



projekt  
**OHŇOSTROJ**

# Zamysli se nad projektem

V tomto projektu budeš navrhovat a vytvářet scénu nočního města, nad kterým vylétávají rachejtle ohňostroje, a přitom se rozzáří noční obloha.

- Jak zařídit, aby vylétla rachejtla a z ní se rozlétla barevná světla na všechny strany?

Zamysli se nad tím:

- Jak připravíš fotografii nočního města a upravíš ji tak, aby se noční obloha rozzářila.
- Jak vytvoříš postavu rachejtly a naučíš ji létat tam, kam klikneš myší.
- Jak vyřešíš, aby z rachejtly vylétl gejzír světla.
- Jakými zvukovými efekty ohňostroj doplníš.
- Čím ještě můžeš situaci doplnit.

# Zamysli se nad projektem

	<i>Dílčí problémy k řešení</i>	<i>Co se v této fázi děje?</i>	<i>Postavy (název)</i>	<i>Poznámka (jaké bloky ve Scratch použiju)</i>
FÁZE 1				
FÁZE 2				
FÁZE 3				
FÁZE 4				
???				

# 1. SCÉNA NOČNÍHO MĚSTA

## Základní informace:

Nad městem se rozzáří noční obloha.

- Pořid' digitální fotografii nočního města.
- Využij bloky pro světelné efekty.

## Co musíš vyřešit:

- Využít světelné efekty na noční obloze (záblesky).

## Otázky:

- Pořídít a upravit digitální fotografii města a použít ji jako pozadí.
- Vyřešit, jak rozzářit noční oblohu (pokaždé jinak).

## Využij bloky:



**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**

## 2. VYSTŘELOVÁNÍ RACHEJTLE

### Základní informace:

Nad město vzlétá rachejtle.

- Vytvoř postavu rachejtle.
- Využij bloky pro ovládání pohybu rachejtle kliknutím myši.

### Co musíš vyřešit:

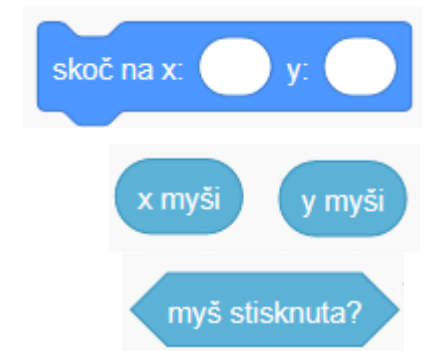
- Velikost rachejtle.
- Přesun rachejtle na scéně do místa kliknutí myši.

### Otázky:

- Jak zařídit, aby *rachejtle* vylétla do místa, kam se klikne myší?
- Jak zjistit pozici kurzoru myši, její souřadnice?

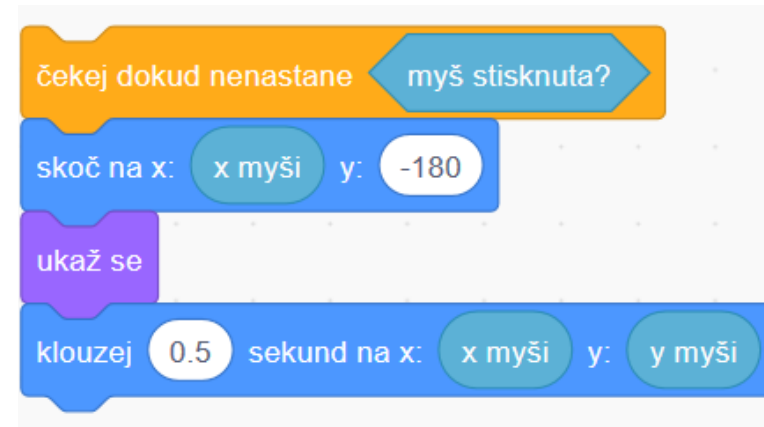
### Využij bloky:

**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**



## 2. VYSTŘELOVÁNÍ RACHEJTLE

Přečti scénáře a porovnej, co se v jednotlivých případech s postavou bude dít:



# 3. OHŇOSTROJ NAD MĚSTEM

## Základní informace:

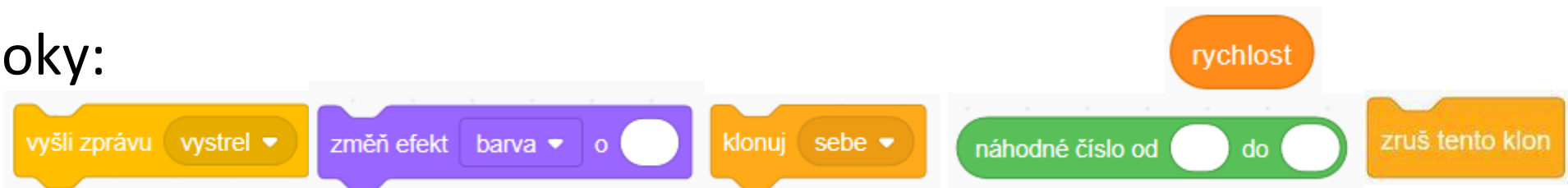
Z místa, kam doletí rachejtle, vylétávají různými směry a rychlostmi barevná světélka.

Během ohňostroje se rozzáří obloha. (Ohňostroj doprovázejí zvukové efekty).

## Co musíš vyřešit:

- Vznik barevného ohňostroje v místě, kam se klikne myší.
- Šíření barevných světélek ohňostroje všemi směry.
- Rozzáření oblohy (popř. zařazení zvukového efektu).

## Použij bloky:



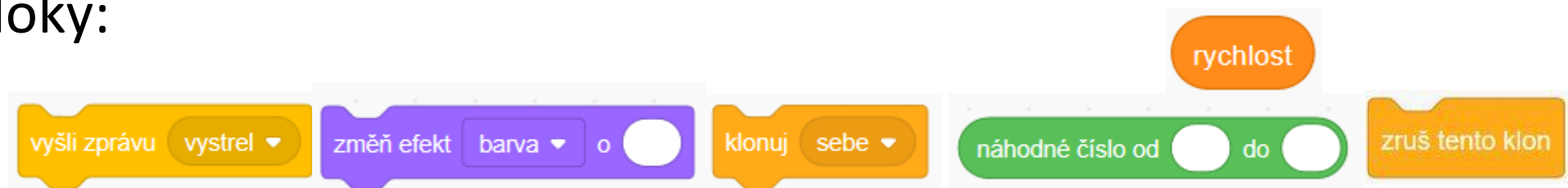
**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**

# 3. OHŇOSTROJ NAD MĚSTEM

## Otázky k řešení:

- Jak zařídit, aby se v místě, kam doletěla rachejtle, generovala ohňostrojevá světélka?
- Jak zařídit, aby se jednotlivá světélka ohňostroje šířila všemi směry (na různé strany)?
- Jak ovlivnit rychlost vyletujících světélek? Jaká by měla být rychlost světélek?
- Připrav zvukový efekt doprovázející výstřel rachejtle (např. Fairydust). Kam umístíš blok pro jeho spuštění?

## Použij bloky:



**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**



# Bloky k využití

