Natasa

[Pick the date]

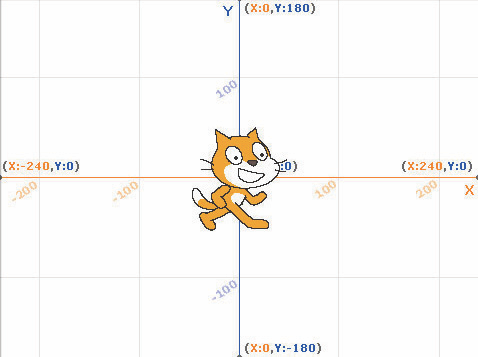
Технички приказ на графички елементи

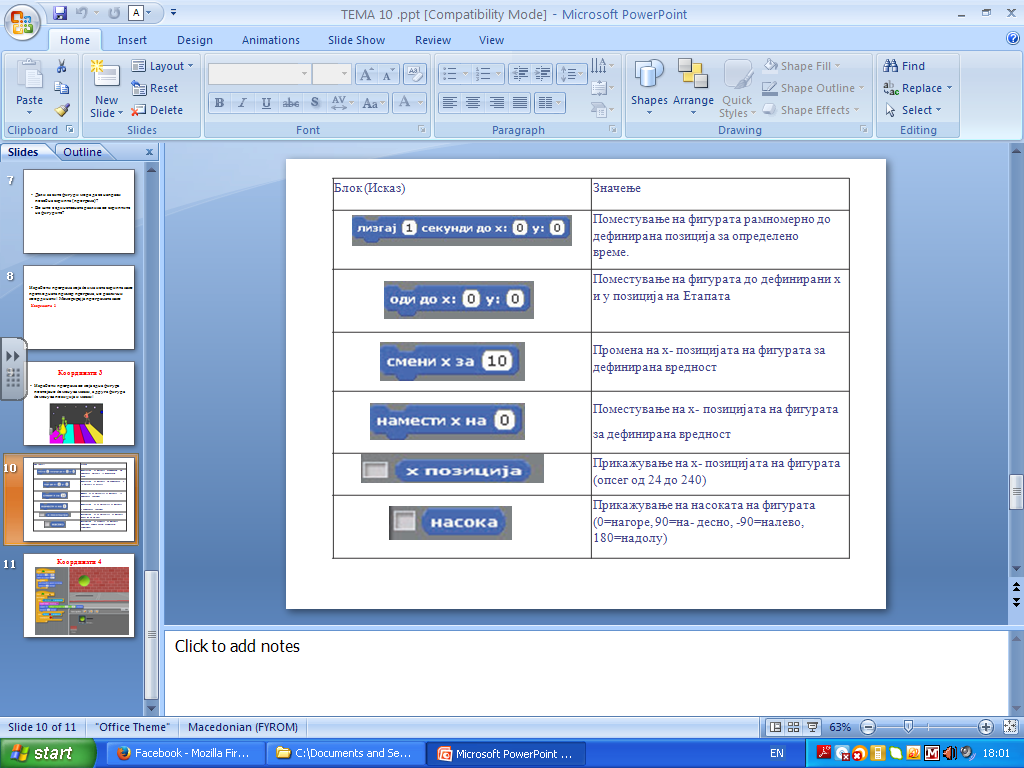
**ИЗБОРЕН ПРЕДМЕТ ПРОГРАМИРАЊЕ ЗА 9-ОДДЕЛЕНИЕ**

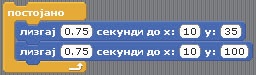
**Опис на околината за графички приказ :**

**(Запознавање со карактеристиките на Етапa)**

* **Сцена (етапа,Stage) e делот во кој се покажуваат резултатите од извршувањето на програмата.**
* **Сцената е во вид на координатен систем со x и y коортидинати,при што координатниот почеток (о,о) е центарот на сцената.**
* **Сцената е 480 пиксели широка, а висока 360 пиксели**
* **Горниот лев агол има координати (-240,180) а долниот десен агол (240 ,-180)**
* **Бројот x ја покажува хоризонталната местоположба,а бројот y ја покажува вертикалната местоположба.Овие броеви се нарекуваат координати.**

****



**Пример програма со употреба на координати: скокач на трамболина**



**Пример програма со која една иста фигура поставена повеќе пати на Етапа се движи, т.е. го следи движењето на глувчето**

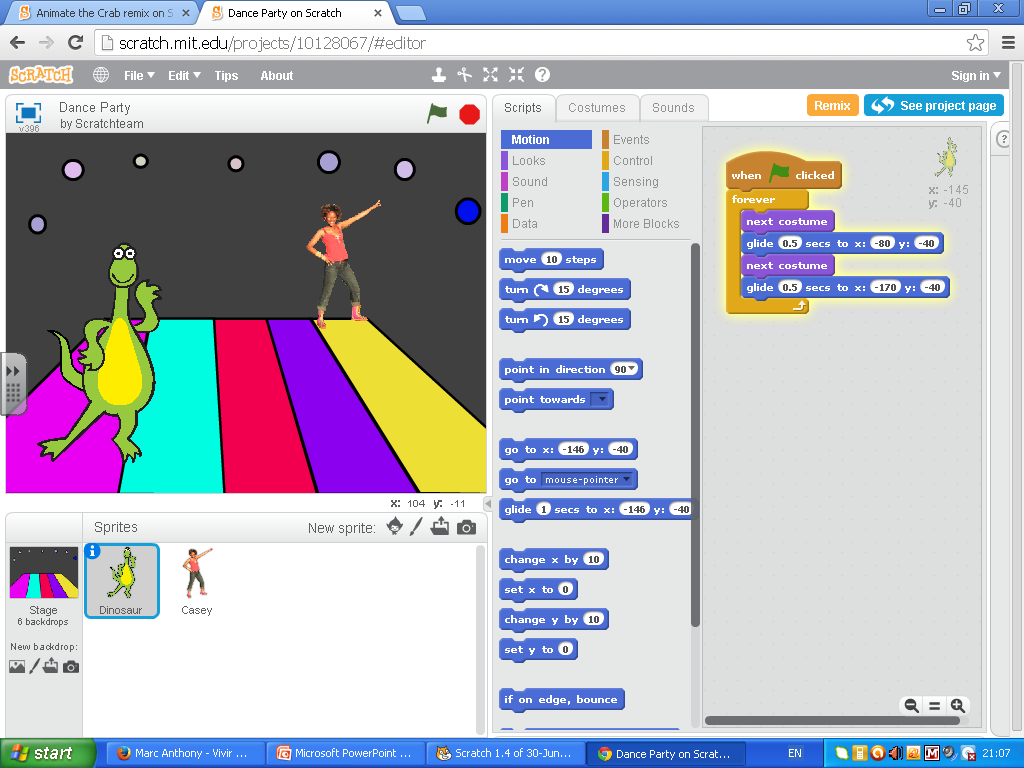
****

****

**1.Изработи програма по свој избор која ќе има иста скрипта како претходниот пример програма, но со различни координати! Меморирај ја својата изработка.**

**2.Креирај скрипта за анимација на лилјак,прво лилјакот треба да се движи помеѓу две точки на сцената потоа лилјакот да зборува и наведи му повеќе наредби по свој избор (пример да ја менува својата местоположба ,боја,големина) и внеси етапа за фигурата.**

**3.** **Изработи програма во која една фигура постојано ќе менува маски, а друга фигура ќе менува позиција и маски и внеси етапа.**

****

**4. -Изработка на програма во која кога една фигура е допрена лизга неколку секунди до одредена позиција и менува маска.**

**5.Изработка на програма во која 3 фигури се поместуваат за одредена позиција**

**6.Изработка на програма во која една фигура (трамболина) постојано менува ефект рибино око ако е допрена од глушец показател.**

**-Изработка на програма во која една фигура менува x и y позиција и ротира одреден агол кога е притиснато копчето стрелка надесно.**

Сите изработени програми да бидат меморирани зачувани во ваш фолдер.

**-ИЗРАБОТКА НА ПРОГРАМИ СО ТЕХНИКА ЗА ПРИКАЗ НА ГРАФИЧКИТЕ ЕЛЕМЕНТИ**

**Користејќи ги изучените техники изработи презентација на тема (Почитувај ги препораките за твоето здравје заедно да се заштитиме-корона вирус) , креирај своја фигура во едиторот за цртање и етапа која ке биде поврзана со фигурата и користи едукативни примери во врска со темата презентацијта –програмата да има опфатено повеќе искази и техники кои ги имаме изучено.**