

Temat: Sterujemy duszkiem na ekranie – rysowanie.

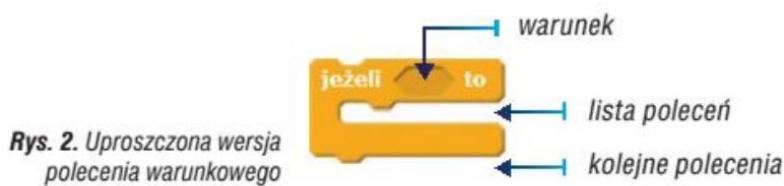
Czytamy podręcznik str. 83 – 85.

Zamierzamy utworzyć program, w którym duszek będzie poruszał się po scenie w prawo, lewo, górę i dół rysując linię w zależności od naciśnięcia odpowiedniego klawisza.

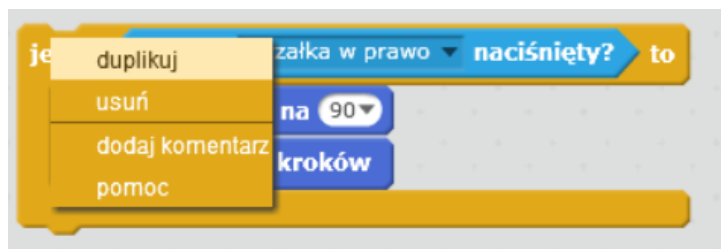


Jeżeli chcemy, żeby duszek chodził w prawą stronę (z Czujników wybieramy **klawisz ... naciśnięty**) po naciśnięciu strzałki w prawo na klawiaturze musimy ustawić kierunek **(90) prawo**.

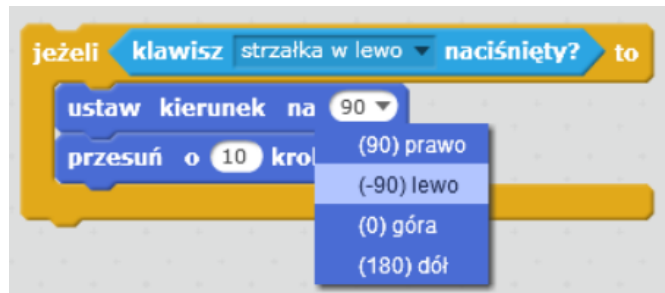
Rysunek 1 Rozpoczynamy układanie skryptu. Jeśli wynik działania programu zależy np. od naciśnięcia danego klawisza to mamy do czynienia z **sytuacją warunkową**. Aby utworzyć program związany z taką sytuacją używamy polecenia jeżeli z grupy Kontrola.



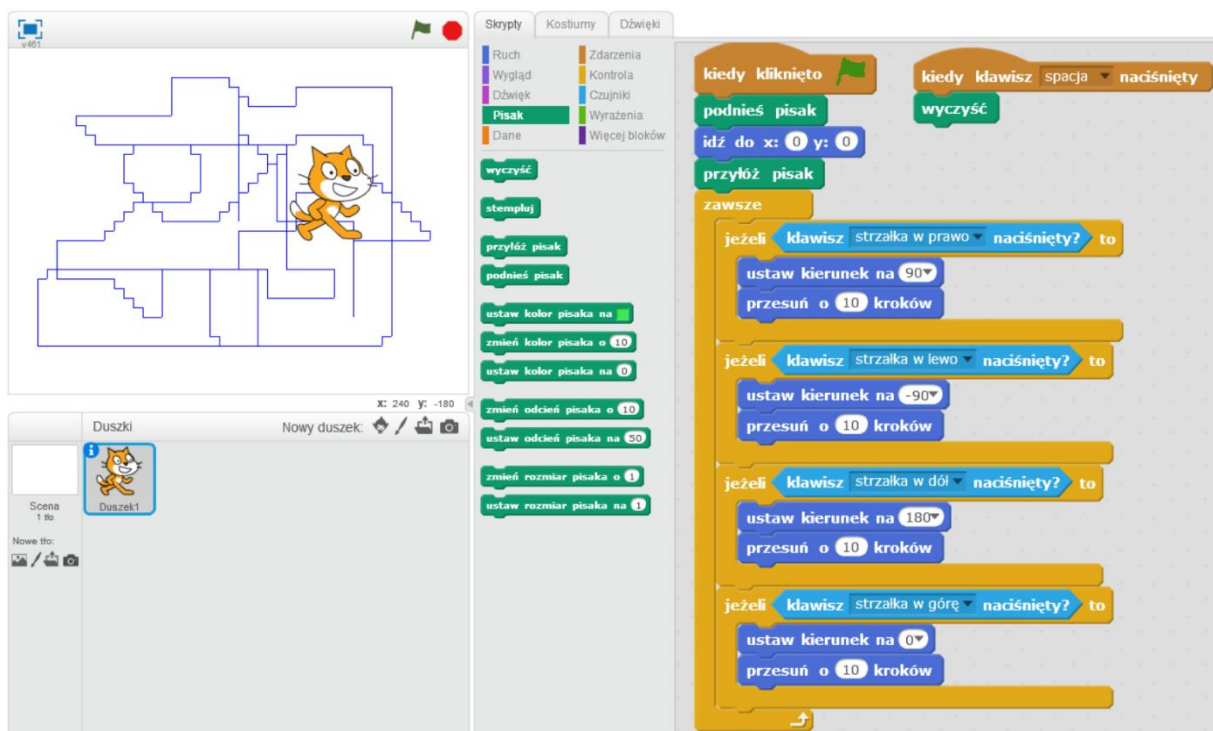
Jeśli warunek **jest spełniony**, realizowana jest **lista poleceń** programu umieszczone na po słowie **to**. Następnie, niezależnie od spełnienia warunku, realizowane są **kolejne polecenia** programu.



Rysunek 2 Aby sprawnie i szybko budować skrypt możemy duplikować jego fragmenty naciskając prawym klawiszem na blok i wybierając **duplikuj**.



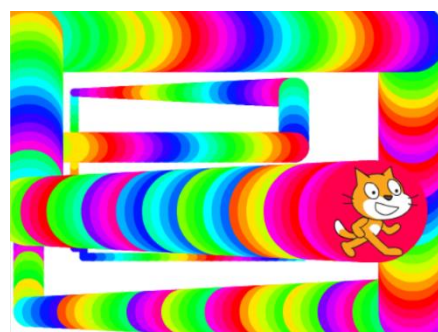
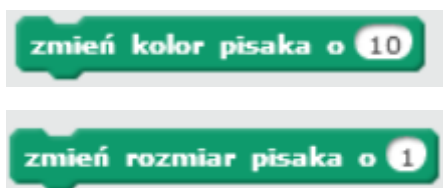
Rysunek 3 Kolejna część skryptu dotyczy lewej strzałki, dlatego kierunek ustawiamy na **(-90) lewo**.



Rysunek 4 Operację powtarzamy czterokrotnie, aby zaprogramować wszystkie cztery kierunki poruszania się duszka. Pełen skrypt wygląda jak powyżej. Możemy dodatkowo stworzyć skrypt czyszczący scenę.

Aby uruchomić program klikamy zieloną flagę i już możemy rozpocząć sterowanie duszkiem po scenie przy pomocy strzałek z klawiatury.

Możemy również zmodyfikować nasz program dodając polecenia:





Rysunek 5 Jeżeli dodamy na końcu skryptu polecenie **zmień kolor pisaka o ...** to duszek będzie zostawiał za sobą kolorowy ślad. Jeżeli dodamy polecenie **zmień rozmiar pisaka o** w części odpowiedzialnej za poruszanie się duszka w prawo, to przy każdym przesunięciu duszka w prawo ślad pisaka będzie coraz grubszy.