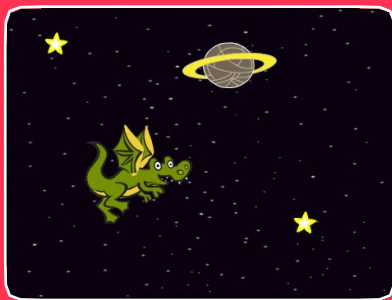
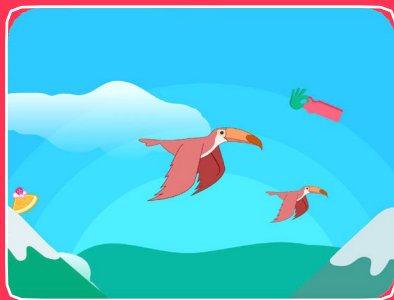
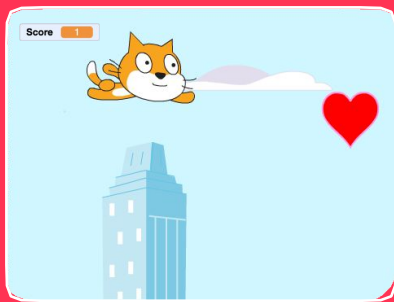


Lecimy



Wybierz bohatera i spraw, aby poleciał

Lecimy

Użyj kart w następującej kolejności:

1. **Wybierz duszka**
2. **Zacznij latać**
3. **Zmień kostium**
4. **Steruj duszkiem**
5. **Płynące chmury**
6. **Latające serca**
7. **Zbieranie punktów**

Wybierz duszka

Wybierz duszka, który będzie latał.



Czas na latanie!!!

Lecimy!

1

SCRATCH

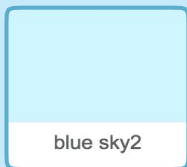
Wybierz duszka

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



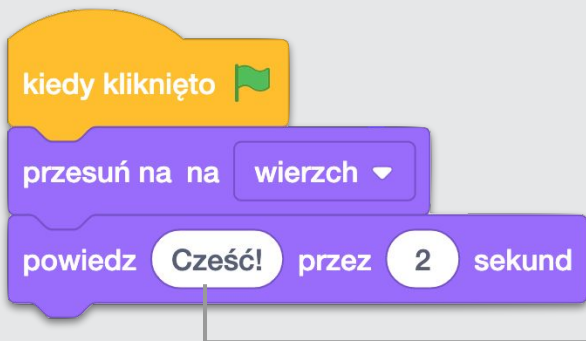
Wybierz tło np.
"blue sky2".



Wybierz duszka, który
będzie leciał.



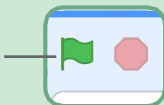
DODAJ KOD



Wpisz tekst,
który ma
powiedzieć
duszek.

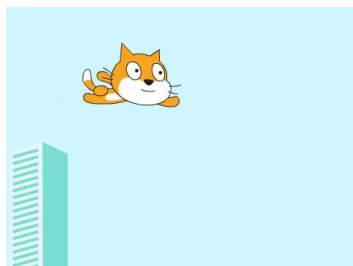
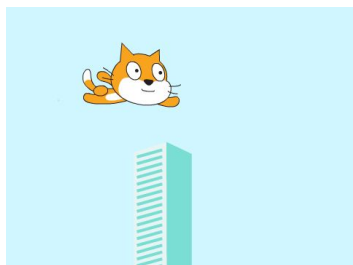
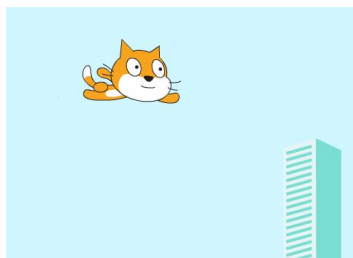
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby
wypробować skrypt.



Zacznij latać

Zanimuj scenę tak, aby sprawić wrażenie
leżącego duszka.



Lecimy!

2

SCRATCH

Zacznij latać

scratch.mit.edu

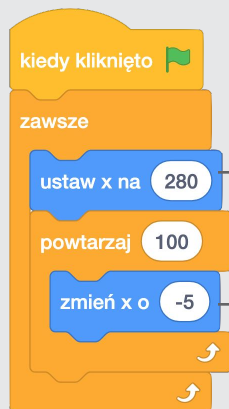
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który będzie się przesuwiał np. budynki.



DODAJ KOD

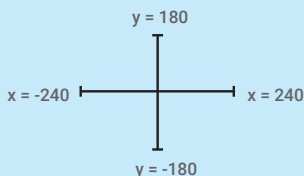


Początek z prawej strony sceny.

Wpisz liczbę ujemną, aby poruszał się w lewo.

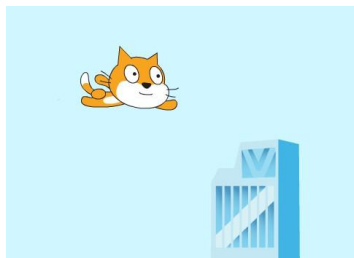
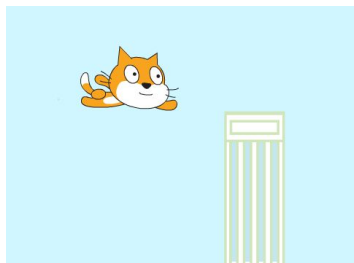
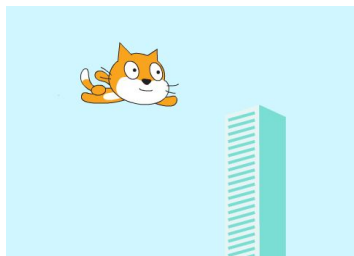
WSKAZÓWKA

współrzędna x, to pozycja duszka na scenie od lewej do prawej strony



Zmień kostium

Dodaj urozmaicenie swojej sceny.



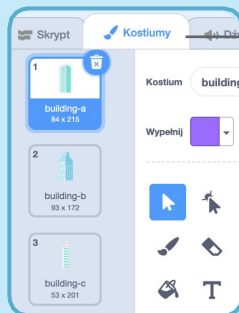
Lecimy!

Zmień kostium

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

Kliknij duszka
"budynki", aby
go zaznaczyć.

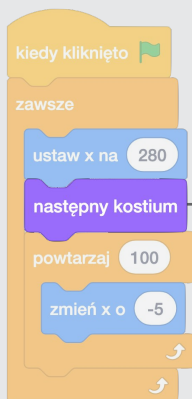


Następnie
kliknij zakładkę
Kostiumy, żeby
zobaczyć inne
kostiumy tego
duszka.

DODAJ KOD



Kliknij zakładkę



Dodaj bloczek zmiany
kostiumu.

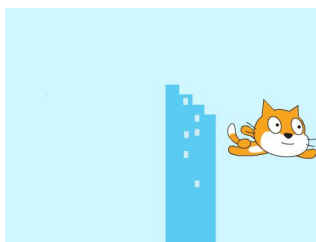
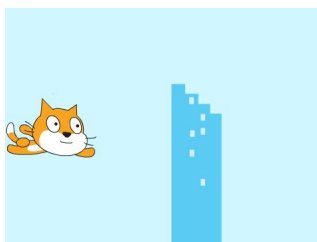
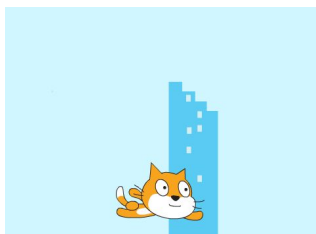
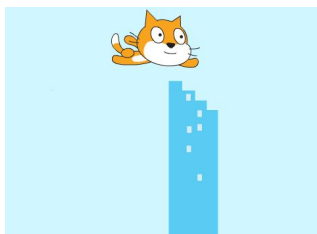
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby
wypróbować skrypt.



Steruj duszkiem

Spraw, aby duszek poruszał się kiedy
naciskasz strzałki



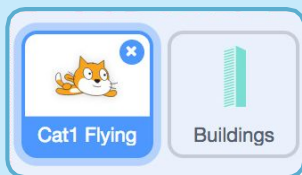
Lecimy!

Steruj duszkiem

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

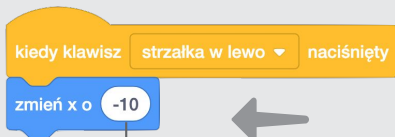
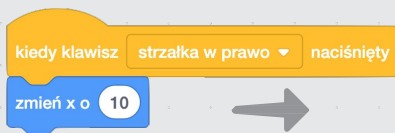
Kliknij aby zaznaczyć latającego duszka.



DODAJ KOD

Zmień x

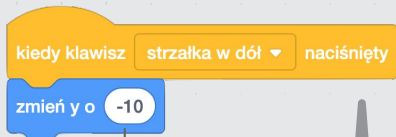
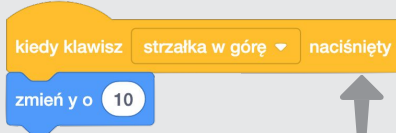
Poruszaj duszkiem od lewej do prawej.



Wpisz liczbę ujemną, aby poruszać się w lewo.

Zmień y

Poruszaj duszkiem w górę na dół.



Wpisz liczbę ujemną, aby poruszać się w dół.

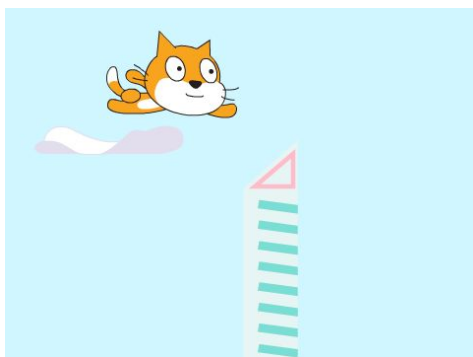
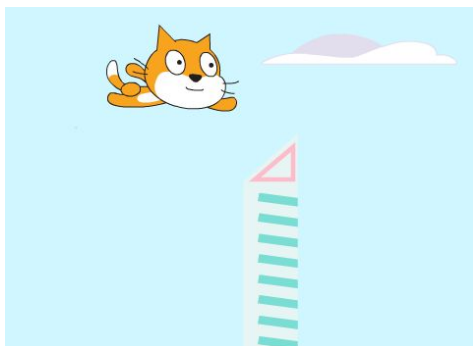
WYPRÓBUJ



Naciskaj klawisze na klawiaturze i poruszaj duszkiem we wszystkie strony.

Płynące chmury

Spraw, aby chmury płynęły po niebie.



Lecimy!

5

SCRATCH

Płynące chmury

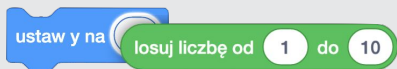
scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz z biblioteki duszka "chmury".

DODAJ KOD



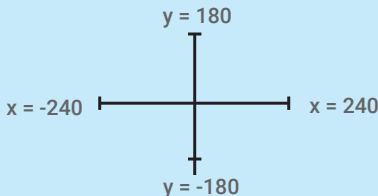
Wrzuć bloczek **losuj**
liczbę do bloczka **ustaw**
y na.



Wpisz liczby 1 i
180 aby utrzymać
chmurę w
odpowiednim
przedziale.

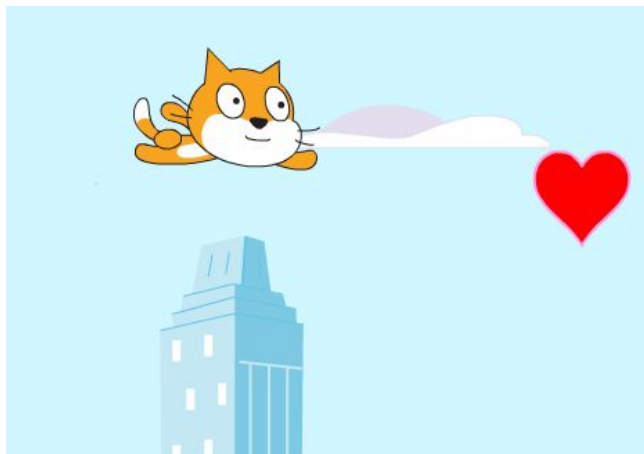
WSKAZÓWKA

współrzędna y , to pozycja duszka na scenie od
góry do dołu



Latające serca

Dodaj serca lub inne szybujące obiekty



Latajając serca

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz nowego duszka np.
serce



DODAJ KOD



ustaw rozmiar na 40 %

Ustaw odpowiednią wielkość
duszka

zawsze

idź do losowa pozycja ▾

Ustaw duszka w dowolnej
pozycji, ale jednocześnie
ustaw go całkiem z prawej
strony.

ustaw x na 250

powtarzaj 32

zmień x o -15

Przesuń duszka w lewą stronę

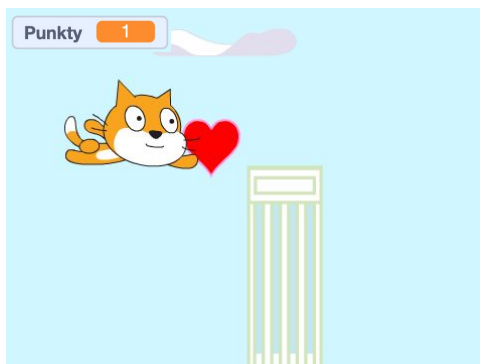
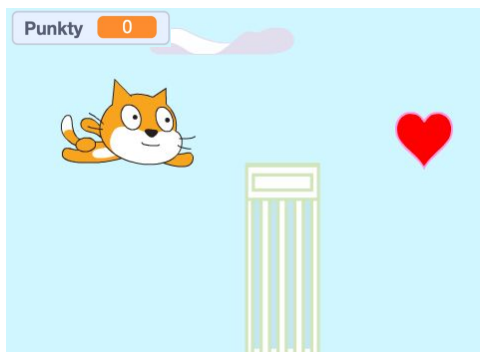
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby
wypróbować program.



Zbieranie punktów

Dodawaj punkty za każde złapane serce.



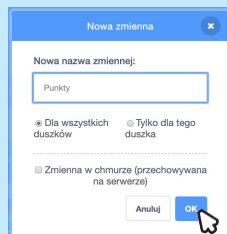
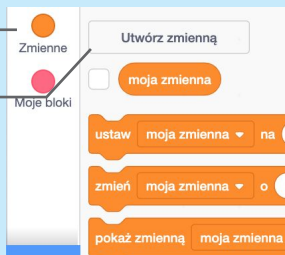
Zbieranie punktów

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

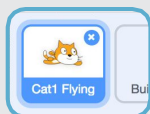
Wybierz Zmienne

Kliknij "Utwórz zmienną".

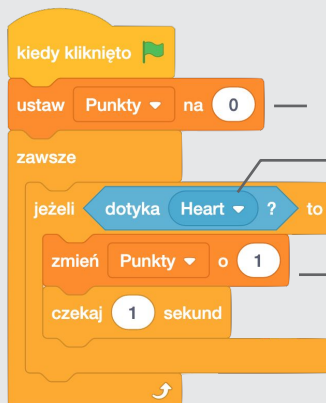


Nazwij zmienną Punkty i kliknij przycisk OK

DODAJ KOD



Zaznacz swojego lecącego duszka.



Zresetuj punkty

Wybierz duszka serce z menu

Dodaj punkt

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować program.

