

## Одлучивање (гранање)

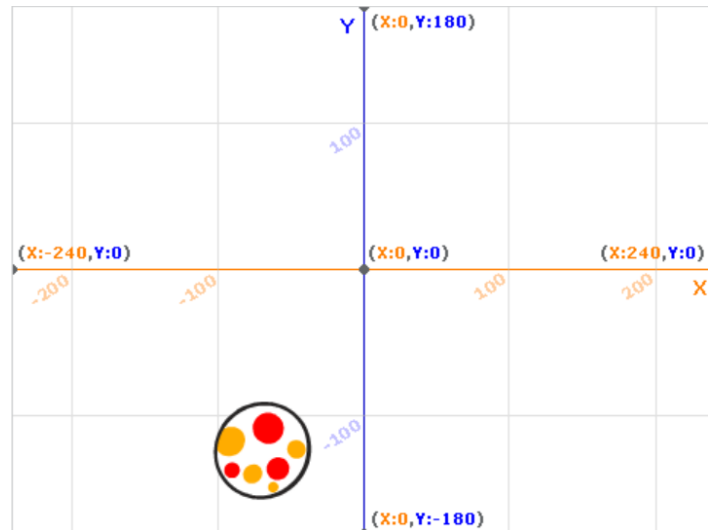
Када је доношење одлука у питању, Scratch нуди:

- операторе поређења
- блокове за одлучивање (гранање програма)



Задатак 1: шарена лопта мења ефекат боја на десној половини позорнице

Убади лика шарену лоптицу и позадину ху-grid

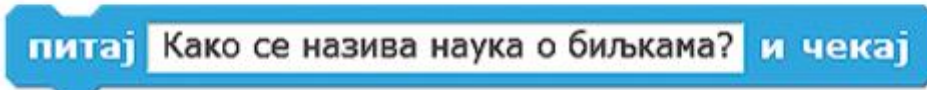


Направи **КВИЗ** на основу примера датог испод

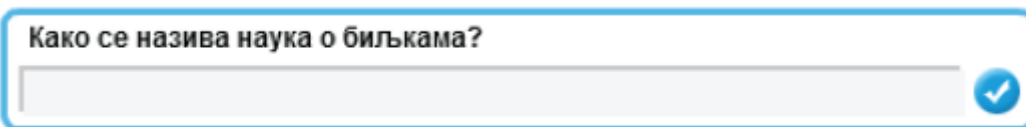
Први пут си у ситуацији да програм који правиш **комуницира са корисником**.

Да би комуникација била могућа, треба да користиш блок из категорије **Осећаји**.

На пример, ако желиш да поставиш питање: „**Како се назива наука о биљкама?**“, блок ће изгледати овако:



Након извршавања овог блока, на позорници ће се појавити простор за унос одговора:



**Одговор** који корисник унесе смешта се у меморију рачунара,

у простор под именом



Слика. Програм (Scratch)

Ако желиш да додаш поене, направи нову променљиву ПОЕНИ у категорији блокова

**ПРОМЕНЉИВЕ (ПОДАЦИ**, уколико радиш у скречу2) ,

