

Animované ikony

Zaměření: 2. stupeň ZŠ

Předměty: Informatika s využitím v dalších předmětech

Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie

Technologie: Micro:bit

Časová náročnost: 20 minut

Popis aktivity

Cílem je zajistit, aby žáci dále pokračovali v programování vybraných grafických motivů, zobrazovaných na LED matici micro:bitu.

Úkol 1

Ukážeme si, jak lze na micro:bitu zobrazit pohybující se symbol vybraného zvířátka.

Máme zapnutý PC. V prohlížeči zadáme do adresního řádku: <https://makecode.microbit.org/>. Vlevo dole založíme nový projekt.

V projektu zvolte takový motiv, u něhož je smysluplné animovat jej. Postup je následující:

- použijte blok „opakuj stále“,
- zvolte motiv obrázku, umístěte jej do těla cyklu,
- nastavte délku zobrazení zvoleného motivu,
- zvolte blok „ukaz tvar“ ve skupině nástrojů „základní“,
- v bloku vykreslete jednu z fází pohybu zvoleného symbolu,
- nastavte délku zobrazení zvoleného motivu,
- zvolte opět blok „ukaz tvar“,
- v bloku vykreslete druhou z fází pohybu zvoleného symbolu,
- nastavte délku zobrazení zvoleného motivu,
- takto pokračujte, dokud nevykreslíte všechny fáze pohybu zvoleného symbolu.

Když považujeme kód za hotový, použijeme vlevo dole volbu stáhnout. Zvykejte si ukládat výsledky své práce.

- Ověřte si uvedený postup, vyzkoušejte varianty.
- Zkuste vybrat jiné vestavěné obrázky, u kterých by animace mohla být zajímavá.
- Jak by se dal právě vytvořený kód vylepšit, modifikovat?

(Možné řešení: Kód **Animace žirafy** na následující stránce)

Kód Animace žirafy: Kód Animace vložky (rozděleno)

