

# PROJEKT: OBLECI ME

## KAJ ZNAM?

V programu znam:

- uporabiti pogojni stavek in
- figuram spreminjati videz.

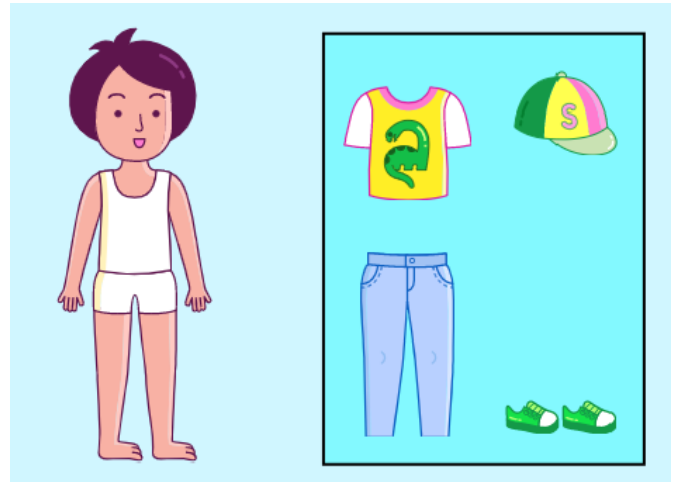
## OPIS

Napiši program OBLECI ME.

S klikom na določene tipke izbiraš vrsto oblačil:

- tipka H: hlače
- tipka K: kapa
- tipka M: majica
- tipka C: čevlji

Ko ti je izbrano oblačilo vseč, klikni nanj in punčka se bo oblekla.

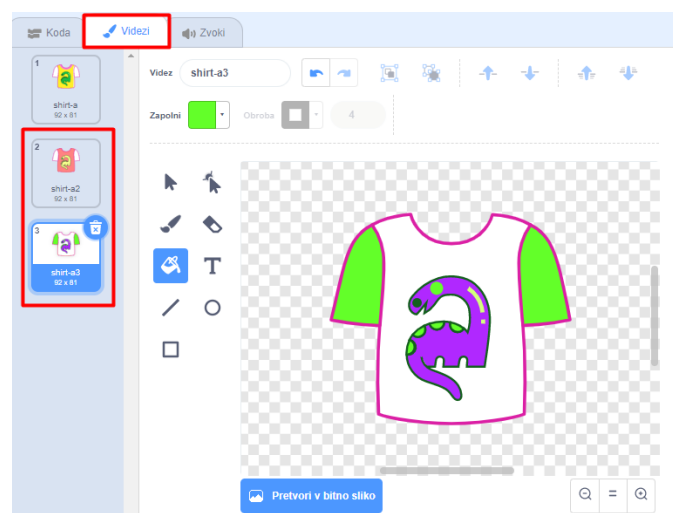


## NAVODILO NALOGE

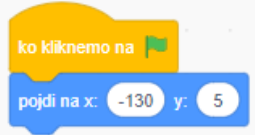
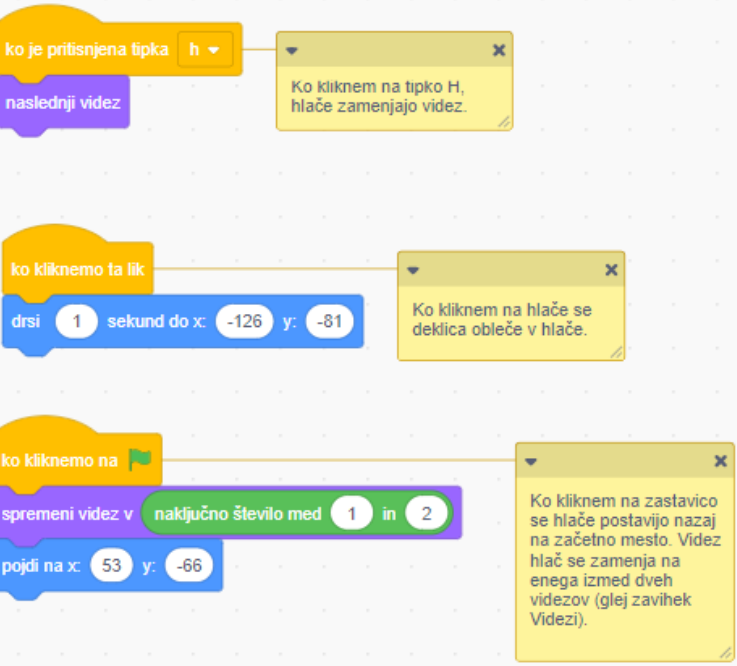
- V program vključi naslednje figure: deklico, kapo, hlače, majico in čevlje.
- Oblačila in deklico postavi na ustrezna mesta.
- Če uporabnik klikne tipko H, se spreminja videz hlač. Ko uporabnik klikne na hlače, hlače drsijo do deklice in deklica si obleče hlače.
- Če uporabnik klikne tipko K, se spreminja videz pokrival. Ko uporabnik klikne na izbrano pokrivalo, izbrano pokrivalo drsi do deklice in deklica si nadene pokrivalo.
- Če uporabnik klikne tipko M, se spreminja videz majic. Ko uporabnik klikne na izbrano majico, izbrana majica drsi do deklice in deklica si obleče majico.
- Če uporabnik klikne tipko C, se spreminja videz obutve. Ko uporabnik klikne na izbrano obutev, izbrana obutev drsi do deklice in deklica si obuče čevlje.

## NAMIG

Majica ima samo en videz, zato sam ustvari dodatne videze majic.



## REŠITEV NALOGE za HLAČE

DEKLICA	OBLAČILA - HLAČE
	

Sedaj samostojno nadaljaj z reševanjem naloge.

Projekt objavi v spletni učilnici.

Na koncu oceni svoje znanje. Reši spletno anketo, ki jo najdeš na [povezavi](#) ali med navodili na spletni strani pod gumbkom anketa.






**Svoj dokončan projekt in oceno uspešnosti – izpolnjeno anketo oddaj, do petka, 20. 5. 2020.**




Kriterije uspešnosti si lahko pogledaš v nadaljevanju (glej spodaj). Ustrezne barve »emotikom« boš označil v spletni anketi.

Moč »emotikonov«: Zelenko (obvladam)...2 točki, Rumenko(dobro bi bilo še ponoviti) ....1 točka in Rdečko (še ne znam) ....0 točk.

Preštej točke in ugotovi, kakšno moč ima tvoje znanje. Preveri kakšno oceno bi dobil.

Možno število točk: 30

0t – 13t	14t – 17t	18t – 22t	23t – 26t	27t – 30t
				

<b>KRITERIJ USPEŠNOSTI</b>	2  obvladam	1  dobro bi bilo še ponoviti	0  še ne znam
V spletnem brskalniku znam poiskati portal Scratch.			
Znam se prijaviti v Scratch, vpisati uporabniško ime in geslo.			
Znam poimenovati projekt, ki ga ustvarim.			
Znam deliti svoj projekt in ga objaviti v spletni učilnici (studio NIP RAČUNALNIČTVO 5. r 2020).			
Znam napisati kratka navodila ali opis projekta.			
Znam dodati figure (deklica, hlače, majica, čevlji in kapa).			
Znam dodati ozadje v projekt (npr. modro ozadje in oblačila v okvirju s črno obrobo in modrim polnilom).			
Znam figuri dodati nov videz (npr. majici dodati še vsaj dva videza).			
Znam figuro premakniti na določeno mesto.			
Znam figuro premakniti nazaj na začetno mesto.			
Znam figuri spremeniti videz.			
Znam figuri določiti naključni videz.			
Znam dokončati projekt (napisati program za kapo).			
Znam dokončati projekt (napisati program za majico).			
Znam dokončati projekt (napisati program za čevlje).			

SKUPAJ 30 točk.