**Променљиве и услови**

**The dangerous Internet!**

Наставимо да програмирамо у Скречу. Сада ћете да направите игрицу у којој ваш лик може да вам каже да ли сте укуцали паран или непаран број.

**Припрема**

* *У фолдеру Документи, пронађите и отворите фајл* „***RS.5.5.2\_Activity***”*, који сте завршили у Задатку бр. 2.*

**Укуцајте одговор, поставите променљиву и блок „Ако је... онда” ће вам дати резултат.**

* *Програмирајте свог лика да ради следеће тако што ћете додати блокове на вашу претходну скрипту:*
  + Направите **променљиву** назива „**Број**”.
  + Програмирајте свог лика да вас пита следеће: „**Упишите број!**”
  + Направите променљиву „Одговор”.
  + Ако је **Мод** ваше променљиве **једнак нули**, ваш лик би требало да говори да је број који сте укуцали „**Паран!**” током 5 секунди.
  + Ако укуцате број лији Мод није нула, ваш лик би требало да говори „**Непаран!**” током 5 секунди.

**Покрените свој програм с приказом преко целог екрана**

* *Подесите позорницу тако* ***да се приказује преко целог екрана****.*
* ***Покрените*** *програм (****зауставите*** *скрипту по потреби).*
* *Вратите се у* ***Нормалан приказ****.*
* *Ако будете хтели да поново покренете програм, поновите последњи корак у припреми и окрените свог лика за 90o.*
* *Користећи мени* ***Датотека****,* ***сачувајте*** *свој пројекат под именом* ***RS.5.5.3\_Activity*** *у фолдеру* ***Документи****.*
* ***Изађите*** *из апликације.*

 