund
```

3

```
po kliknutí na [flag]
  opakuj stále
    dopředu o 3 kroků
    když narazíš na okraj, odraz se
    bublina Ahoj! 2 sekund
```

4

```
po kliknutí na [flag]
  opakuj stále
    dopředu o 3 kroků
    když narazíš na okraj, odraz se
bublina Ahoj! 2 sekund
```



Ke mně!



Otevři si projekt *Ke mně*.

1. Klikni na praporek a dívej se, co se děje. Stisknutím mezerníku vše vrátíš zpět.
2. Proč některá zvířata poslechnou povel a jiná ne? Prohlédni si jejich scénáře a vysvětli.



3. Oprav scénáře těm zvířatům, která neposlouchají.



Posíláme zprávu



Otevři si projekt *Tanec*.

1. Sestav scénář, v němž tanečnice po spuštění praporkem požádá tanečníka, aby zvedl ruku.
2. Aby tanečník mohl na požádání změnit kostým, potřebuje se to nějak dozvědět. **Tanečnice** proto vyše zprávu. Blok **vyšli zprávu zpráva1** najdeš v nabídce **Události**.
3. Tanečník bude na zprávu reagovat. Sestav **tanečníkovi** scénář, který začne blokem **po obdržení zprávy zpráva1**. Tanečník podle scénáře změní kostým. Vyzkoušej.



Posíláme jinou zprávu



1. Tanečníci sestav nový scénář. Po stisknutí klávesy H se zeptá, jakou hudbu tanečník poslouchá, a vyšle jinou zprávu. Zprávu pojmenuj *odpověz*.

vyšli zprávu zpráva1 ▾

Nová zpráva
✓ zpráva1

Nová zpráva

Nový název zprávy:

odpověz

Zrušit OK

2. Tanečníkovi vytvoř nový scénář. V něm tanečníci odpoví poté, co obdrží zprávu *odpověz*. Vyzkoušej, stiskni klávesu H.





Žádost o tanec



- 1. Sestav tuto scénku:** Když klikneš na tanečnici, ona požádá tanečníka, aby něco zatancoval.
- 2. Sestav tanečnickovi scénář pro tancování.** Tanečník bude tancovat tak dlouho, dokud nestiskneš klávesu K. Vymysli, jak tanečnice vyše zprávu a jak ji tanečník přijme.
- 3. Vyzkoušej, klikni na tanečnici.**





Žádost o tanec pokračování



1. Pokračování scény:

po skončení tance tanečník požádá tanečnici, aby zmizela, a ona to udělá. Spust' scénku od začátku.

2. Vymysli způsob, jak se tanečnice znovu objeví.





Čarujeme



Otevři projekt *Kouzelník*.

1. Prohlédni si kostýmy postav. Jakým blokem se postava změní na jinou?



2. Řekni, jak bys udělal, aby kouzelník pronesl zaklínadlo a druhá postava se potom změnila v něco jiného.

3. Sestav scénář, v němž kouzelník řekne zaklínadlo a pak postavu „začaruje“.



Čarujeme pokračování



1. Kouzelník se nejdříve zeptá, na jaký kostým chceš postavu změnit, a pak postavu začaruje.

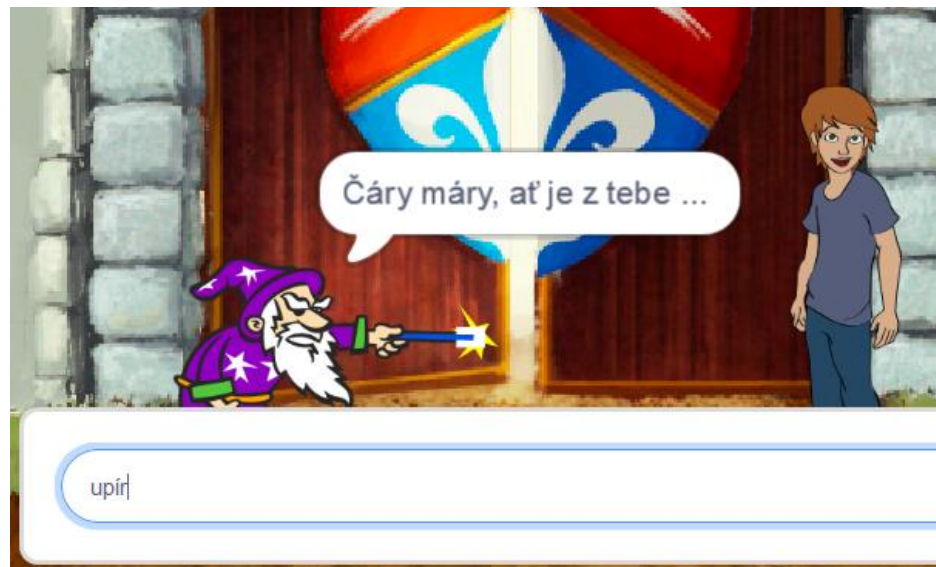
Odpověď' na otázku vlož do bloku, který mění kostým.

změň kostým na

Zjisti, jak se kostýmy nazývají, a scénáře vyzkoušej.

2. Pro pokročilé:

Uprav scénáře, aby se kouzelník opakovaně ptal a čaroval.





Oblečení



Otevři si projekt *Oblečení*.

1. Eda má oblečenu košili, kalhoty a boty. Odsuň myší tyto postavy na stranu.

Prohlédni si jejich scénáře pro oblékání a vyzkoušej je.

2. Doplň scénáře pro svléknutí jednotlivých kusů oblečení. Oblečení se odloží na místo, které určíš.



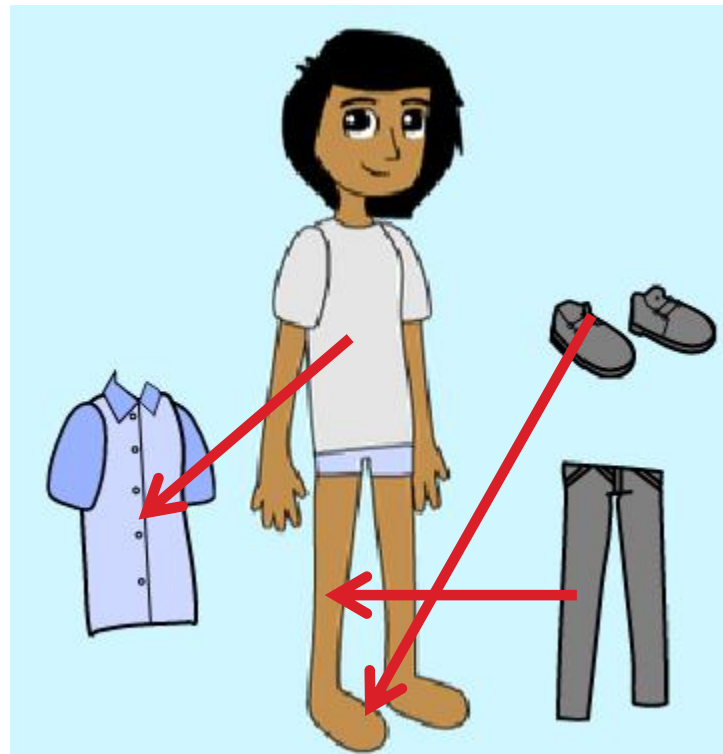
scénář pro **svlékni**



Košile, boty, kalhoty



1. Vytvoř postavám scénáře, aby **po kliknutí na košili** Eda nejprve oblékl košili, potom kalhoty a poté boty. Na jedno kliknutí se tak Eda celý postupně oblékne.



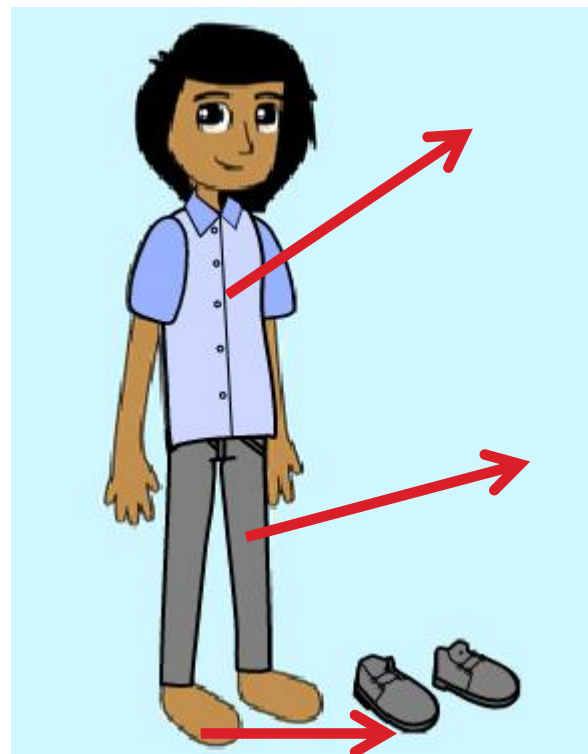
2. Vyzkoušej scénář. Odsuň oblečení z Edy a klikni na košili.



Košile, boty, kalhoty pokračování



1. Vytvoř další scénáře, tak aby se po kliknutí na boty Eda postupně zul a svlékl.
2. Varianta: Vytvoř scénáře, aby se Eda po kliknutí na kalhoty svlékl naráz, všechno oblečení současně.





Nasazujeme brýle



1. Prohlédni si postavy *brýle1* a *brýle2*.
Vyzkoušej, co dělají bloky na ploše u těchto dvou postav.



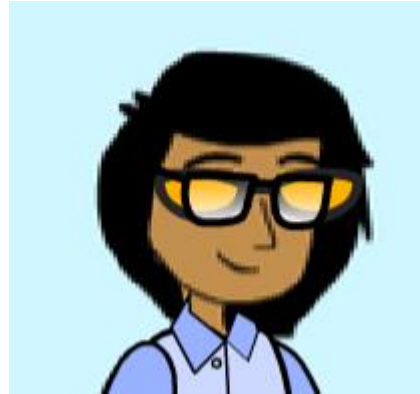
2. Pro *brýle1* sestav scénář, aby se nasadily Edovi na nos, když na ně klikneš.
Pro *brýle2* sestav stejný scénář.



Aby se brýle nepotkaly



Při spouštění bloků pro brýle se může stát, že budou najednou na Edově nose oboje brýle (jako na obrázku).



Můžeme pomocí zpráv zařídit, aby Eda neměl oboje brýle na nose současně?

Co bys navrhoval?

Zapiš na papír a ukaž učiteli.

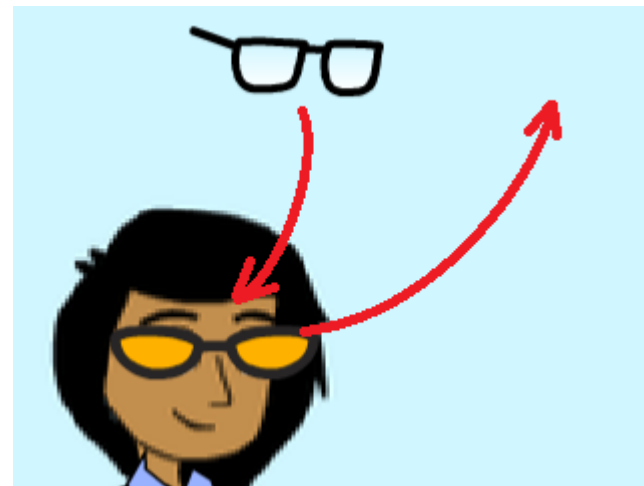


Aby se nepotkaly pokračování



1. Uprav *brýlím1* scénář: rozešlou zprávu, že se právě nasazují na nos, aby to *brýle2* věděly. *Brýlím2* pak sestav scénář, aby po obdržení této zprávy z nosu seskočily.
2. Uprav scénáře, aby nasazování na nos a z nosu fungovalo pro oboje brýle.

Vyzkoušej: když klikneš na brýle, které nejsou na nose, nasadí se na nos a druhé brýle z nosu odjedou.





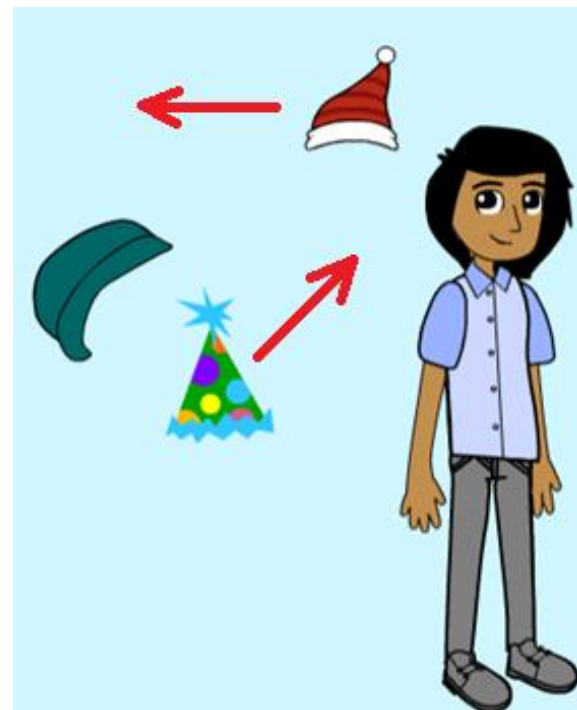
Tři čepice



Na scéně jsou tři čepice, jen jedna ale může být na hlavě.

Vytvoř scénáře pro všechny čepice tak, aby se po kliknutí na hlavě vyměňovaly.

Když klikneš na čepici, která právě není na hlavě, čepice se nasadí na hlavu a čepice, která na hlavě byla, z hlavy odjede pryč. Toto má platit pro všechny tři čepice.





Vtip



Otevři si projekt *Rozhovor*.

1. Sestav krátký rozhovor dvou postav, např. vtip nebo hádanku. Postavy se budou střídat v povídání. Použij zprávy.



„Víš, kolik zubní pasty je v tubě?“

„Nevím.“

„Od gauče až k televizi.“

„Víš, proč je malá ručička na hodinách tlustší?“

„Tak to nevím.“

„No protože má míň pohybu.“



Máš svůj vlastní nápad?

Vtip a třetí postava



1. Na scéně je ještě třetí postava - strom. Doplň předchozí úlohu. Vytvoř pro strom scénář, v němž se např. začne smát poté, co vtip skončí.



Kolikrát se ve tvém příběhu posílá nějaká zpráva?



Diskutujeme o zprávách



1. Vysvětli ostatním, co vlastně zpráva dělá. K čemu se zpráva používá? Vymysli nějaký příklad.
2. Tanečník má na ploše tyto dva scénáře. Co se stane, když mu pošleme *zprávu1*?



```
po obdržení zprávy zpráva1 ▼
opakuji 10 krát
  další kostým
  čekej 0.2 sekund
  ↻
```

```
po obdržení zprávy zpráva1 ▼
bublina Dancing in the rain. 2 sekund
```



Diskutujeme o zprávách



1. Co se stane, když tanečnici ve scénáři prohodíme bloky? (Tanečník na zprávu *odpověz* říká „Rock.“)



2. Tanečník má tyto dva scénáře. Vysvětli podrobně, co bude dělat po kliknutí na praporek.





Setkání



Sestav scénáře pro krátké setkání dvou postav:
Například jedna postava požádá druhou, aby šla k ní. Obě postavy o kousek popojdou. Pak se obě postavy současně uvítají a odejdou.

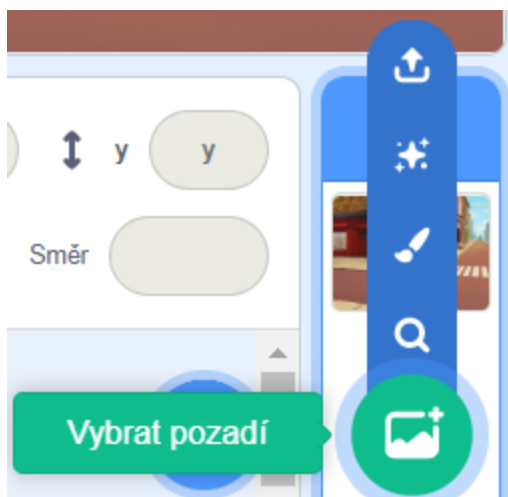




Vlastní příběh



Pro pokročilé: Vymysli si vlastní příběh, co budou postavy říkat a kam chodit. Vyber postavám kostýmy a pozadí scény. Používej zprávy.



Co už umíš

- ❑ Posílat zprávy mezi postavami
- ❑ Spouštět činnosti pomocí zpráv
- ❑ Časově řídit více scénářů
- ❑ Ovládat postavy nepřímo přes jiné postavy
- ❑ Naprogramovat rozhovor nebo krátký příběh