

DATABÁZE ÚLOHY PRO NADANÉ

Kroužek programování SCRATCH – postavy a pozadí LOGIKA A MATEMATIKA

učivo 2. stupně

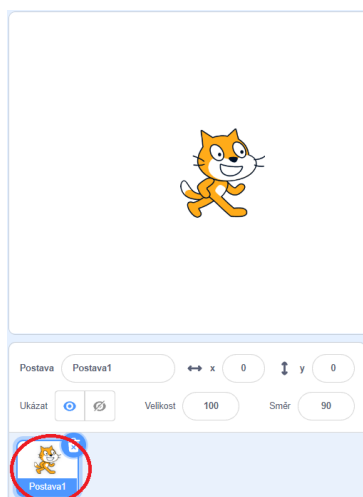
Mgr. Josef Mach, ZŠ Židlochovice



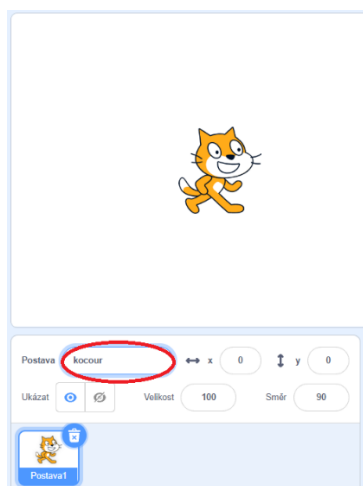
Výukový materiál je určen pro účastníky zájmového kroužku programování SCRATCH na základní škole. Obsahuje návod na vložení postav a pozadí, která jsou v galerii programovacího nástroje Scratch, dále popisuje možnost vkládání postav a pozadí z jiných zdrojů.

Postavy z galerie

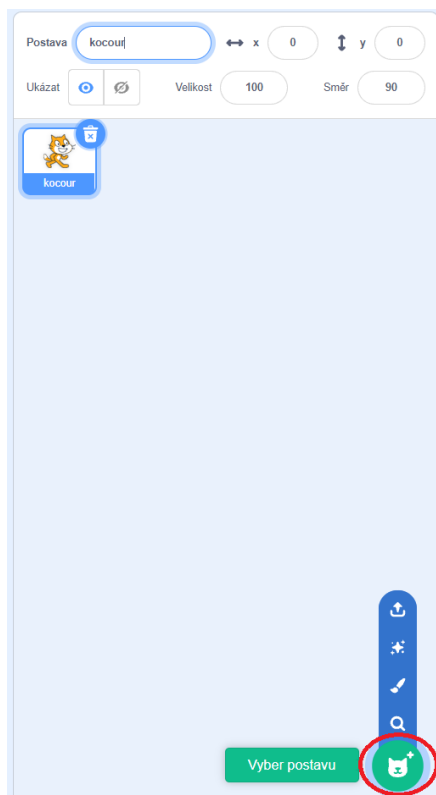
V okně s náhledy postav najdeme po spuštění Scratche postavu kocoura (Postava1).



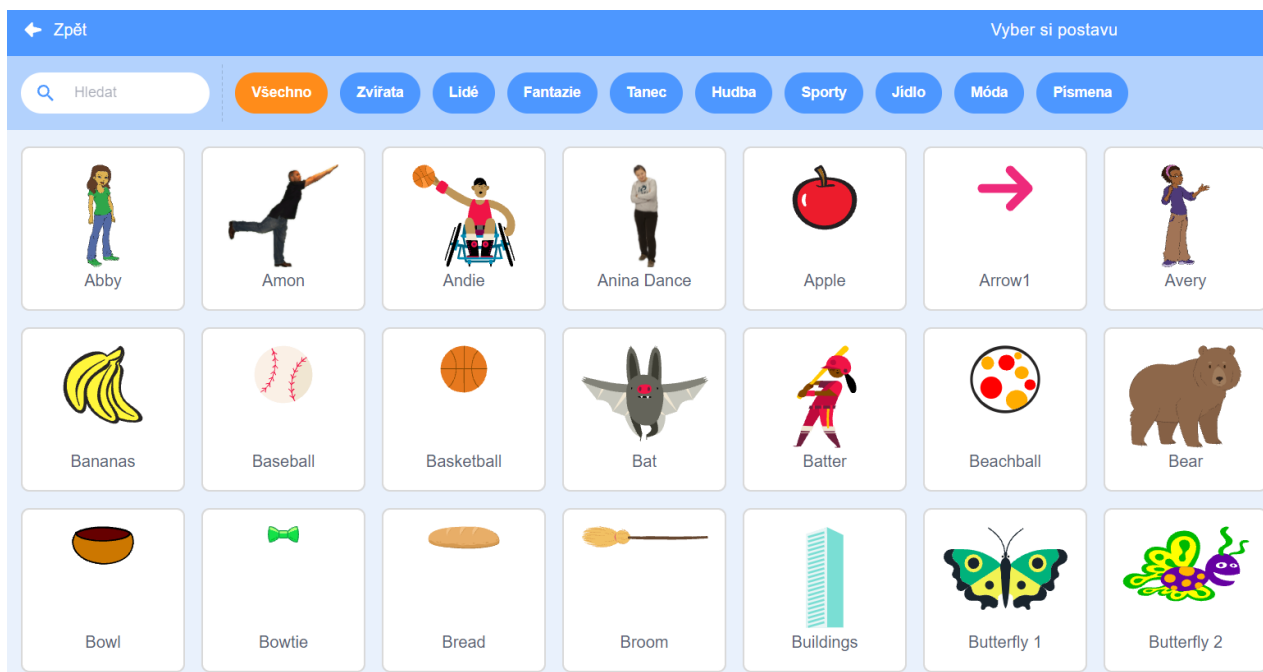
Pro přehlednost je vhodné postavu přejmenovat. Změňte název v políčku Postava a stiskněte klávesu Enter.



Pro výběr další postavy z galerie klikněte myší na tlačítko **Vyber postavu** (Kočka+).



Vyhledejte postavu a klikněte na ni.

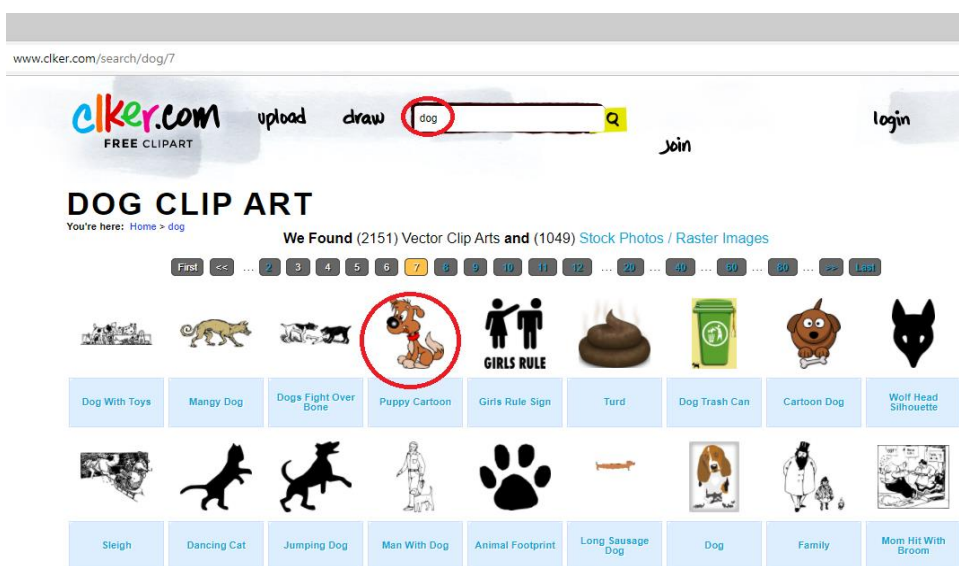


Postavy z jiných zdrojů

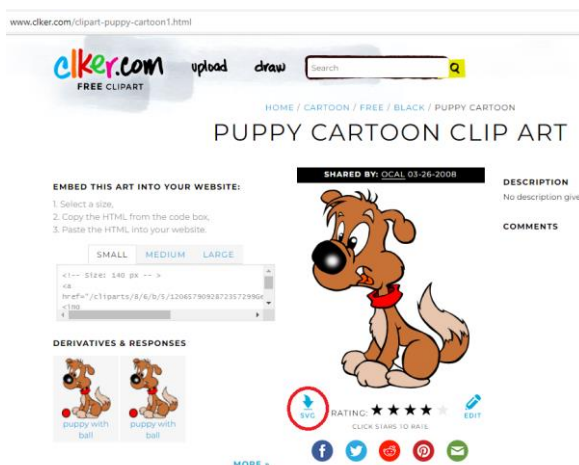
Ve vývojovém prostředí Scratch lze jako postavy použít vlastní obrázky či obrázky stažené z internetu. Vhodné jsou **volně použitelné obrázky ve formátu SVG**, které lze v prostředí Scratch dále editovat. Lze je stáhnout z internetových galerií, například:

- FREE SVG (<https://freesvg.org/>);
- Publicdomainvectors.org (<https://publicdomainvectors.org/cs/tag/svg>);
- Clker.com (<http://www.clker.com/>).

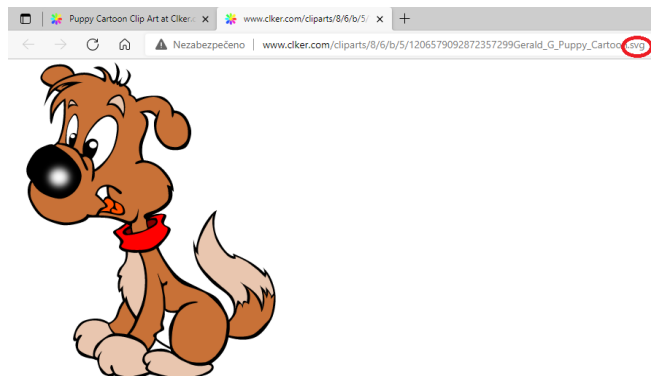
V galerii Clker.com zadejte do vyhledávacího políčka hledaný obrázek (v angličtině). Projděte stránky s náhledy obrázků a vyhledejte náhled požadovaného obrázku.



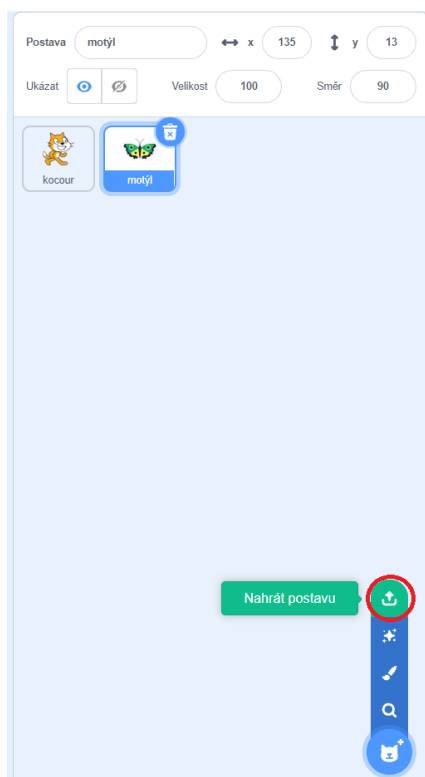
Klepněte na náhled zvoleného obrázku a na následující stránce na ikonu SVG vlevo pod zvětšeným náhledem obrázku.



Zobrazí se obrázek ve formátu SVG, který stáhněte postupem pro konkrétní použitý prohlížeč. Například v prohlížeči Microsoft Edge klepněte pravým tlačítkem myši na obrázek, vyberte příkaz Uložit jako a v dialogovém okně zadejte vhodnější název staženého obrázku. Dialog zavřete klepnutím na tlačítko Uložit.

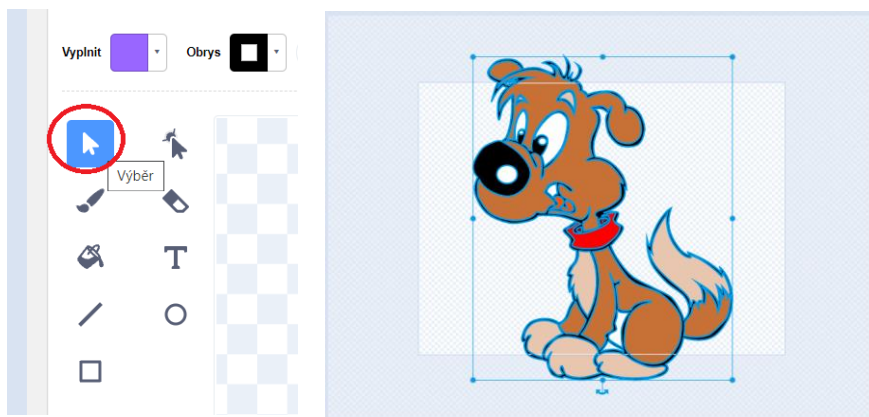


V okně s náhledy postav najedťe myší (neklekejte) na tlačítko **Vyber postavu** (Kočka+) a z rozbalené nabídky vyberte nástroj **Nahrát postavu**.

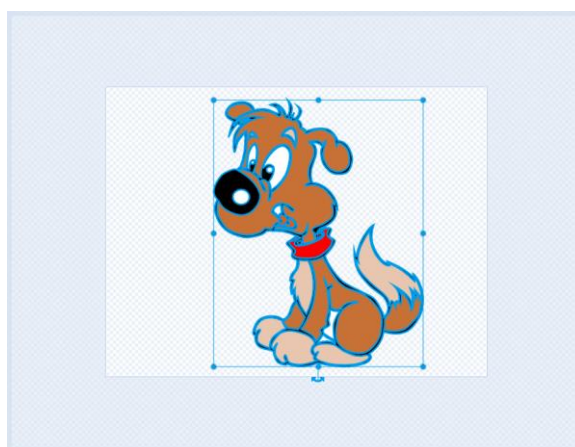


Vyhledejte stažený obrázek v počítači a výběr potvrďte klepnutím na tlačítko **Otevřít**.

Klepnutím na záložku Kostýmy vlevo nahoře pod horní nabídkou se přepněte do editoru, kde můžete obrázek upravovat. Obrázek psa je větší než plátno. To pro použití v projektu ani editaci nevádí. Pokud chcete psa zmenšit, aby se na plátno vešel, použijte nástroj **Výběr**, vytvořte kolem psa velký obdélník, čímž jej celého vyberete.

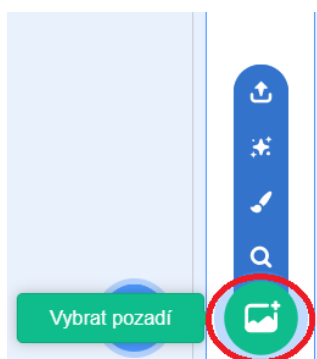


Pak tažením za rohy rámečku obrázek přizpůsobte plátnu.

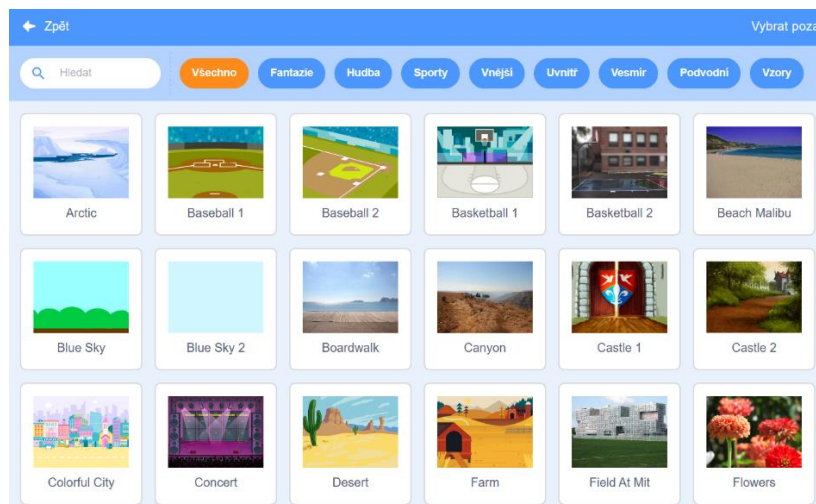


Pozadí z galerie

V okně Scéna máme po spuštění Scratche jenom prázdné pozadí. Pro výběr pozadí z galerie klikněte myší na tlačítko **Vybrat pozadí** (Obraz+).



Vyhledejte vhodné pozadí a klikněte na něj.

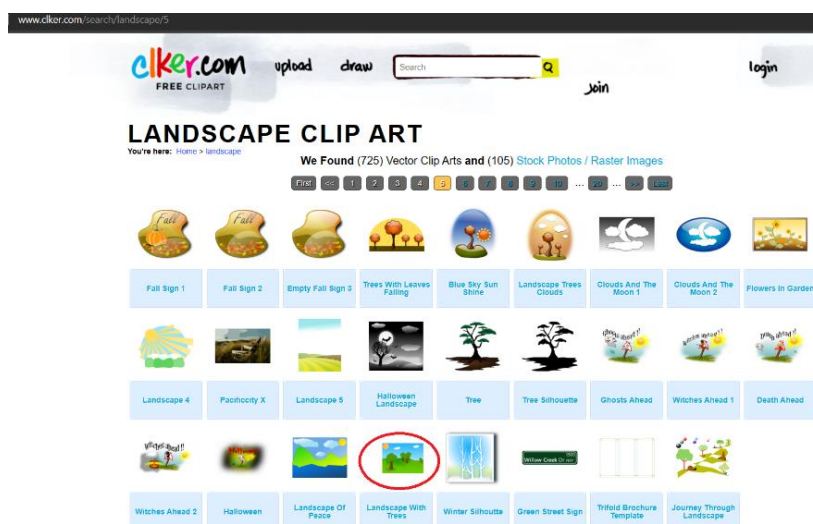


Pozadí z jiných zdrojů

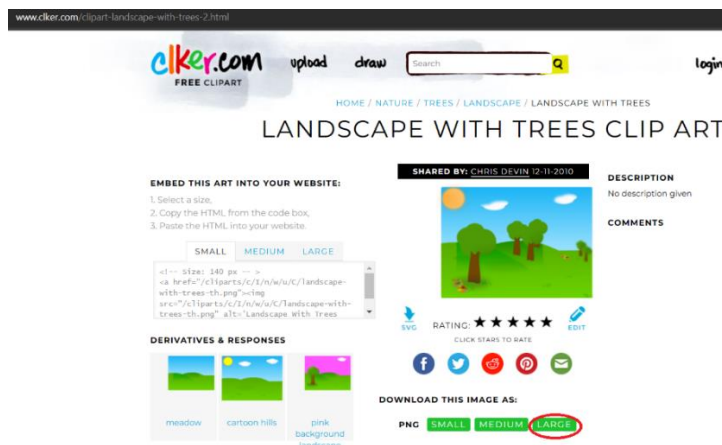
Ve vývojovém prostředí Scratch lze jako pozadí použít vlastní obrázky či obrázky stažené z internetu. Vhodné jsou **volně použitelné obrázky** z internetových galerií, například:

- Pixabay (<https://pixabay.com/>);
- Pexels (<https://www.pexels.com/cs-cz/>);
- Clker.com (<http://www.clker.com/>).

V galerii Clker.com zadejte do vyhledávacího políčka hledaný obrázek (v angličtině). Projděte stránky s náhledy obrázků a vyhledejte náhled požadovaného obrázku.

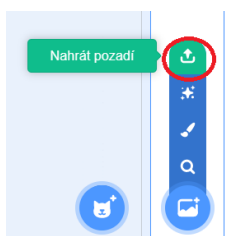


Klepněte na náhled zvoleného obrázku a na následující stránce na tlačítko LARGE dole pod náhledem obrázku.

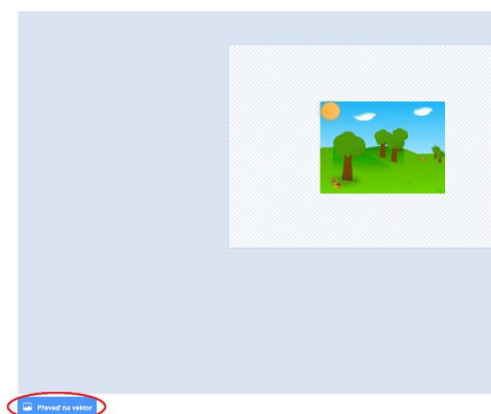


Zobrazí se obrázek ve formátu PNG, který stáhněte postupem pro konkrétní použitý prohlížeč. Například v prohlížeči Microsoft Edge klepněte pravým tlačítkem myši na obrázek, vyberte příkaz Uložit jako a v dialogovém okně zadejte vhodnější název staženého obrázku. Dialog zavřete klepnutím na tlačítko Uložit.

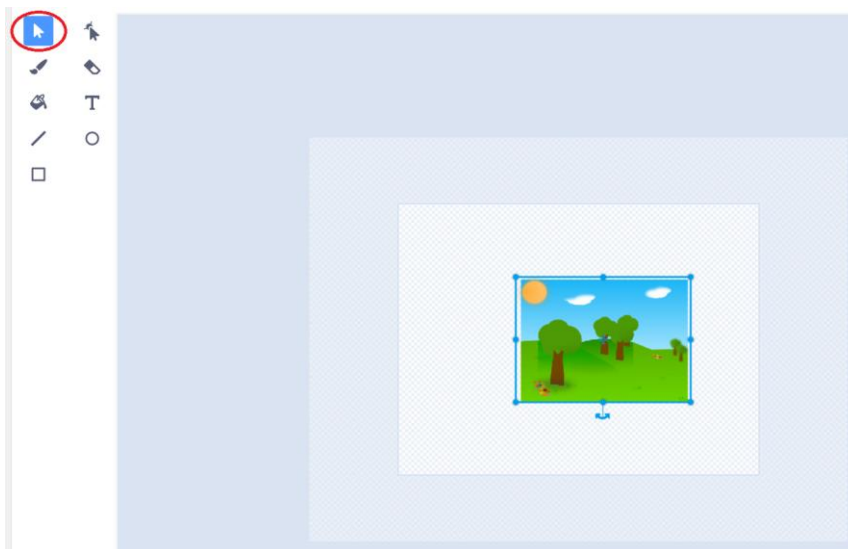
V okně Scéna najedťte myší (neklekejte) na tlačítko **Vybrat pozadí** (Obraz+) a z rozbalené nabídky vyberte nástroj **Nahrát pozadí**.



Vyhledejte stažený obrázek v počítači a výběr potvrďte klepnutím na tlačítko Otevřít. Klepnutím na záložku Pozadí vlevo nahoře pod horní nabídkou se přepnete do editoru, kde můžete obrázek upravovat. Obrázek krajiny je menší než plátno. Pro zvětšení nejprve provedte vektorizaci obrázku klepnutím na příkaz **Převést na vektor**.



Použijte šipku **Výběr**, klepněte na obrázek, čímž jej celý vyberete.



Pak tažením za rohy rámečku obrázek přizpůsobte pozadí.

