

## Vježbamo matematiku u Scratchu

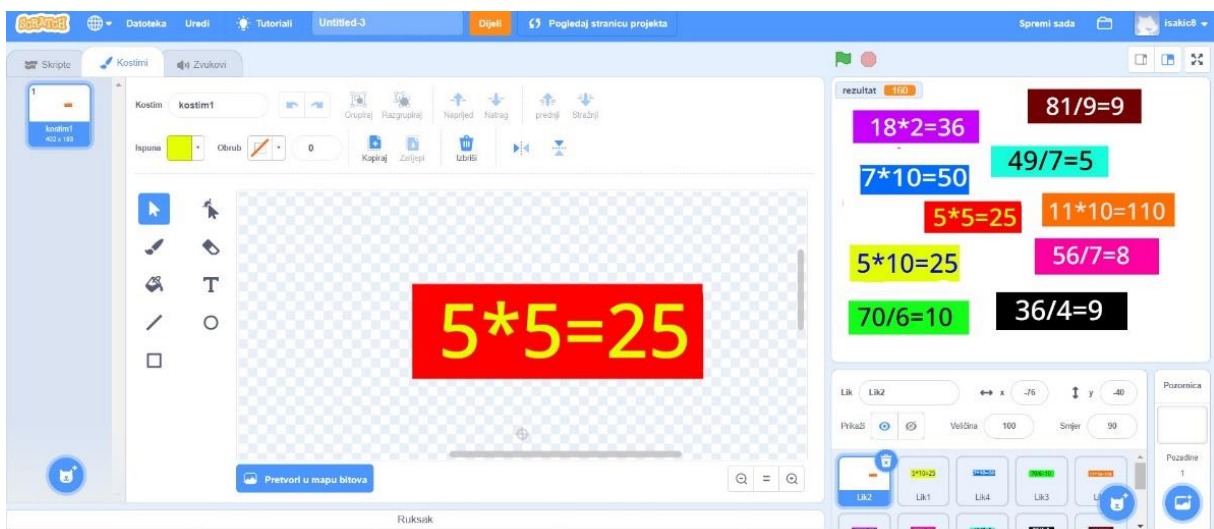
### Upute za učenike

#### Opis zadatka:

- U programskom jeziku *Scratch* izradi nekoliko svojih likova u prostoru za crtanje. Ti likovi mogu biti pravokutnici unutar kojih su zapisani matematički zadaci tablice množenja i dijeljenja. Nekoliko izračuna neka bude točno, a nekoliko namjerno netočno.
- Za operator množenja koristi znak  $*$  na tipkovnici (npr.  $5*5=25$ ), a za dijeljenje koristi znak  $/$  (npr.  $50/10=5$ ).
- Tvoji likovi neka se kreću – klize do nasumične pozicije. Klikom na točan rezultat osvajaš 10 bodova, a klikom na netočan gubiš 10 bodova.
- Na početku igre bodovi moraju biti namješteni na 0. Da bi to moglo raditi, potrebno je kreirati varijablu pod nazivom npr. „bodovi“.
- Klikom na točan rezultat neka se čuje zvuk „pop“ a klik na netočan neka proizvede zvuk „Oops“.

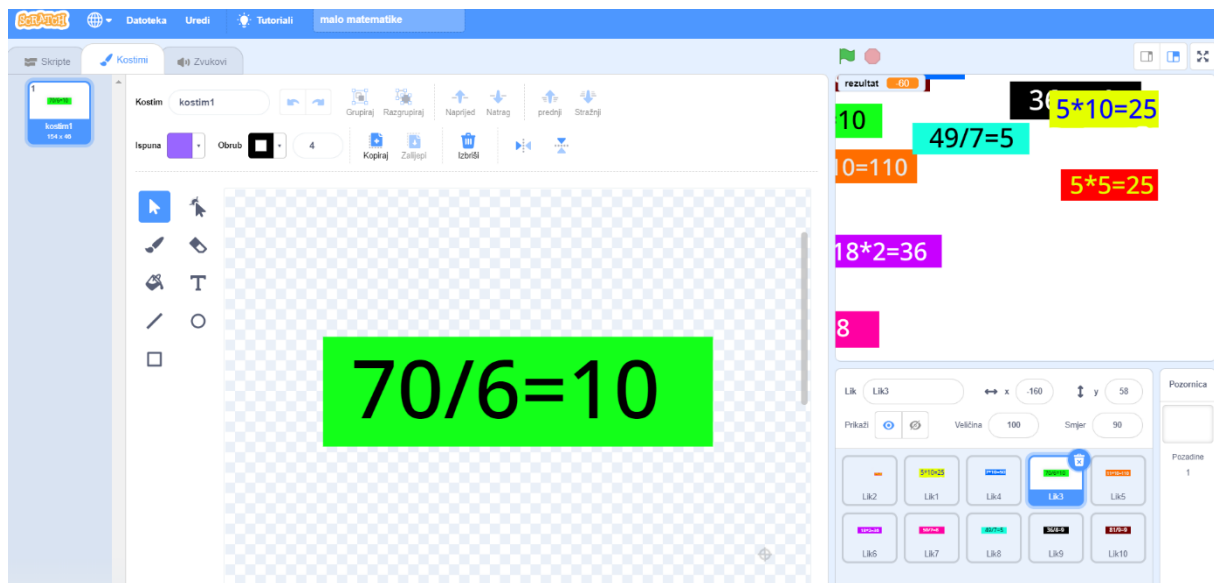
Prijedlog kako to može izgledati pogledaj na slikama ispod.

**Slika 1: Prikaz mogućeg izgleda lika – pravokutnika s matematičkim zadatkom (primjer točnog izračuna)**



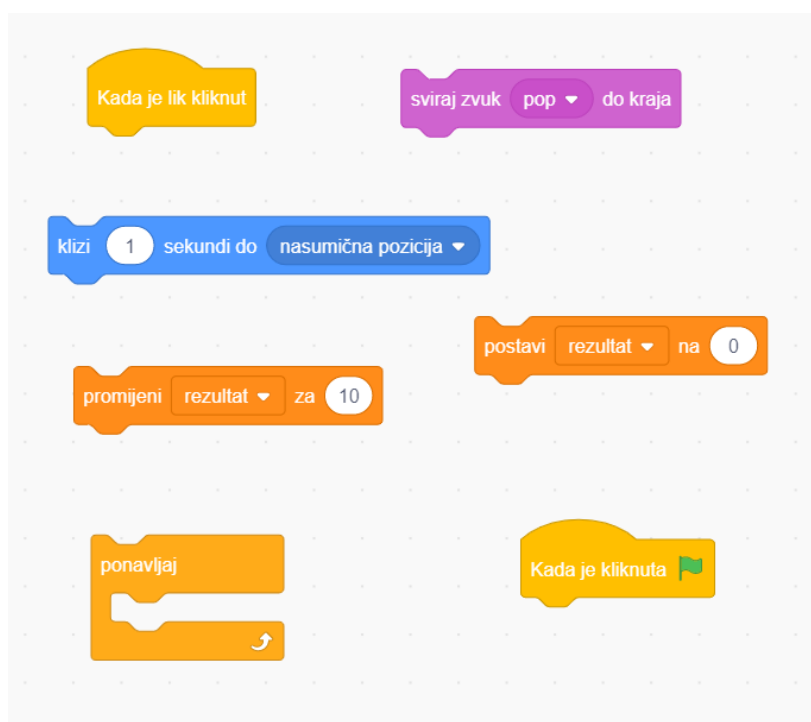
- znak  $*$  predstavlja operaciju množenja

Slika 2: Prikaz mogućeg izgleda lika – pravokutnika s matematičkim zadatkom (primjer netočnog izračuna)



- znak / predstavlja operaciju dijeljenja

Slika 3: Blokovi naredbi za točan izračun. Naredbe trebaš smjestiti na odgovarajuće pozicije kako bi program radio.



**Slika 3: Blokovi naredbi za netočan izračun.** Naredbe trebaš smjestiti na odgovarajuće pozicije kako bi program radio.

