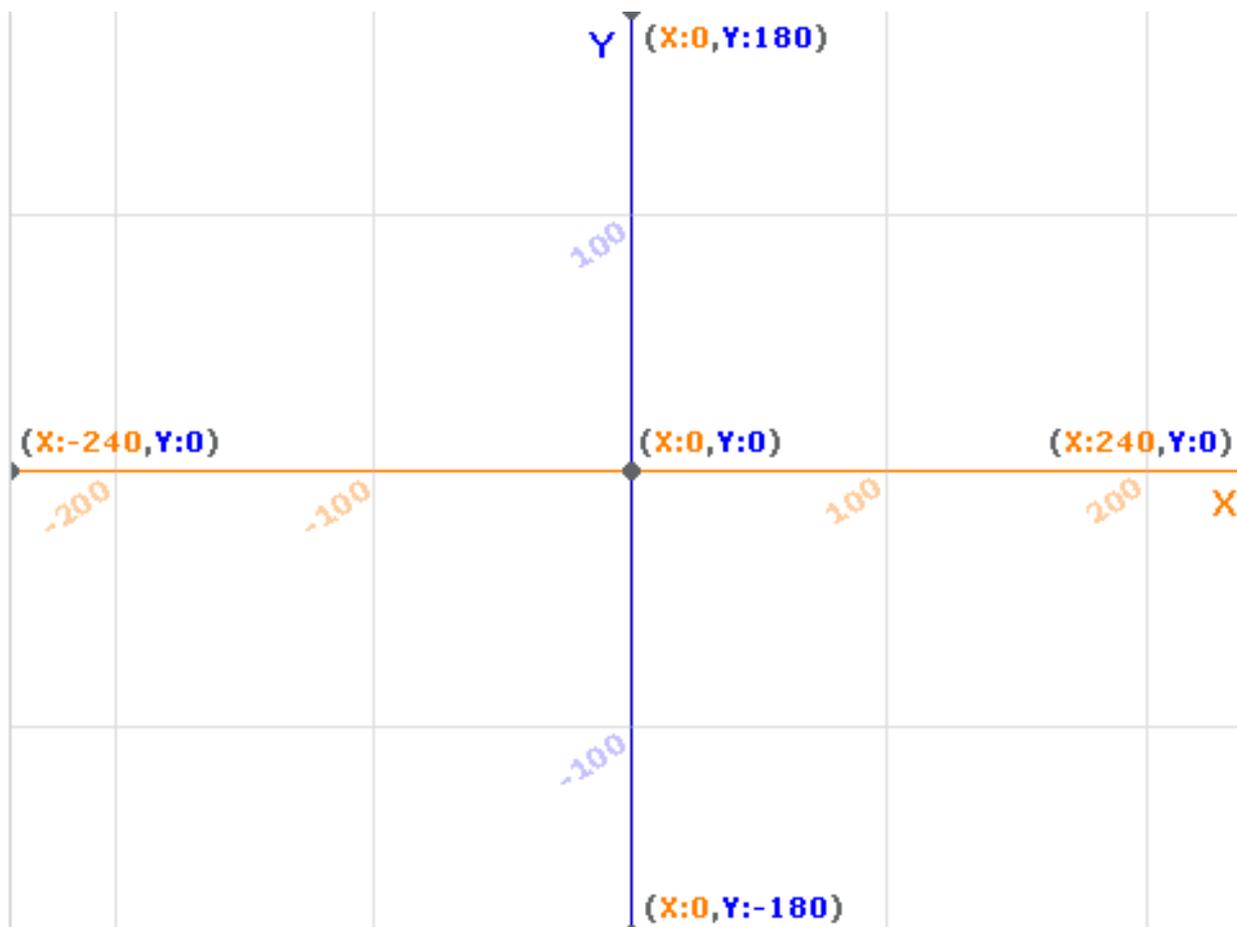


1. Покрени Скреч и сачувај документ помоћу команде **Датотека – Сачувај** у фолдеру свог разреда у Documentsu под именом **Вежба1**
2. Убази слику позадине координатног система **xy-grid**



Координате тачке су одређене помоћу два броја - X и Y координате

Покушај да на слици координатног система одредиш положај следећих тачки

A(100,100)

B(100,-100)

C(-100, 100)

D(-100,-100)



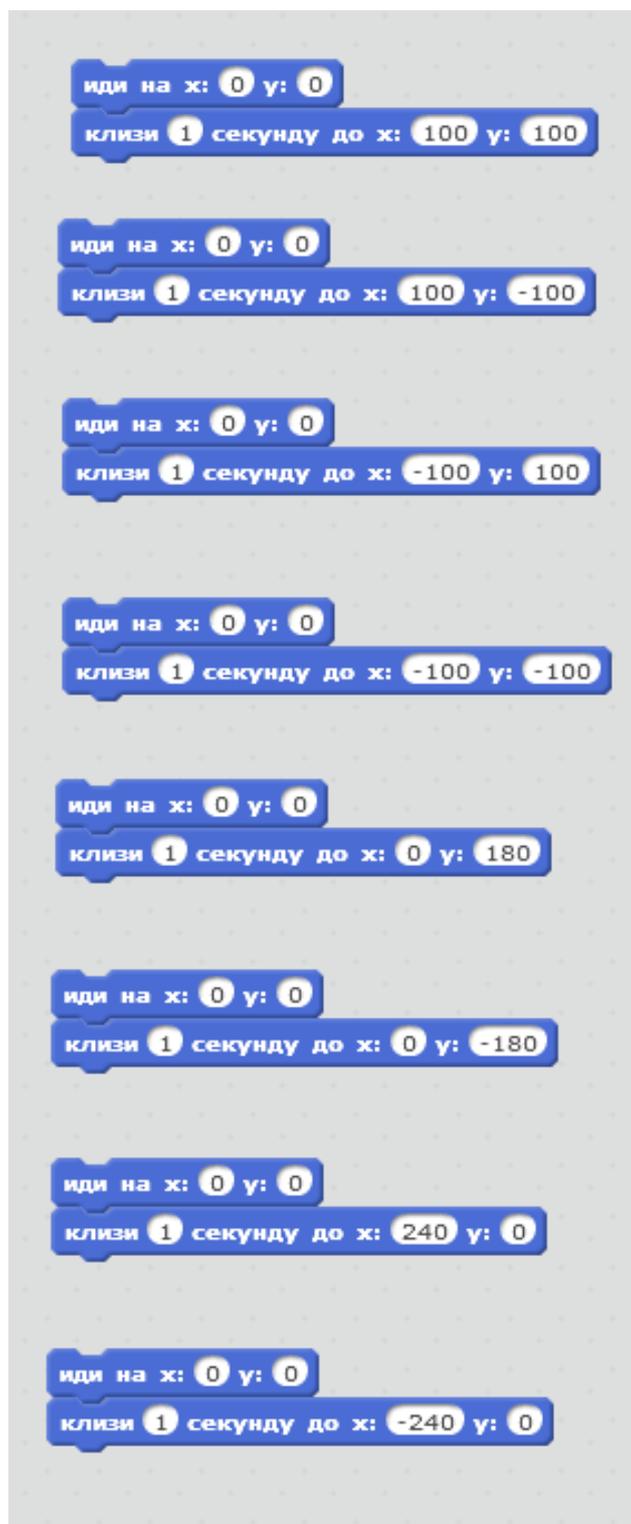
- Убаца лик лоптицу и смањи је да буде мала

### Апсолутно и релативно кретање

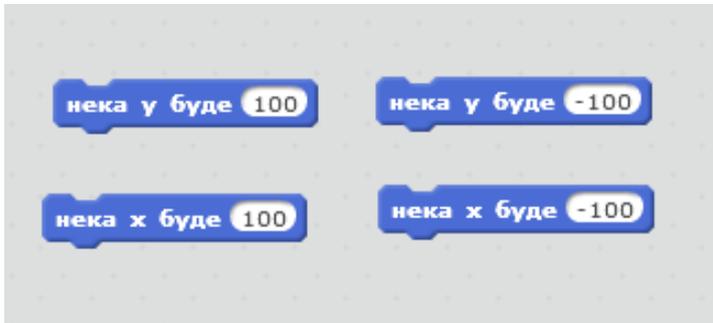
Лик можеш да пошаљеш на одређено место на позорници на два начина: **апсолутним и релативним кретањем**.

**Апсолутно кретање** је померање на одређено место - одредиште, независно од тренутне позиције лика.

- Сложи блокове у пројекту као на слици и дуплим кликом тестирај и испробај следеће команде из групе **КРЕТАЊЕ** и види где ће лоптица да оде. (Центар лика ће отићи на задату координату)



5. Сложи блокове у пројекту као испод и дуплим кликом тестирај команде испод



### Релативно кретање

**Релативно кретање** је померање на место које је од тренутне позиције лика удаљено задати број корака. Разуме се, треба да се каже и у ком смеру треба ићи (удесно, на горе и слично)

3. Сложи блокове у пројекту као испод и дуплим кликом тестирај команде испод

