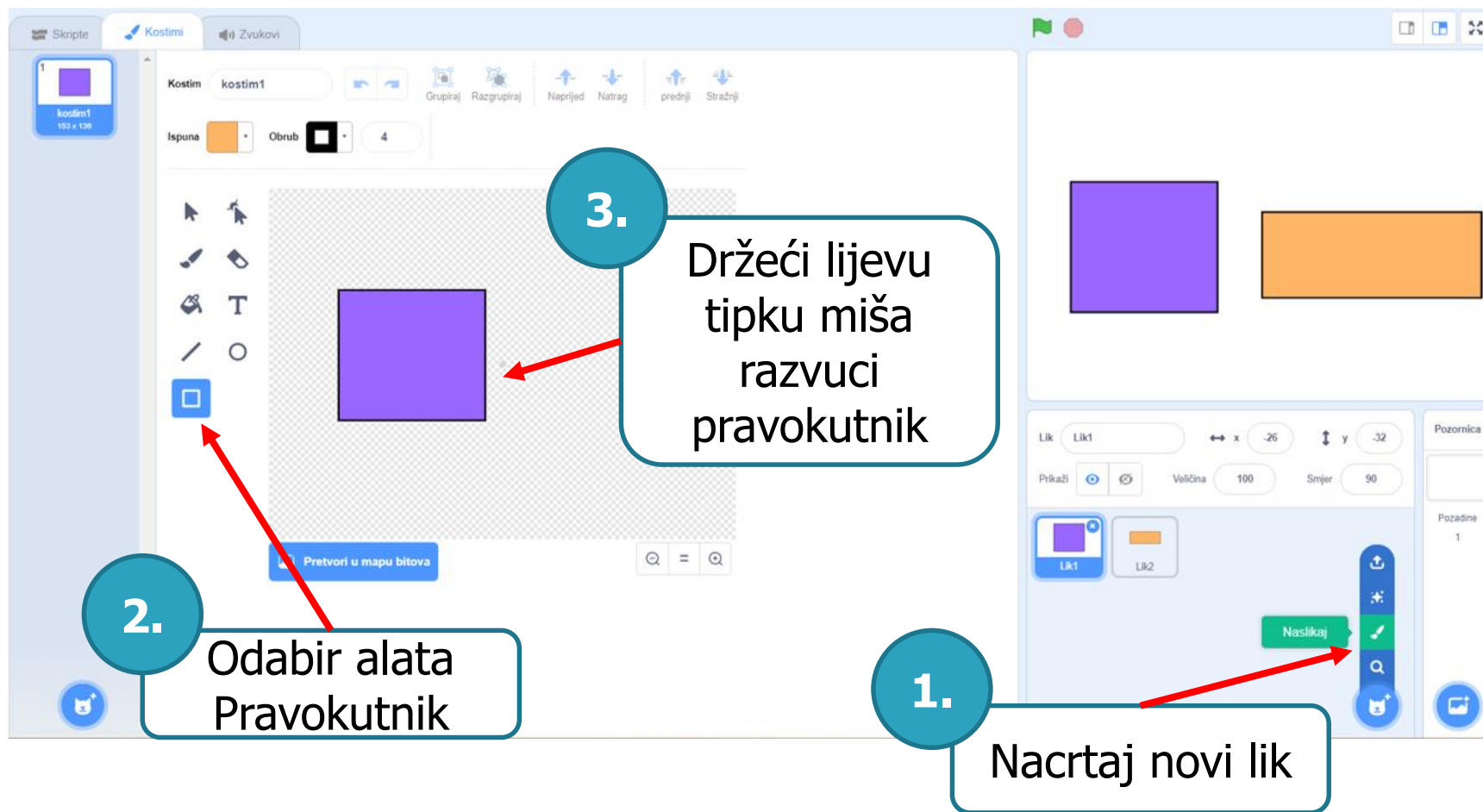


4. PROGRAMIRANJE

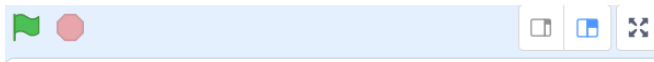
4.4 Primjena programiranja u matematici i fizici



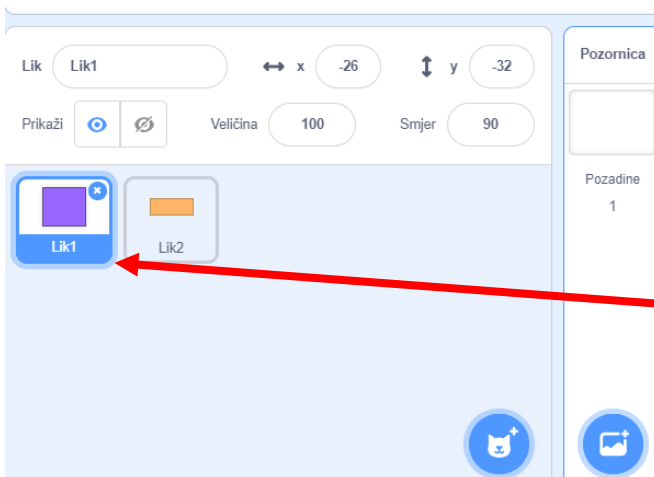
KAKO NACRTATI GEOMETRIJSKE LIKOVE



KAKO CRTEŽE PRETVORITI U GUMBE



Nakon što si nacrtao/nacrtala željeni geometrijski lik, za njegovo pretvaranje u gumb dovoljno ga je odabrati u popisu likova, a potom mu iz kategorije **Događaji** pridružiti blok kad je lik kliknut.



Odabir geometrijskog lika u popisu likova

KAKO POSTAVITI DOGAĐAJ I POTPROGRAM ZA GUMB



ZADATAK



- Izraditi potprogram pravokutnik koji se izvršava klikom na gumb (lik) pravokutnika.

RJEŠENJE

AL"
mpF
key
(va
lif(
temp
lif
uff
es:
oup
eV+

Kada je lik kliknut

pitaj Unesi duljinu stranice a: i čekaj

postavi a na odgovor

pitaj Unesi duljinu stranice b: i čekaj

postavi b na odgovor

pravokutnik a b

definiraj pravokutnik number1 number2

postavi površina na $\text{number1} * \text{number2}$

reci spoji Površina pravokutnika iznosi: površina

ZADATAK



- Dodaj na pozornicu i lik kruga te izradi glavni dio programa i potprogram *krug* koji se izvršava klikom na gumb (lik) kruga.

RJEŠENJE

Kada je lik kliknut

pitaj Unesi promjer kruga: i čekaj

postavi a na odgovor

Krug a

definiraj Krug number1

postavi površina na $3.14 * \text{number1} * \text{number1}$

reci spoji Površina je: površina

KAKO ODREDITI BRZINU



ZADATAK

- Za dobivenu brzinu na temelju zadanog puta i vremena napravi simulaciju na pozornici.
- Na pozornicu dodaj lik po volji (ili iskoristi postojeći lik) te ga nakon pokretanja skripte pozicioniraj pomoću koordinata na početak lijevog ruba pozornice.
- Možeš dodati i pozadinu po želji.
- Ako znamo da je put potreban da se prijeđe pozornica slijeva nadesno 480 točkica (od -240 do +240), izračunaj brzinu (točkica/sekundi) potrebnu da se prijeđe pozornica za zadano vrijeme te simuliraj kretanje lika tim putem s brzinom koju si izračunao/izračunala za pozornicu.
- Neka se pritom kako lik prelazi pozornicu, na pozornici vidi vrijeme koje teče.

RJEŠENJE



