

A decorative border consisting of a repeating pattern of blue triangles pointing outwards, framing the central text.

projekt
OSTROV POKLADŮ

Co budeš dělat:

- hra na motivy Ostrova pokladů

Co si zopakuješ:

Pracovat

- s grafikou Scratch,
- s proměnnými a zprávami,
- s cykly a podmínkami,
- s pohybem za myší.

Co budeš dělat:

- rozfázovat projekt na menší funkční části, aby bylo možné ji následně složit a vytvořit funkční příběh.

Popis hry

Určitě už si někdy viděl/a ve filmu, jak někdo hledal poklad na ostrově. Tady si takový ostrov pokladů a hledání pokladu vyzkoušíš. Můžeš si třeba myslet, že piráti hledají poklad, který ukryli kdysi dávno na tajuplný ostrov.

Takže nejdříve je potřeba rozmyslet, jak bude ostrov, na kterém je ukryt poklad, vypadat. Možná by tam mohla být i zátoka, kde by mohla loď zakotvit, a dál už by piráti museli pěšky až k pokladu.

A když budeš mít čas, můžeš jim postavit do cesty i nějaké zkoušky a překážky.

Otázky:

- Kolik scén budeš potřebovat a jaké?
- Kolik postav budeš potřebovat a jaké?
- Jak bude v závislosti na scénách a postavách vypadat průběh příběhu?

Co je nutné promyslet?

- Postupné vytváření příběhu:
 - scénář, jak bude hra vypadat (postavy, scény, průběh hry),
 - kresba ostrova pokladů (popř. postav, které představují hru),
 - pohyb lodi směrem k zátocce s pokladem,
 - pohyb postavy po ostrově k pokladu.
- Když bude hra fungovat, můžeš ji doplnit i o další prvky i postavy.

Základní nastavení hry

- Spustí nový projekt v aplikaci Scratch, popř. online na scratch.mit.edu
- Budeš pracovat s postavami z knihovny Scratch, ale také budeš kreslit vlastní scénu, a když budeš mít čas, tak i vlastní postavy.
- Připrav si prázdnou pracovní plochu (bez scén, postav nebo bloků).
- Nezapomeň průběžně ukládat.

1. Ostrov a upovídaný papoušek



- Základní informace:
 - vyber postavu, která bude sloužit jako vypravěč,
 - v ukázkách bude celou dobu využita postava **Papoušek**,
 - nakresli ostrov, ale pamatuj, že kolem něj musí být dostatek místa, aby kolem něj mohla projet loď, aniž by se dotkla ostrova.
- Co musíš vyřešit:
 - Jak nakreslit ostrov a jak do něj zanést jinou barvou značku, kde se mají piráti vylodit?
 - Jak zajistit, aby se scény správně měnily a postavy ve správnou chvíli objevovaly a po splnění své role zase mizely?
 - Jak rozmluvit papouška po kliknutí na scénu ostrova?
- Využij bloky:



po obdržení zprávy papoušek povídá ▾

ukaz se

skryj se

vyšli zprávu papoušek povídá ▾

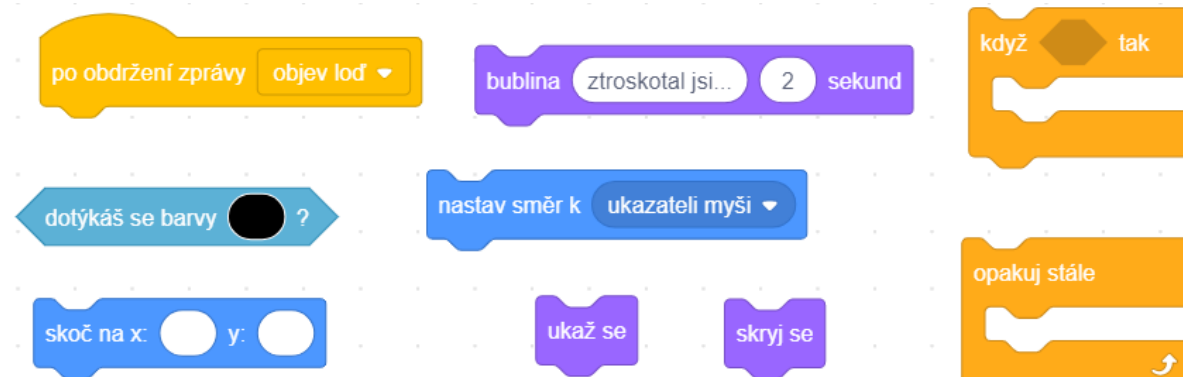
bublina Vítej na ostrově pokladů.

2 sekund

2. Lod' plující k zátocce s pokladem

- Základní informace:
 - vyber postavu, která bude sloužit jako lod' k dopravě na ostrov,
 - zajisti pohyb lodi za myši směrem k místu, kde má dojít k vylodění.
- Co musíš vyřešit:
 - Kdy se má objevit lod'?
 - Jak se bude pohybovat lod' za ukazatelem myši?
 - Jak zjistit, že lod' už doplula na místo vylodění?
 - Jak zařídit, aby se lod' vrátila na původní místo, odkud vyplouvala, když narazí na pevninu?

- Využij bloky:



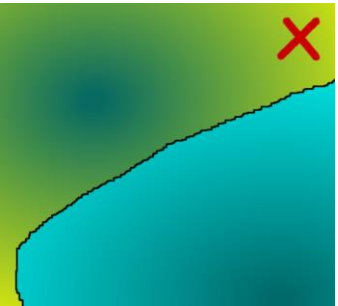
3. Postava hledající na pevnině poklad

- Základní informace:



- vytvoř scénu, která vypadá jako část ostrova s vyznačeným místem pokladu,
- vyber postavu, která se bude pohybovat po ostrově směrem k pokladu,
- zajisti pohyb postavy za myši směrem k místu, kde je ukryt na pevnině poklad.

- Co musíš vyřešit:

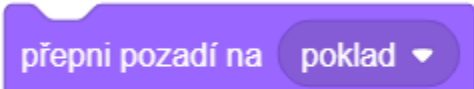


- Jak se má objevit scéna ostrova a postava poté, co dosáhne loď místa s pokladem?
- Jak se bude pohybovat postava směrem za ukazatelem, než dojde k místu, kde je ukryt poklad?
- Jak vyřešit, aby se postava vrátila na původní místo, odkud vstoupila na ostrov, když narazí na moře?

- Využij bloky:

- podívej se na bloky, které byly využity v předchozí části.

4. Dokončení hry – nalezení pokladu

- Základní informace:
 - ukončení hry – nalezení pokladu
- Co musíš vyřešit:
 - jak změnit pozadí při nalezení pokladu a zároveň ukončit hru?
 - jak nastavit, aby mohla hra začít znovu?
- Využij bloky: 



- *Pokud ti zbyl ještě čas, můžeš postavit lodi na moři, nebo postavě na ostrově klást do cesty překážky:*
 - *boj s nepřítelem,*
 - *rozluštění hádanky,*
 -