

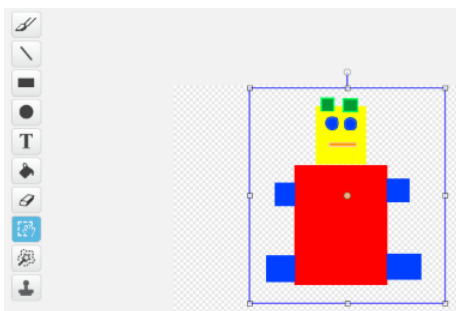
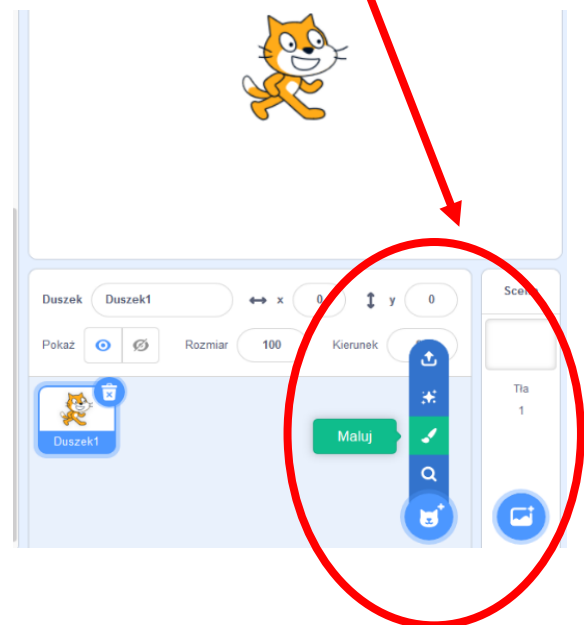
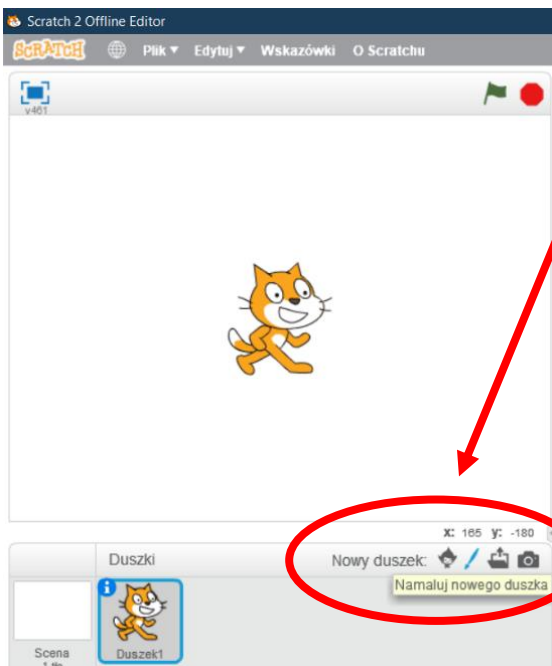
Temat: Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy robota i tworzymy grę.

Czytamy podręcznik str. 86 – 88.

Zadanie: Zamierzamy utworzyć grę, w której duszek – robot musi przejść przez tunel, nie dotykając ścian. Po dotknięciu ściany wydaje dźwięk i wraca do miejsca początkowego.

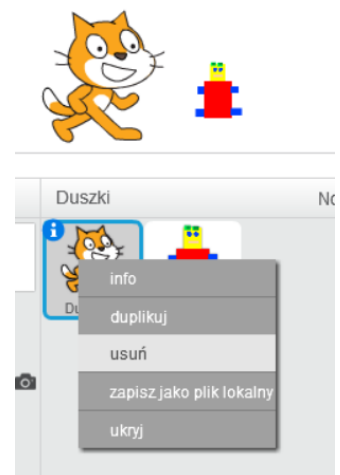
1. Stwórz własnego duszka.

Wybierz opcję namaluj nowego duszka.

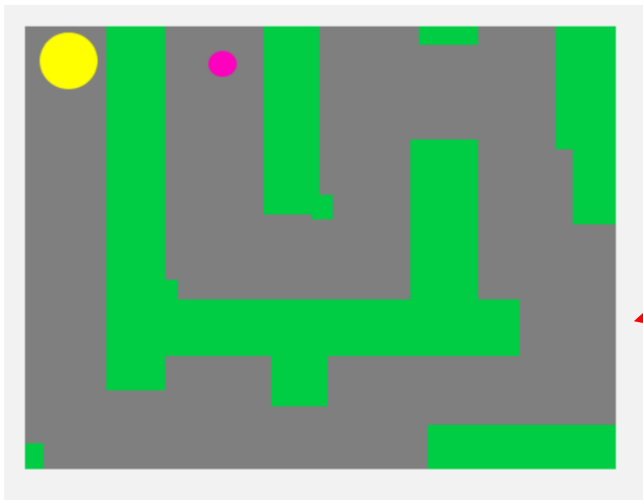


Namaluj nowego duszka korzystając z narzędzi jak w programie Paint.

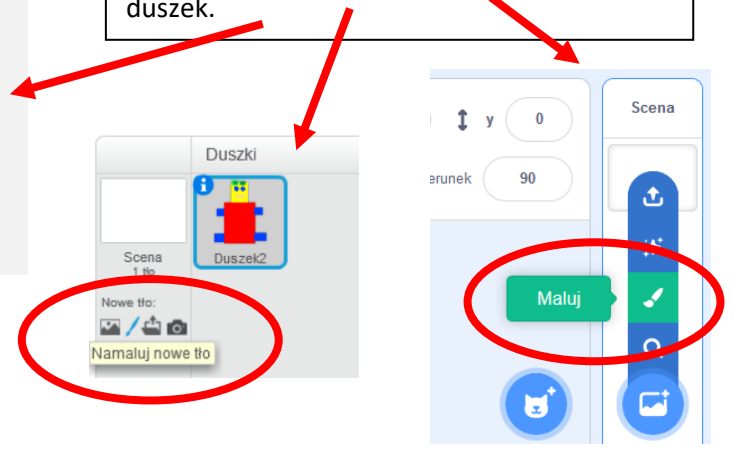
Usuń duszka kotka, nie będzie nam już potrzebny.



2. Namaluj nowe tło, które będzie labiryntem duszka.



Namaluj nowe tło korzystając z narzędzi, tak jak w programie Paint. Wypełnij całe tło szarym kolorem. Zielonym, wypełnionym prostokątem narysuj żywoptot (ściany naszego labiryntu, które będzie omijał duszek). Różowa kropka to punkt startowy a żółte koło to złoto – meta, do której musi dojść duszek.



3. Ułóż skrypt, który pozwoli Ci sterować duszkiem.



Przygotuj skrypt, który pozwoli Ci sterować duszkiem przy pomocy strzałek na klawiaturze. Podobny przygotowaliśmy na poprzedniej lekcji.

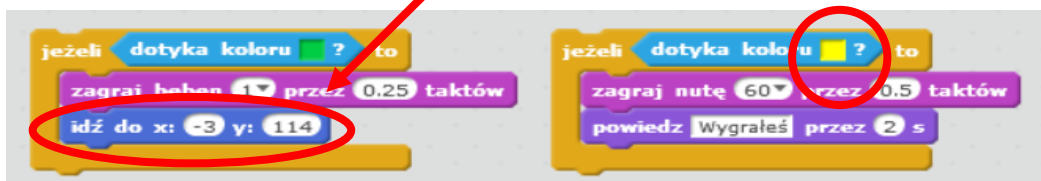
Dodatkowo przygotuj dwa nowe fragmenty programu.

Jeżeli duszek dotyka koloru (zielonego) – wybieramy z czujników, to mamy zagrać odpowiedni dźwięk i przenieść się na start.

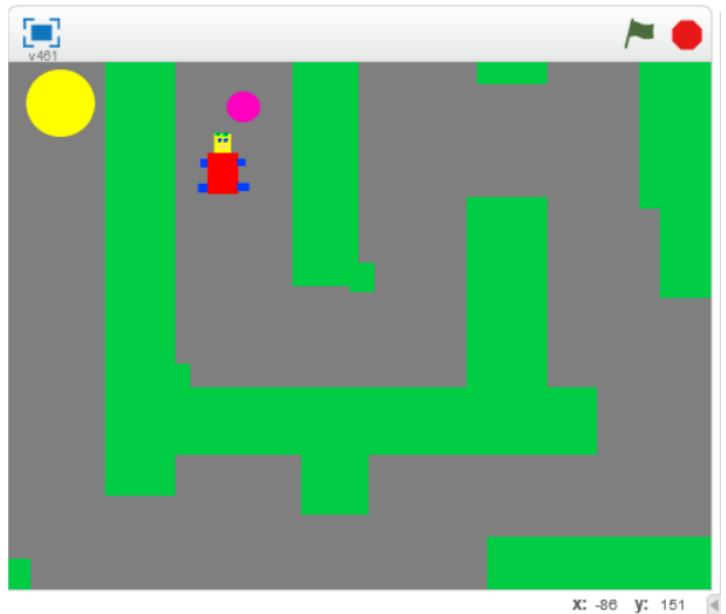
Jeżeli duszek dotyka koloru (żółtego) – wybieramy z czujników, to mamy zagrać odpowiedni dźwięk i powiedzieć

Idź do x:... y:... określa nam miejsce powrotu dla duszka po dotknięciu ściany. Współrzędne te odczytujemy pod sceną.

Aby zmienić kolor w czujniku musimy kliknąć w kratkę z kolorem. Pojawi się wtedy łapka – tą łapką klikamy w kolor, który nas interesuje. Kolor ten zostaje zapamiętany.



4. Finalna wersja labiryntu i skryptu. Uruchom program zieloną flagą i rozpocznij grę.



Odczytaj własne współrzędne powrotu duszka na start (do różowej kropki).

Współrzędne te zmieniają się kiedy przesuwamy duszka (Scratch internetowy) lub ruszamy wskaźnikiem myszy (Scratch 2.0).