



PROJEKT INTERAKTIVNÍ POHLEDNICE

FÁZE PROJEKTU

Navrhni a vytvoř interaktivní pohlednici zimní krajiny.

Postupně budeš dělat tyto činnosti:

1. Připravíš si pro pohlednici se scénou krajiny (domek se zahrádkou). Připravíš několik postav (okno, dveře, komín, strom, dívka aj.). Navrhneš, které postavy a jakým způsobem budou interaktivní.
2. Připravíš postavu sněhové vločky. Vyřešíš, aby nad krajinou začal padat sníh.
3. Vyřešíš vrstvení vloček dopadajících na zemi, popř. na některé objekty (dům, strom).
4. Doplníš pohlednici novoročním nápisem PF doplněným příslušným rokem. (Můžeš přidat zvukové efekty, případně melodii).

Fáze 1: KRAJINA (postavy)

Základní informace:

Na pohlednici je zobrazená krajina ponořená do tmy. V popředí stojí dům (má okno, dveře, komín) se zahrádkou. V zahrádce stojí strom a na něm sedí sova. U domu stojí sněhulák. K domu přichází dívka se šálou.

- Navrhni scénu krajiny (tmavomodré pozadí).
- Vytvoř postavy domu, okna, dveře, komín, kouř, rampouchy.
- Využij některé postavy z nabídky (Snowman, Owl, Avery walking, Tree1, aj.), podle potřeby je uprav a pojmenuj (sněhulák, sova, dívka, strom, aj.).

Co musíš vyřešit:

- Úpravu postav v editoru (zimní oblečení dívky, natočení sovy a sněhuláka)
- Rozmístění postav na pohlednici

Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!

Fáze 1: KRAJINA (interakce)

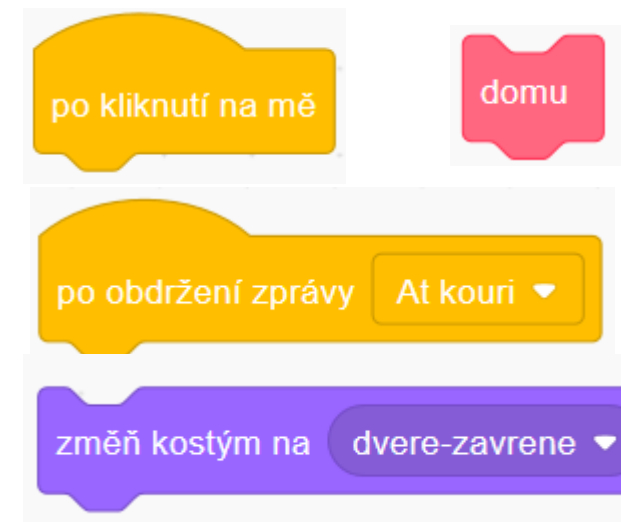
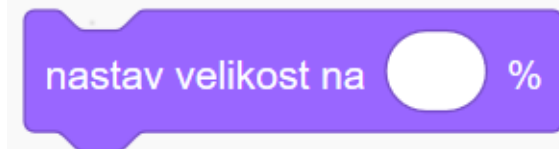
Otázky:

- Co by mohla na pohlednici provádět *sova*, *dveře*, *okno*? Co by se mohlo dít při kliknutí na *komín*? Co by v pohlednici mohla dělat *dívka*? Co by se mohlo dít s *rampouchy*?
- Jak zařídiš nějakou interakci s postavami?

Co musíš vyřešit:

- Ovládání postav
- Animaci vybraných postav

Využij bloky:



Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!

Fáze 1: KRAJINA (interakce)

Základní informace:

Okno se může rozsvítit. Z komína se může kouřit. Sova může vzlétnout. Dívka může vejít do domu. Rampouchy mohou padat ze střechy.

- Navrhni a vyřeš interakce s postavami:

rozsvícení okna

otevření dveří

kouř z komína

krácející dívka směrem k domu

letící sova

z domu vybíhající pes

padající rampouch

...

sněhulák (spustí sněžení) ...



Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!

Fáze 2: SNĚŽÍ

Základní informace:

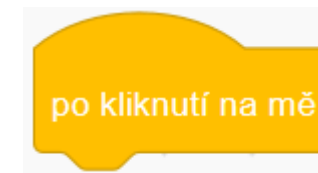
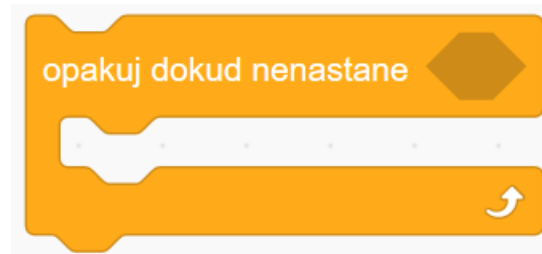
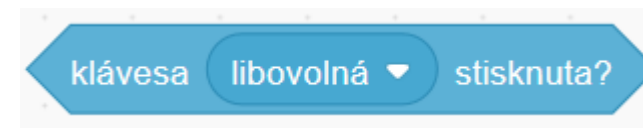
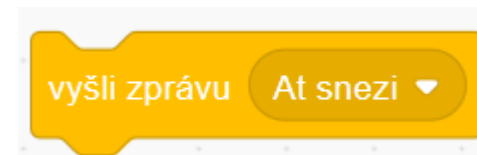
Kliknutím na sněhuláka začne na pohlednici padat sníh. Libovolnou klávesou se sněžení zastaví.

- Vytvoř postavu *vločky*.
- Využij postavy *sněhuláka* k tomu, aby v pohlednici začal padat sníh.

Co musíš vyřešit:

- Tvorbu sněhových vloček po kliknutí na sněhuláka
- Padání sněhových vloček
- Zastavení procesu sněžení

Využij bloky:



Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!

Fáze 3: ZÁVĚJE (spodní okraj)

Základní informace:

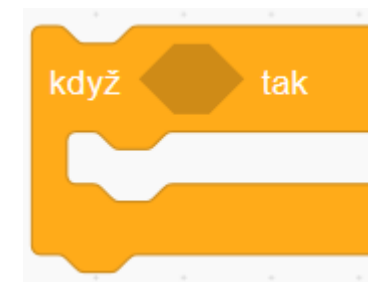
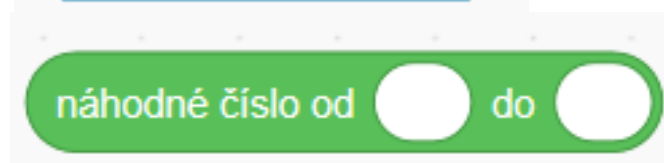
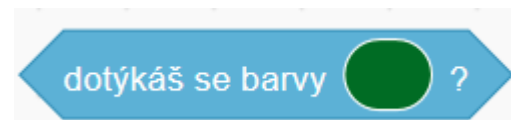
Na spodním okraji pohlednice vznikají vrstvy sněhu.

- Vyřeš, aby se na spodním okraji začaly vrstvit sněhové vločky.

Co musíš vyřešit:

- Vymezení podmínek pro vrstvení sněhových vloček padajících k zemi
- Zamezení tomu, aby vznikaly shluky vloček už vysoko nad zemí

Využij bloky:



Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!

Fáze 3: ZÁVĚJE (střecha domu, strom)

Základní informace:

Vrstvy sněhu vznikají také na střeše domu a na stromě.

- Vyřeš, aby se vločky vrstvily na střeše domu a na stromě.

Co musíš vyřešit:

- Vymezení podmínek pro vrstvení sněhových vloček na střeše a na stromě

Využij bloky:



Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!

Fáze 4: PF 2020 (jednoduchá varianta)

Základní informace:

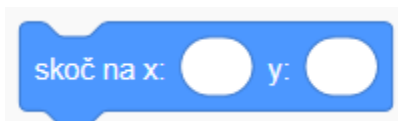
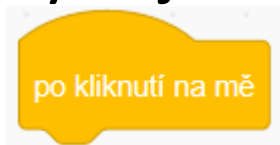
Na pohlednici se objeví nápis PF 2020 po kliknutí na strom.

- Vytvoř postavu s kostýmy písmen P a F.
- Vytvoř postavu číslice s kostýmy 1, 2, ... 9, 0.

Co musíš vyřešit:

- Pomocí postavy s písmeny P, F zobraz na pohlednici text PF
- Pomocí postavy s číslicemi 1, 2, ..., 0 zobraz na pohlednici číslo nového roku

Využij bloky:



Nezapomínej průběžně svůj projekt ukládat!