

Animace akvária

Otevřete si program Scratch a v něm nový projekt. Upravte pozadí scény, použijte vhodný obrázek z knihovny, nebo nějaký vlastní. Do scény také přidejte libovolné postavy (vodní živočichy). Postavy naprogramujte tak, aby samy plavaly v akváriu. Přijďte na to, jak projekt naprogramovat, aby se všechny postavy začaly pohybovat na jediný povel – například při kliknutí na zelenou vlajku? Může se postava pohybovat neustále? Co se stane, když narazí na okraj? Lze zajistit, aby se postava při změně směru pohybu neotáčela (myšleno hlavou dolů)?



Obrázek 15: Akvárium