

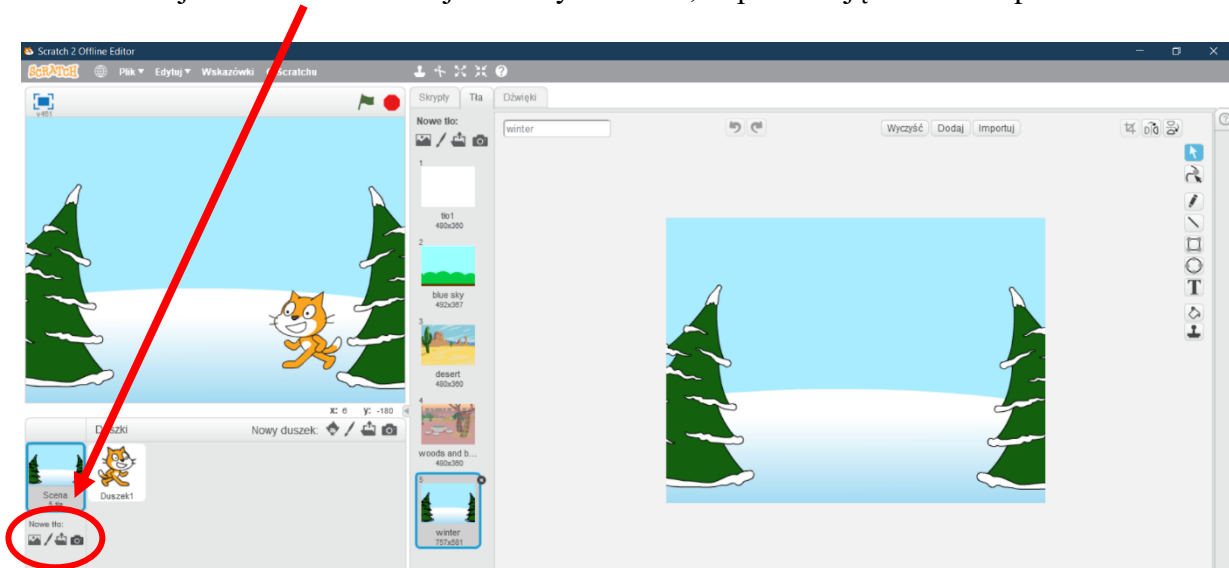
Temat: Programujemy historyjki w języku Scratch – pory roku.

Cel lekcji: Ułożyć krótką historię, w której duszek spacerując zapowiada nadejście kolejnych pór roku. Po takiej zapowiedzi tło zmienia się na kolejną porę roku.

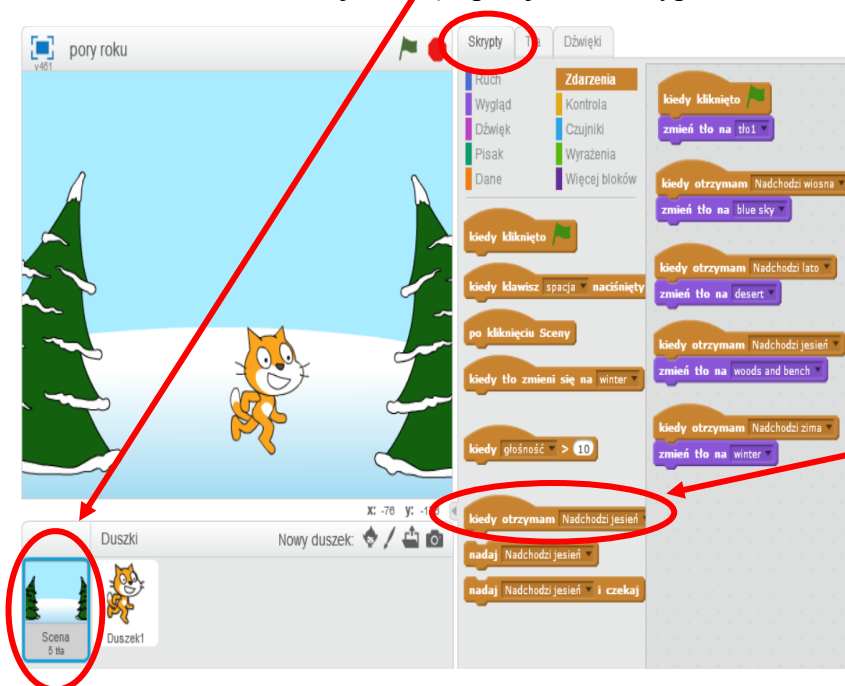
Czytamy: podręcznik str. 76-79.

Wspólnie wykonujemy: zad. 5 str. 82.

1. Dodaj z biblioteki tła kolejno cztery nowe tła, odpowiadające czterem porom roku.



2. Przełącz się na budowanie skryptu dla tła. Sprawdź, czy ikonka tła jest „aktywna” (tzn. w niebieskiej ramce) i przejdź do Skryptów.



Rysunek 1. Do zbudowania skryptu potrzebne będzie Ci polecenie **Kiedy otrzymam komunikat**. Służy ono do komunikacji duszka ze sceną. Duszek będzie nadawał komunikaty, które scena otrzyma. Po ich otrzymaniu na scenie zostanie wykonana określona operacja, którą zaplanujemy.

Przygotuj cztery komunikaty:
Nadchodzi wiosna
Nadchodzi lato
Nadchodzi jesień
Nadchodzi zima.

Ułóż skrypt, który pozwoli zmieniać tła.

- Przejdź do budowania skryptu dla duszka. Najpierw określ w jaki sposób ma się poruszać po scenie.



- Ułóż Skrypt dla duszka, w którym będzie komunikował się ze sceną. Nie musisz po raz kolejny tworzyć nowych komunikatów, ponieważ znajdują się one już w pamięci Twojego programu.



Ze **Zdarzeń** wybierz **Kiedy klawisz spacja naciśnięty** (oczywiście możesz inaczej wywołać rozpoczęcie programu).

Z **Wyglądu** wybierz **Powiedz ... przez 2 s** i uzupełnij lukę informacją „Nadchodzi wiosna”.

Dalej ze **Zdarzeń** wybierz **nadaj komunikat**, rozwiń menu i wybierz odpowiedni komunikat dla pory roku wiosna.

Dla lepszego efektu swojej pracy z **Kontrolą** dodaj **czekaj ... s**. Wówczas tła nie będą zmieniać się zbyt szybko.

Czynności te powtórz dla kolejnych pór roku.

Aby ułatwić sobie pracę możesz korzystać z możliwości duplikowania bloków. Klikamy prawym przyciskiem myszki na pierwszy z kilku bloków, które chcemy zduplikować, rozwija się menu, z którego wybieramy opcję „duplikuj”.

Jak uruchomić program?

- Poruszanie się duszka Kotka rozpoczyna zielona flaga.
- Po naciśnięciu spacji uruchamiamy proces zmiany tła i Kotek przechodzi przez wszystkie pory roku.

Oczywiście możesz wybrać swojego duszka, spróbować namalować własne tło a treści komunikatów mogą się różnić od proponowanych. Kotek może przykładowo powiedzieć: „Uwielbiam wiosnę”.

Milej pracy 😊