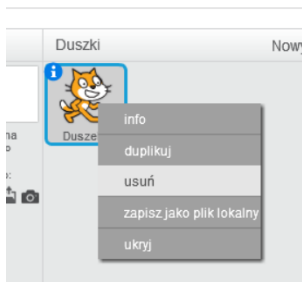


Temat: Sterujemy duszkiem na ekranie – zadania.

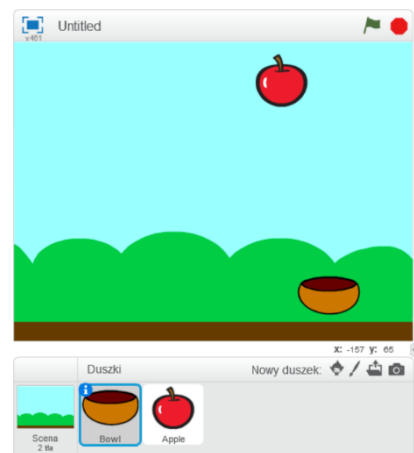
Zadanie

Stwórz grę, w której będziesz łąpać do koszyka spadające jabłka. Jabłko złapane – jeden punkt, jabłko stracone – minus jeden punkt.



1. Usuujemy duszka kotka, nie będzie nam dzisiaj potrzebny.

2. Dodajemy dwa nowe duszki – koszyk oraz jabłko i zmieniamy tło sceny.



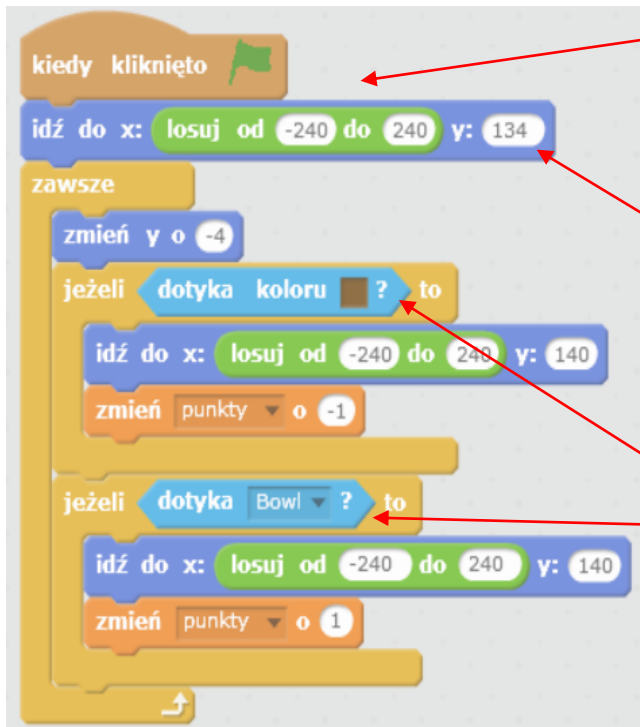
3. Budujemy skrypt dla duszka Koszyczka – koszyk ma poruszać się w prawą i lewą stronę kiedy na klawiaturze komputera wybierzemy klawisz **a** oraz **d**.

Szybkość poruszania się koszyka zależy od liczby kroków, o jaką duszek ma się przesunąć. Im większa liczba kroków tym duszek Koszyk poruszał się będzie szybciej.

Pamiętaj, budując skrypt dla duszka Koszyka, żeby był on aktywny.



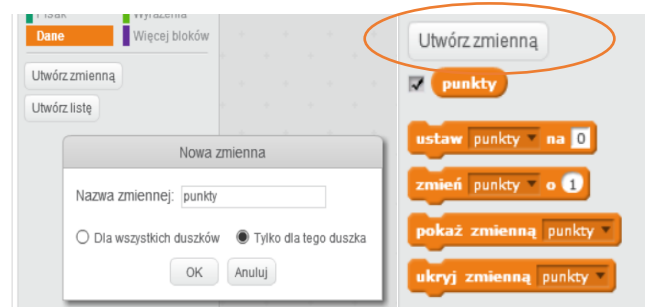
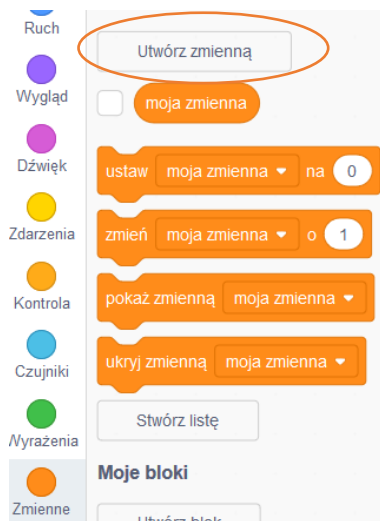
5. Budujemy skrypt dla duszka Jabłka – jabłko ma spadać z góry, kiedy dotknie koszyka (złapiemy je) lub spadnie na ziemię pojawia się znowu u góry sceny.



6. Współrzędna x odpowiada za pojawianie się jabłka w poziomie (lewo – prawo). Jabłko ma się pojawiać w dowolnym miejscu, więc tę współrzędną losujemy.
7. Współrzędna y odpowiada za pojawianie się jabłka w pionie (górze – dół). Jabłko ma się zawsze pojawiać u góry sceny, dlatego współrzędną y wybieramy pomiędzy 130 a 140.
8. Wprowadzamy dwie instrukcje warunkowe jeżeli, które odpowiadają za to, co dzieje się z jabłkiem kiedy dotyka koszyka lub ziemi. W obu przypadkach po dotknięciu jabłko znika i pojawia się znowu u góry sceny, jednakże inaczej zliczane są punkty.

9. Punkty zliczać będziemy za pomocą Zmiennej. **Wybieramy Dane – utwórz zmienną – Nazwa zmiennej: punkty.**

Scratch online:



10. Możesz zduplikować duszka jabłko (klikając na nie prawym klawiszem) i zmienić szybkość jego spadania.

Kliknij zieloną flagę i rozpocznij grę.
Powodzenia :D