

Witajcie Piątki 😊

Dzisiaj wracamy do Scratcha, będziecie mieć okazję stworzyć prostą grę.

Zaczynamy!

Temat: Scratch – gra z użyciem pętli.

Odpalamy Scratcha

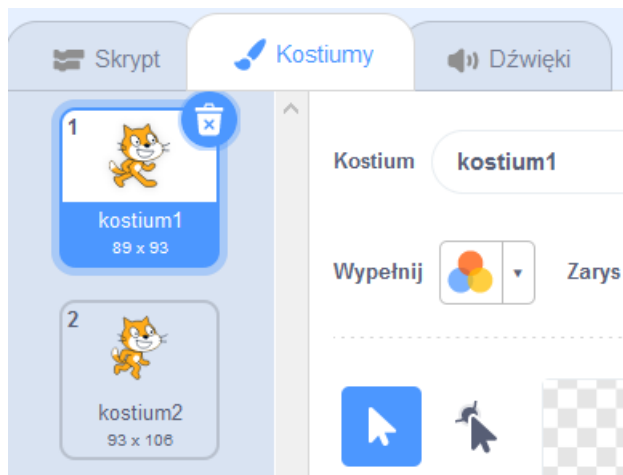
<https://scratch.mit.edu/>

Bohaterami gry są Rekin i Rybka. Zadaniem Rekina jest złapanie rybki, a zadaniem rybki jest uciekać przed rekinem jak najdłużej.

1. Odszukaj bohaterów gry, duszki Shark (Rekin) i Fish2 (Rybka). Dopasuj odpowiednio rozmiary duszków, aby zachować właściwe proporcje.



Żeby zmienić rozmiar duszka klikamy w zakładkę **Kostiumy**



Teraz wystarczy zaznaczyć duszka i można odpowiednio go zmniejszyć.

Pamiętajcie, że jeżeli postać ma więcej niż jeden kostium (kotek ma dwa), to musimy osobno zmniejszyć każdy z nich.

2. Wybierz tło – [Underwater 1](#) lub [2](#)



3. Ustaw następujące skrypty dla obu postaci.

RYBKA	REKIN
<pre> kiedy kliknięto Idź do x: 200 y: 0 ustaw kierunek na -90 zawsze ustaw w kierunku duszka wskaźnik myszy jeżeli dotyka Shark 2 ? to pomyśl Ratunku! Rekin mnie zje! przez 2 sekund zatrzymaj wszystko przesuń o 10 kroków </pre>	<pre> kiedy kliknięto Idź do x: -200 y: 118 ustaw kierunek na 90 zawsze ustaw w kierunku duszka Fish jeżeli dotyka Fish ? to powiedz Mam Cię! przez 2 sekund zatrzymaj wszystko przesuń o 2 kroków </pre>

Uruchomcie program zieloną flagą.

Z dzisiejszej lekcji nie musicie niczego przesyłać.

Jeśli ktoś nie dostał jeszcze obrazka z lekcji zeszyt tygodniowej bardzo proszę to zrobić.

Pozdrawiam
pani *Kasia*