

OBSAH

Kapitola 6 – Práce v programu <i>Scratch</i>	4
Úvod do práce ve <i>Scratchi</i>	4
Kudy chodí Locka a Šift	4
Projekt 1 – Otevření prostředí <i>Scratch</i> a základní seznámení – pracovní plocha, záložky, pohyb kocoura	5
Projekt 2 – Pohyb, otočení a stopa	11
Projekt 3 – Tvoříme scénář	16
Projekt 4 – Blok <i>opakuj</i> , kopírování scénářů, blok <i>bublina s čekáním</i>	18
Projekt 5 – Blok <i>otiskni se</i>	23
Projekt 6 – Blok <i>další kostým</i> , blok <i>přehraj zvuk</i>	25
Projekt 7 – Vlastní blok	28
Projekt 8 – Hra <i>Vysvobození princezny</i>	32
Obrázky k vystřížení	35
Očekávané výstupy	35