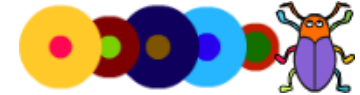


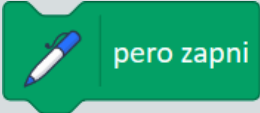

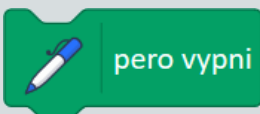

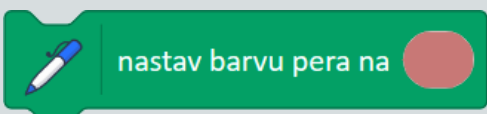

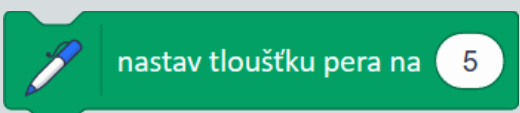


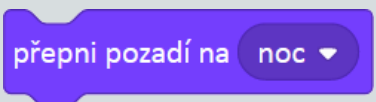


Modul 2 • Základní slovník



-  **pero** každá postava v jazyce Scratch má pero, kterým může eslit čáry, pokud je její pero **zapnuté**
-   **pero zapni** po vykonání tohoto bloku bude postava u každého pohybu zanechávat za sebou na scéně čáru zvolené barvy a tloušťky – až pokud nepoužijeme blok **pero vypni**
-   **pero vypni** po vykonání tohoto bloku postava přestane při pohybu kreslit čáru
-   **nastav barvu pera na** tímto blokem nastavujeme postavě barvu pera pro kreslení čar
-   **nastav tloušťku pera na** 5 tímto blokem nastavujeme postavě tloušťku pera pro kreslení čar
-  **pozadí scény** je jako „tapeta“ na scéně – její pozadí. Scéna může mít několik pozadí a jejich změnou měnit svůj vzhled
-   **přepni pozadí na** noc ▼ je blok, kterým můžeme ve scénáři – nebo jednotlivě – měnit pozadí scény na jiné pozadí ze seznamu možností