**4. URA DELA NA DALJAVO, 14. 4. 2020**

Pozdravljen-a.

Upam, da si uspel-a narediti projekt dirka. Prosim, da mi pošlješ povezavo na svoj projekt tako, da kopiraš spletno povezavo iz Scratcha (npr. <https://scratch.mit.edu/projects> ...) in mi jo pošlješ na naslov helena.markuta@ossklm.si.

Če si pozabil-a geslo za Arnes pošto, mi javi (preko e-naslova staršev) na e-naslov ali na 031 524 084.

PROJEKT OBLECI FIGURO

1. Izberi figuro, ki vpraša »Kaj bi danes oblekel«?
2. Izberi (kot figure) različne kose oblačil ali modnih dodatkov. Lahko jih vzameš iz knjižnice ali pa jih kopiraš iz spleta, shraniš na svoj računalnik in nato uvoziš v Scratch kot figuro. En kos oblačila ali dodatek skušaj narisati sam-a.
3. Poskusi sestaviti kodo tako, da boš z miško kliknil-a na kos oblačila in ta bo drsel ter oblekel figuro.
4. Naslednjič pomagam s kodo.





Veliko zdravja in pozitivne energije vam želim

Helena Markuta