

UVOD U PROGRAMIRANJE KORISTEĆI SCRATCH

KURIKULUM

LEKCIJA 1: Pojam algoritma i programa

LEKCIJA 2: Šta je Scratch?

LEKCIJA 3: Pomjeranje spritova, kreiranje skripti

LEKCIJA 4: Koordinate

LEKCIJA 5: Proizvodimo zvukove

LEKCIJA 6: Crtanje

LEKCIJA 7: Operatori

LEKCIJA 8: Varijable

LEKCIJA 9: IF () Then

LEKCIJA 10: If () Then, Else

LEKCIJA 11: LOOPS, NESTED LOOPS – PETLJE, ugniježdene petlje

LEKCIJA 12: Broadcast

LEKCIJA 13: NEW BLOKS – funkcije (procedure, metode)

LEKCIJA 14: EVENT HENDLER

LEKCIJA 15: Liste

LEKCIJA 16: Debugging – ispravljanje grešaka

LEKCIJA 17: Kloniranje