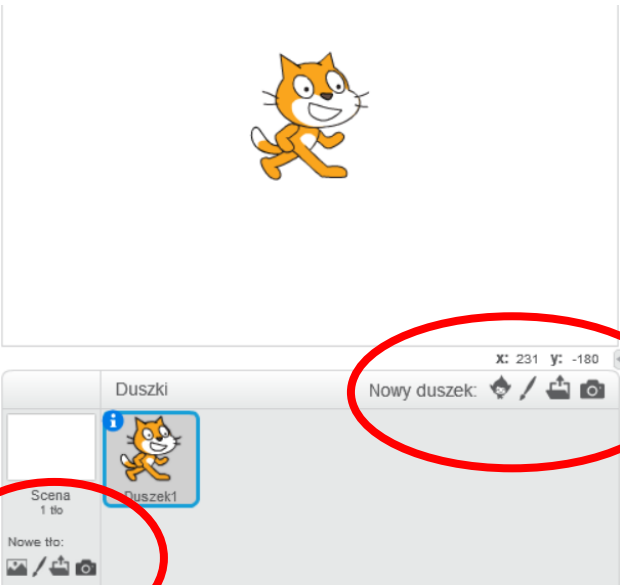


Temat: Zmieniamy tło i dodajemy więcej duszków w Scratch.

Cel lekcji: Ułożyć krótką historię (duszki mają ze sobą rozmawiać), która odbywa się na określonym tle.

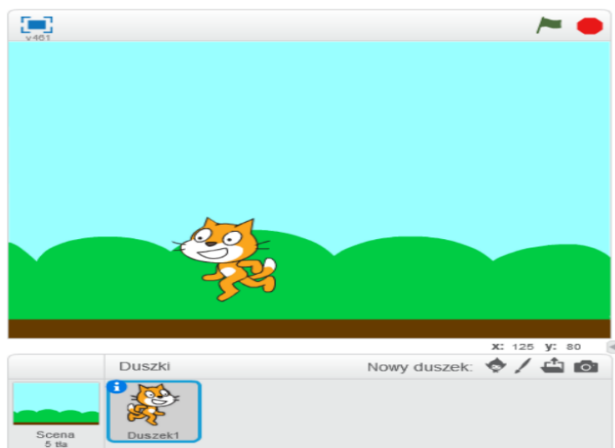
Czytamy: podręcznik str. 76-79.



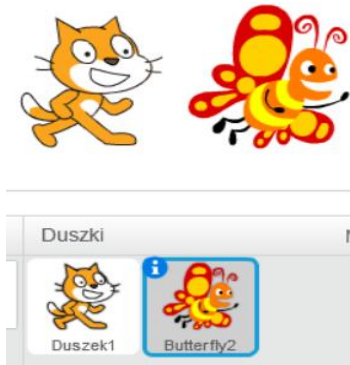
Przyciski służące do zmiany duszka, pierwszy z nich pozwala **dodać nowego duszka z biblioteki duszków**, drugi namalować własnego duszka, trzeci wczytać duszka z komputera, a czwarty dodać duszka robiąc zdjęcie kamerką. W nowym Scratch służą do tego niebieskie przyciski w prawym dolnym rogu ekranu.

Przyciski służące do zmieniania tła, pierwszy z nich pozwala **zmienić tło na tło z biblioteki tła**, drugi namalować własne tło, trzeci wczytać tła z komputera, czwarty dodać tło robiąc zdjęcie kamerką. W nowym Scratch służą do tego niebieskie przyciski w prawym dolnym rogu ekranu.

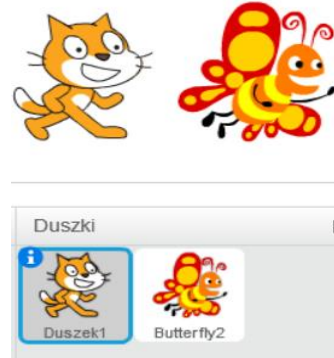
1. Dodaj nowe tło z biblioteki tła. Wybierz to, które najbardziej Ci się podoba.



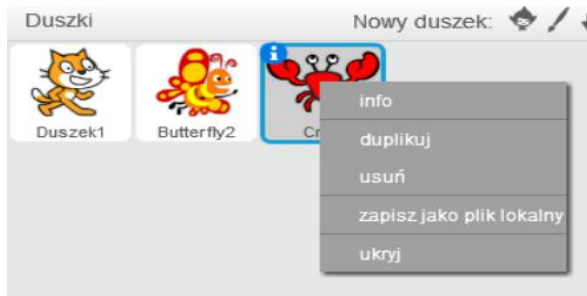
2. Dodaj nowego duszka z biblioteki duszków. Zwróć uwagę na to, że duszek, którego klikniesz myszką jest aktywny. Co to znaczy aktywny? Pod sceną jego miniaturka jest obramowana na niebiesko. Żeby układać skrypt dla danego duszka (wydawać mu polecenia) duszek ten musi być aktywny.



Rysunek 1. Aktywny jest nowo dodany duszek motylek.



Rysunek 2. Kiedy klikniemy na kotka, aktywny jest duszek kotek.

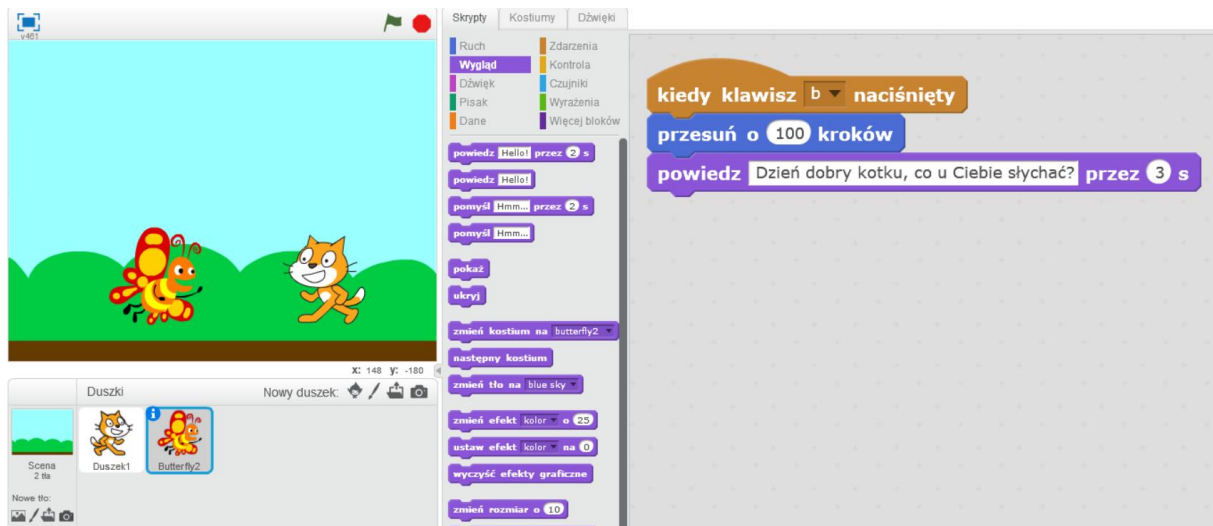


Rysunek 3. Jeżeli przypadkiem dodamy duszka, którego nie chcemy, możemy go usunąć klikając prawym klawiszem myszy. Rozwinie się menu, w którym będzie opcja usunąć duszka.

3. Układamy krótką rozmowę między duszkami.



Rysunek 4. Powyższy skrypt układamy dla duszka kotka.



Rysunek 5. Powyższy skrypt układamy dla duszka motylka.

Komentarz: Kolejne skrypty rozpoczynamy od:

Kiedy klawisz naciśnięty (wybieramy z kontroli).

Naciskając kolejno na klawiaturze literki a, b, c duszki będą wykonywały po sobie polecenia.