

3. hodina: Premeny Baltíka – Prechádzka lesom s prekvapením

Cieľ: Práca v interaktívnom režime. Zopakovanie z minulej hodiny - čaruj predmet, odčaruj ho, zmena programu. Meniť vlastnosti meniť niektoré vlastnosti Baltíka, pridanie využitia kamery.



Vysvetlenie tohto tlačidla. Slúži na menenie vlastností Baltíka.

- Color of cap – čiapka,
- cap star – hviezda na čiapke,
- coat – plášť,
- eyeball – očné bielka,
- eyebrow – obočie,
- iris – farba očí,
- skin – farba pleti.



Úloha:

Urob si 3 brány so stromov, v ktorých bude v prvej bráne budú hviezdy, v druhej bude oheň a v tretej oblak. Po dokončení takého lesa sa začne Baltík prechádzať. Keď vojde do brány pri predmete sa zmení farba jeho plášťa a čiapky.

- ✦ Prvá brána - žltá
- ✦ Druhá brána - čierna
- ✦ Tretia brána - svetlomodrá

Skús vytvoriť tento program - [U2-1](#)

