

Pracovní list č.58: Změna kurzoru



🐼 Prostuduj si kapitolu „Změna kurzoru“ ve studijním textu.

🐼 Pro změnu tvaru kurzoru myši využívá Imagine příkaz

🐼 Dopln, s jakými parametry lze tento příkaz využít:

setMouseCursor 3 (lze použít číslo od 0 do 36 kromě 4 a 5)	
setMouseCursor 0	

🐼 Dopln dvě přípony animovaných kurzorů: _____

🐼 Najdi v počítači nějaké z animovaných kurzorů, zhodnot' efektivitu práce s nimi.

🐼 Vytvoř v programu Logo Motion nějaký vlastní animovaný kurzor:

- Otevři si program Logo Motion.
- Nastav kreslicí plochu na 32 x 32.
- Nakresli libovolný jednoduchý obrázek, například sluníčko bez paprsků.
- Zkopíruj obrázek na další 2 snímky pomocí CTRL+C a CTRL+V.
- Zapni si vpravo nahoře průsvitku.
- Na druhém snímku sluníčku domaluj nejdříve paprsky na jednom místě.
- Na dalším snímku domaluj paprsky zas o kousek dál.
- Vše ulož jako animovaný kurzor ani.
- Zkus kurzor použít.

👤 Dopln, co znamenají následující parametry:

set colourCursor 1	
set colourCursor 0	

👤 Napiš, co provede příkaz:

setMouseCursor "moucha.lgf _____

👤 Vytvoř projekt Mouchy podle studijního textu.

👤 Projekt ulož i v exe formátu na dané místo.

👤 Zde můžeš vložit obrázek svého projektu (použij třeba dvojmat
PrintScreen)

