

5-1 Уколико ниси гледао/ла лекцију на РТС-у можеш да је поново одгледаш:

<https://mojaskola.rtsplaneta.rs/show/1364055/527/os5-informatika-algoritamski-nacin-razmisljanja-i-okruzenje-skrec>

I део –да се мало забавиш!

Најбољи начин да се упознаш са блоковским програмирањем је помоћу платформе
<https://code.org>

УРАДИ следеће: Почетна вежба „ljute ptice“ са упутствима налази се на линку

<https://studio.code.org/hoc/1>

Замисли да је то игрица и да треба да стигнеш до краја сликај диплому ако стигнеш до краја и пошаљи ми на вибер или мејл dusica.dojcinovic@gmail.com

II део – почињемо са Скречом!

Део платформе <https://petlja.org/skola> која прати лекције на РТС-у и која ће нам помоћи у изучавању програма у 5. разреду је на следећем линку:

<https://petlja.org/biblioteka/r/lekcije/scratch3-prirucnik/scratch>

Прочитај садржај странице и потруди се да за домаћи одговориш на следећа питања:

1. Какво је то блоковско програмирање?
2. Шта је то алгоритам?
3. Да ли програм Скреч можеш да користиш и без интернета?
4. Да ли програм можемо да користимо на српском језику? Где се мења језик програма?(промени тако да буде на српском језику уколико није)
5. Чему служе картице Програми, Костими и Звукови?
6. Радно окружење Скреч платформе се састоји из којих делова?
7. Пажљиво проучи положај лица на позадини.

Погледај задатке Q-12 и Q-13 и одговори на постављена питања.

Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja | ОШЗ - Информатика Алгоритми | Petja

petja.org/biblioteka/izkoriscenje/scratch3-primeri/scratch

Petja

SKOLA ZBORNICA UČIONICA KURSEVI TAKMIČENJA FORUM BIBLIOTEKA O NAMA English ULOGUJ SE

Садржјај

- Алгоритамски начин развишћавања
- Визуелни програмираој језик Скрен - радно окружење
- Низашње корака:
- Корњача-графика
- Понављање
- Променљиве и оператори
- Гранчење
- Листа

Q-12: Пажљиво погледај информације о положају лика на позорници. Где се лик налази?

Лик Ликт Примени

Величина 100 Смер 90

A. У горњем левом делу позорнице.
B. У доњем левом делу позорнице.
C. У горњем десном делу позорнице.
D. У доњем десном делу позорнице.

Пријеми

Activate Windows
To activate Windows 10, go to Settings > Update & Security > Activation > Check for updates

Type here to search

11:34 PM 3/29/2020

Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja | ОШЗ - Информатика Алгоритми | Petja

petja.org/biblioteka/izkoriscenje/scratch3-primeri/scratch

Petja

SKOLA ZBORNICA UČIONICA KURSEVI TAKMIČENJA FORUM BIBLIOTEKA O NAMA English ULOGUJ SE

Садржјај

- Алгоритамски начин развишћавања
- Визуелни програмираој језик Скрен - радно окружење
- Низашње корака:
- Корњача-графика
- Понављање
- Променљиве и оператори
- Гранчење
- Листа

Q-13: Први блок указује да лик треба да се позиционира у центар позорнице. У ком делу позорнице ће се лик наћи када се изврши други блок?

иди до з: 0 у: 0
клизи 5 секунди до x: -85 у: 20

A. У горњем левом делу позорнице.
B. У доњем левом делу позорнице.
C. У горњем десном делу позорнице.
D. У доњем десном делу позорнице.

Пријеми

Од Скренча ка Пајтону
У односу на визуелно богато радно окружење Скренча, програмски језик Пајтон делује скромнијо. У Пајтону, наредбе кућамо у прazном прозору. Резултат њиховог извршавања видимо у другом прозору, не у истом.

Activate Windows
To activate Windows 10, go to Settings > Update & Security > Activation > Check for updates

Type here to search

11:35 PM 3/29/2020