

**5-3 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 deo – да се мало забавиш! (ко није урадио)**

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](mailto:dusica.dojcinovic@gmail.com)

### **II deo – 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 лика на позадини.
8. Погледај задатке Q-12 и Q-13 и одговори на постављена питања:

Министарство просвете, науке и технолошко развоја | ODS - Информатика 4. разred | Petlja

petlja.org/biblioteka/lekcije/scratch3-prisuznik/scratch

**Petlja** ŠKOLA ZBORNICA **UČIONICA** KURSEVI TAKMIČENJA FORUM BIBLIOTEKA O NAMA English ULOGUJ SE


Садржај

- Алгоритамски начин разматрања
- Визуелни програмски језик Скреч - радно окружење
- Низане корака
- Корњачка-графика
- Понављање
- Променљиве и оператори
- Гранање
- Листа

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

Лик: Лик1  $x: -110$   $y: -81$

Промени:  $x: 100$   $y: 90$



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

ПРОВЕРИ

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

Министарство просвете, науке и технолошко развоја | ODS - Информатика 4. разred | Petlja

petlja.org/biblioteka/lekcije/scratch3-prisuznik/scratch

**Petlja** ŠKOLA ZBORNICA **UČIONICA** KURSEVI TAKMIČENJA FORUM BIBLIOTEKA O NAMA English ULOGUJ SE

Садржај

- Алгоритамски начин разматрања
- Визуелни програмски језик Скреч - радно окружење
- Низане корака
- Корњачка-графика
- Понављање
- Променљиве и оператори
- Гранање
- 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  $x: 0$   $y: 0$

кљизи 5 секунди до  $x: -85$   $y: 20$

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

ПРОВЕРИ

**Од Скреча на Пајтону**

У односу на визуелно богато радно окружење Скреча, програмски језик Пајтон делује скромно. У Пајтону, наредбе куцамо у празном прозору. Резултат њиховог извршавања видимо у другом прозору, не