

# PROJEKT OHŇOSTROJ

# FÁZE PROJEKTU

Navrhni a vytvoř pohlednici nočního města, nad kterým budou vylétávat světla ohňostroje.

Postupně budeš dělat tyto činnosti:

1. Připravíš si fotografii nočního města. Upravíš pozadí města tak, aby se noční obloha rozzářila.
2. Navrhneš pro ohňostroj postavu rachejtle. Naučíš rachejtli létat (do místa, kam se klikne myší).
3. Vytvoříš gejzír vyletujících světélek z rachejtle.
4. Ohňostroj nad městem můžeš doplnit ještě zvukovými efekty.

# Fáze 1: SCÉNA NOČNÍHO MĚSTA

## Základní informace:

Nad městem se rozzáří noční obloha.

- Pořid' digitální fotografii nočního města.
- Využij bloky pro světelné efekty.

## Co musíš vyřešit:

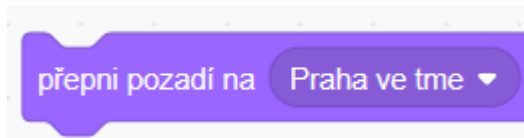
- Světelné efekty na noční obloze (záblesky) trvající po určitou dobu

## Otázky:

- Jak vložíš fotografii pozadí do programu?
- Jak vyřešíš, aby se noční obloha rozzářila? Jak zařídit, aby se obloha pokaždé rozzářila pokud možno jinak?

## Využij bloky:

**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**



# Fáze 2: VYSTŘELOVÁNÍ RACHEJTLE

## Základní informace:

Nad město vzlétá rachejtle.

- Vytvoř postavu rachejtle.
- Využij bloky pro ovládání pohybu rachejtle kliknutím myši.

## Co musíš vyřešit:

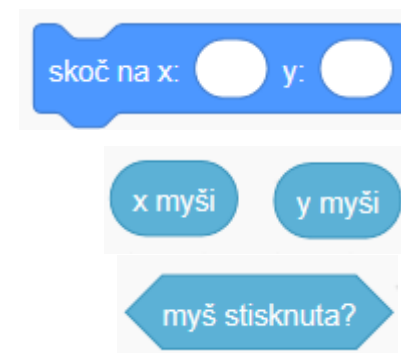
- Velikost rachejtle
- Přesun rachejtle na scéně do místa kliknutí myši

## Otázky:

- Jak zařídit, aby *rachejtle* vylétla do místa, kam se klikne myší?
- Jak zjistit pozici kurzoru myši, její souřadnice?

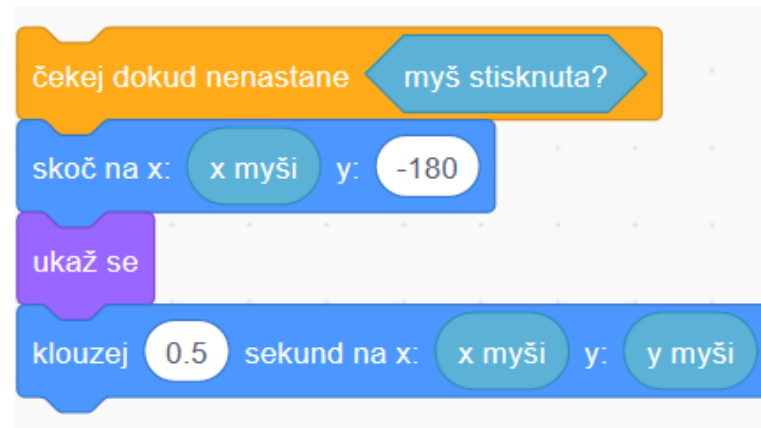
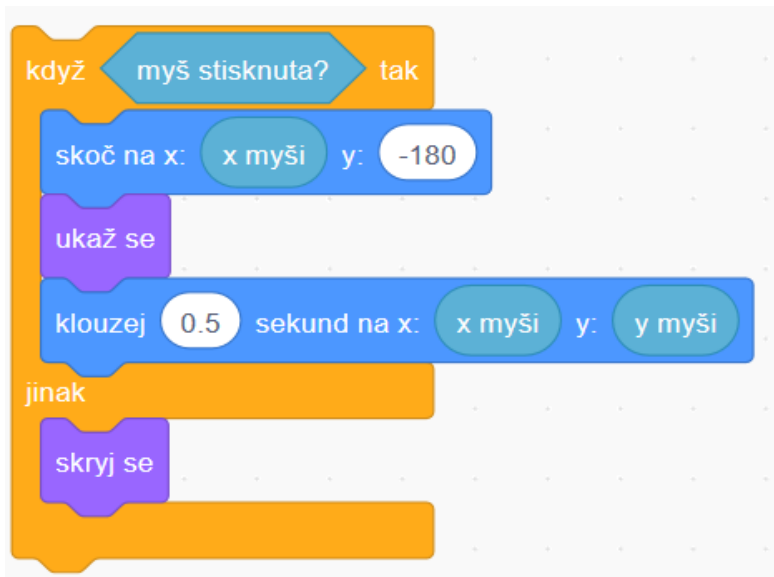
## Využij bloky:

**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**



# Fáze 2: VYSTŘELOVÁNÍ RACHEJTLE

Přečti scénáře a porovnej, co se v jednotlivých případech s postavou bude dít:



# Fáze 3: OHŇOSTROJ NAD MĚSTEM

## Základní informace:

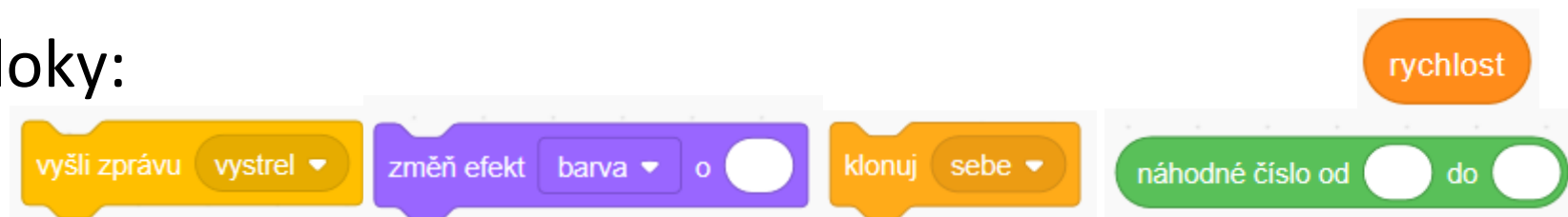
Z místa, kam doletí rachejtle, vylétávají různými směry a rychlostmi barevná světélka.

Během ohňostroje se rozzáří obloha. (Ohňostroj doprovázejí zvukové efekty).

## Co musíš vyřešit:

- Vznik barevného ohňostroje v místě, kam se klikne myší
- Šíření barevných světélek ohňostroje všemi směry
- Rozzáření oblohy (popř. zařazení zvukového efektu)

## Použij bloky:



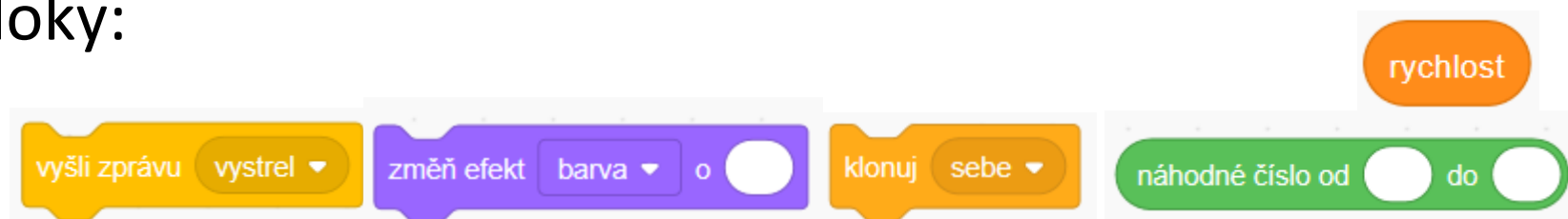
**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**

# Fáze 3: OHŇOSTROJ NAD MĚSTEM

## Otázky k řešení:

- Jak zařídit, aby se v místě, kam doletěla rachejtle, generovala ohňostrojevá světélka?
- Jak zařídit, aby se jednotlivá světélka ohňostroje šířila všemi směry (na různé strany)?
- Jak ovlivnit rychlost vyletujících světélek? Jaká by měla být rychlost světélek?
- Připrav zvukový efekt doprovázející výstřel rachejtle (např. Fairydust). Kam umístíš blok pro jeho spuštění?

## Použij bloky:



**Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!**

# Bloky k využití

