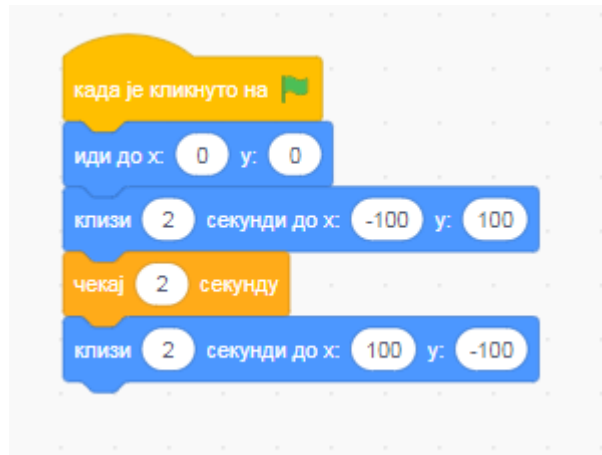


У петак(3.04.2020.) на РТС3 каналу гледали сте, између осталог, **Положај лика на позорници**. Овај пут радимо само вежбу из тога.

Покрени програм Скреч (scratch.mit.edu) и подеси(ако није) на српски језик. Кликни на стварај. Најпре постави позадину **Xy-grid** (координатни систем), обриши лик мачке и убади лик Basketball (лопта). Постави лопту у координатни почетак(0,0). Да би био сигуран да је лопта тачно у координатном систему, испод постави вредност за X и Y на 0.

А сада мало програмирај. Користећи категорије: Кретање, Управљање и Догађаји сложи блокове наредби као на слици:



Кликни на зелену заставицу и види како функционише.

Вежба за домаћи:

На линку

<https://scratch.mit.edu/projects/376203752>

погледај кретање лопте. Покушај(вођен примером испред) да направиш програм за приказано кретање лопте. Савет: најпре при гледању снимка забележи које су то тачке(њихове координате) које су битне(запиши их негде на папир), и после тога програмирај. Када креираш програм (скрипт), сликај ми и пошаљи на Вајбер до петка, 10.04.2020.