

Witajcie Piątki 😊

Dzisiaj pobawicie się w programowanie. Zapraszam was do środowiska Scratch.

Zaczynamy!

Temat: Edukacja w internecie. Tworzymy program w środowisku Scratch – projekt „Zabawa na łące”

Na początek wejdźcie na stronę:

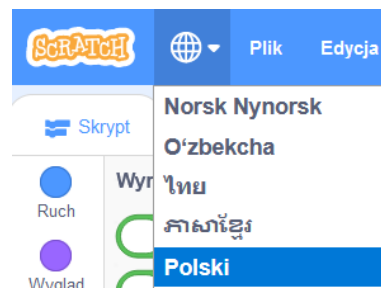
<https://scratch.mit.edu/>

Jeśli ktoś ma ochotę, można tutaj założyć swoje konto do pracy, ale nie jest to konieczne. Możemy od razu zacząć pracę klikając przycisk **Rozpocznij tworzenie**.



Zostaniemy przeniesieni do okna programu. Zamknijcie samouczek który może się pojawić i zaczniemy nasz dzisiejszy projekt.

Jeśli polecenia i informacje na stronie są w obcym języku kliknijcie globus w górnym rogu i poszukajcie polskiego.



Plan projektu *Zabawa na łące*

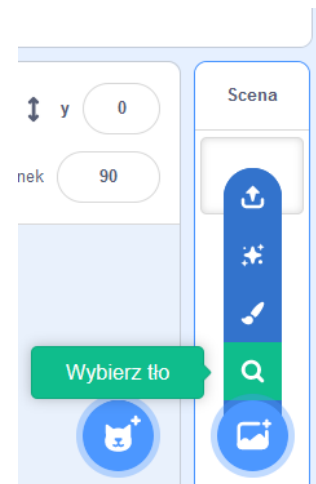
1. Zabawa odbywać się będzie na łące w słoneczny dzień (tło)
2. Bohaterami zabawy są słoń, motyl i rozgwiazda (duszki)
3. W polu zabawy poruszać się będą bohaterowie:
 - **rozwiazda** – obraca się w jednym miejscu, zmieniając kolory;
 - **słoń** – porusza nogami i ogonem, a trąbę prostuje i zgina, jakby wciągał i wydmuchiwał powietrze;
 - **motyl** – lata wokół innych bohaterów, porusza skrzydłami, odbija się od krawędzi ekranu, zmieniając kierunek lotu o 180°.

Zaczniemy od Tła

Na początek ustawimy tło naszej sceny – niech to będzie łąka

Aby wybrać tło z gotowych przykładów klikamy ikonkę w prawym dolnym rogu.

Spośród proponowanych tła wybierzcie jedno.

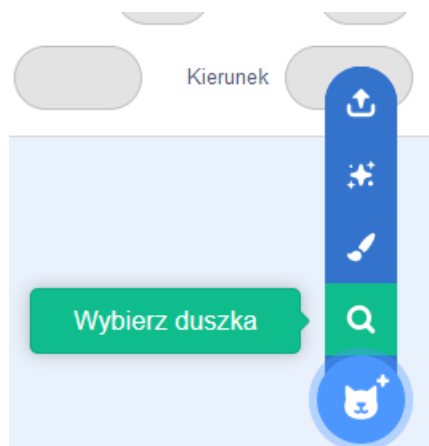
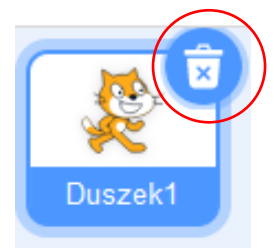
*Czas na bohaterów*

Teraz musimy wybrać naszych bohaterów czyli inaczej Duszki.

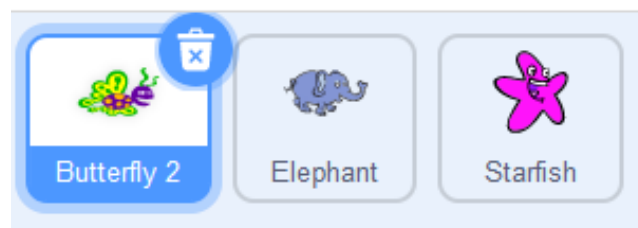
Na początek możecie usunąć kotka, dzisiaj nie występuje w naszym programie.

Klikamy ikonkę kosza w górnym rogu.

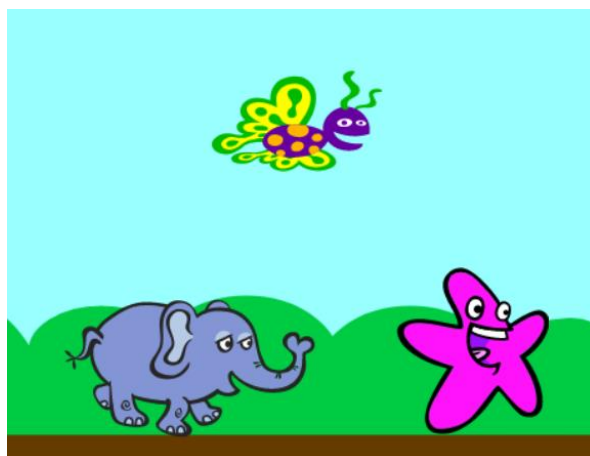
Teraz dodajmy trzech bohaterów: **Słonia, Motyla i Rozgwiazdę**



Klikamy opcję wybierz duszka i szukamy w bibliotece potrzebnych postaci



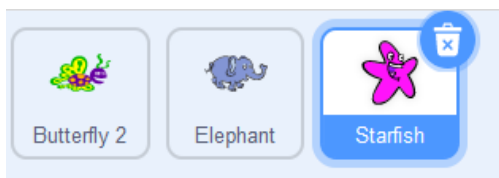
Teraz możecie rozmieścić bohaterów na scenie



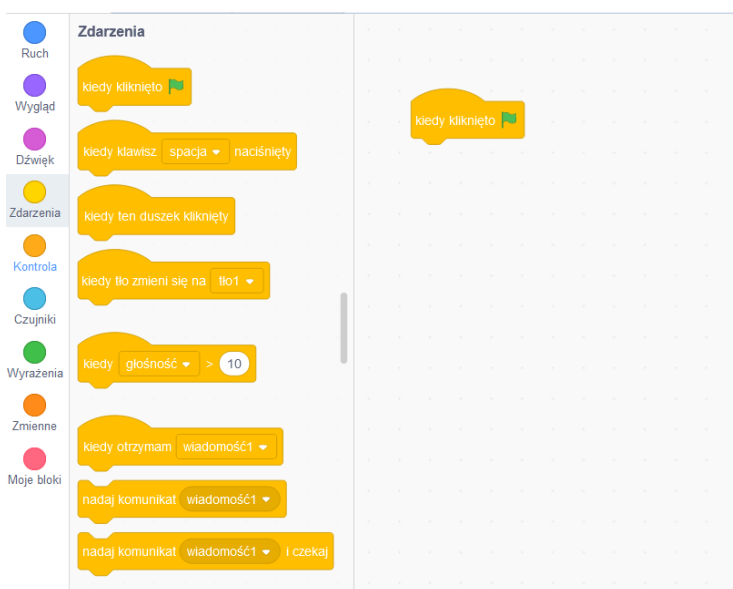
Czas na skrypty

Czyli na ustawienie poleceń które mają wykonywać nasi bohaterowie.

Zacznijmy o Rozgwiadzy. Kliknijcie ją w okienku Duszków.

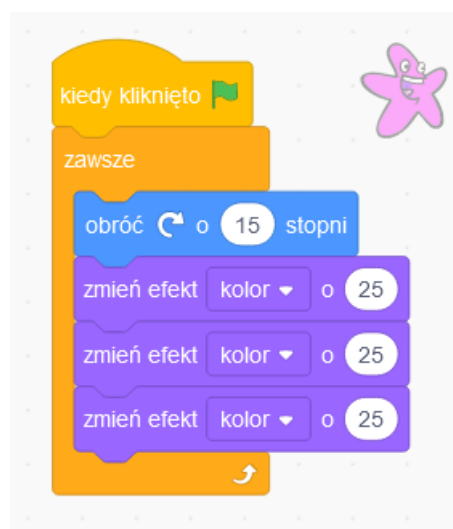


Musimy teraz ułożyć dla niej skrypt z klocków dostępnych po lewej stronie ekranu. Dla ułatwienia są one pogrupowane kolorami. Zaczynamy od zakładki **Zdarzenia**.



Znajdźcie klocek **Kiedy kliknięto (zieloną flagę)** i przesuńcie go bardziej na środek – jest to pole służące do układania instrukcji.

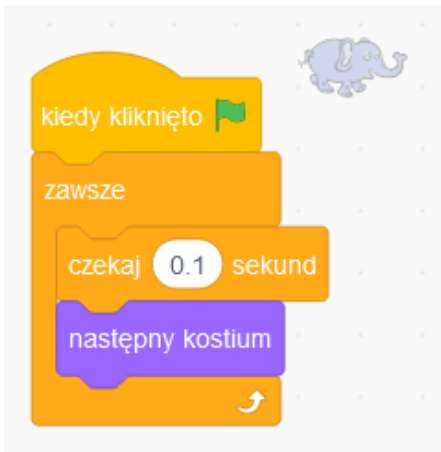
Ułóżcie teraz instrukcje dla **Rozgwiadzy** tak jak na schemacie poniżej.



Teraz pora na Słonia, na początek kliknijcie go w pasku Duszków.



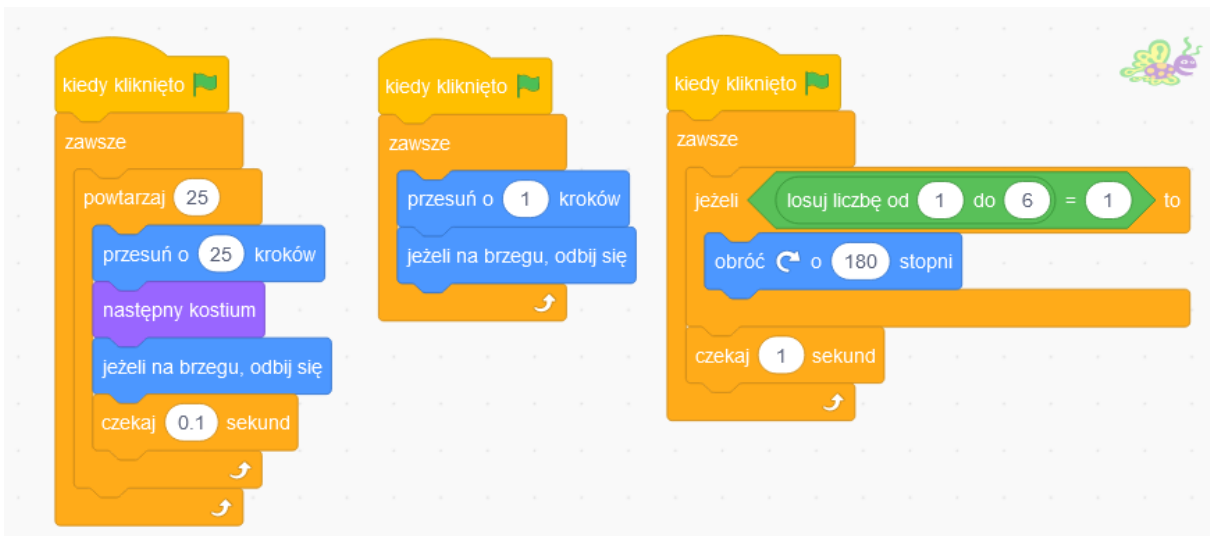
Dla Słonia ułóżcie następujący skrypt:



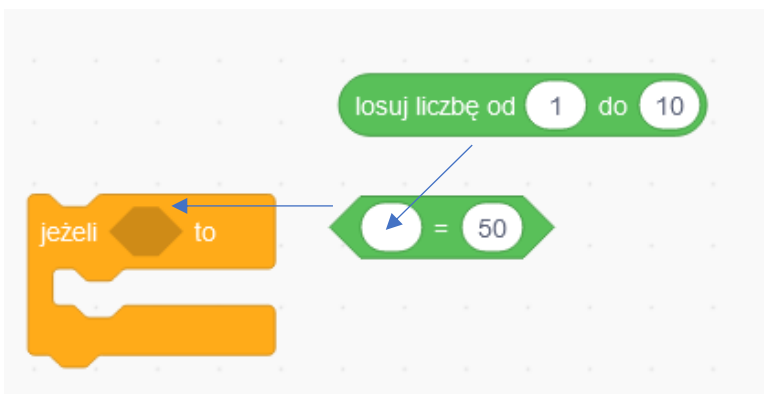
I na koniec wybierzmy **Motyła**

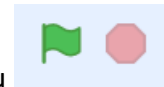


I ułożymy instrukcje dla niego, będzie troszkę dłuższy.



Mała podpowiedź do klocka jeżeli:



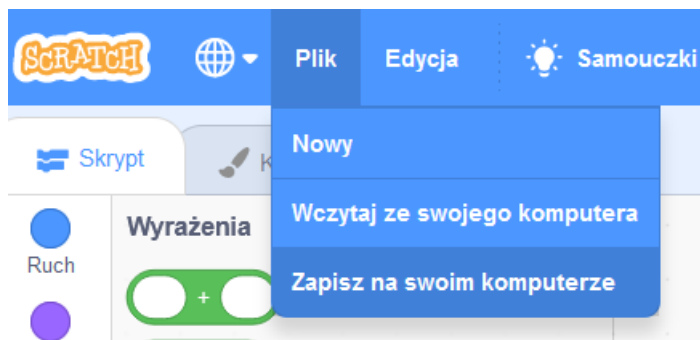


Pora uruchomić nasz program. klikamy zieloną flagę w górze ekranu

Mam nadzieję, że wszystko się udało i każdy z waszych bohaterów rusza się w inny sposób.

Zadanie dla chętnych (nieobowiązkowe)

Jeśli ktoś z was ma ochotę zdobyć dodatkową ocenę, musi spróbować przesłać swój projekt na adres szkoły. Żeby to zrobić musicie go najpierw zapisać na swoim komputerze.



A następnie dołączyć jako załącznik do wiadomości.

To wszystko na dzisiaj.

Pozdrawiam

pani *Kasia*