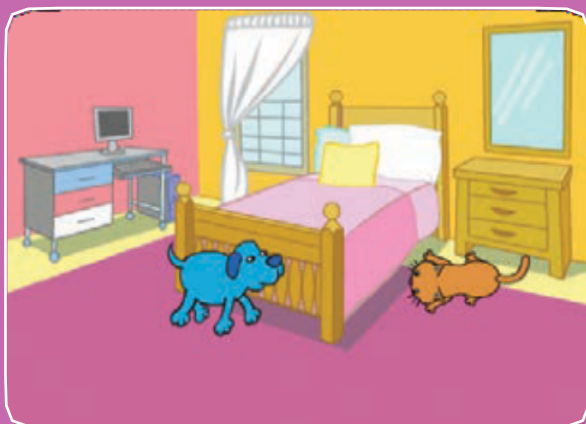
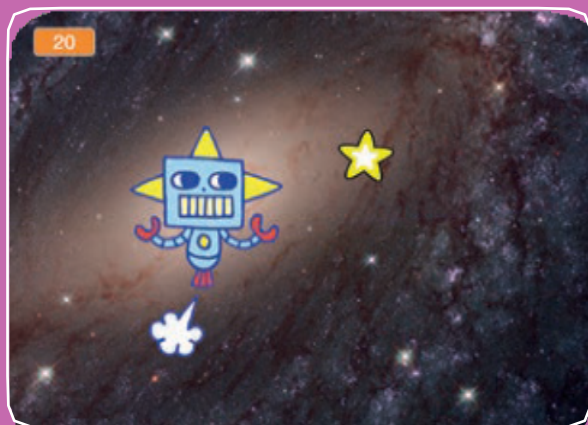


Zrób grę - Pościg



Stwórz grę, w której Twój bohater goni innego duszka i zdobywa punkty.

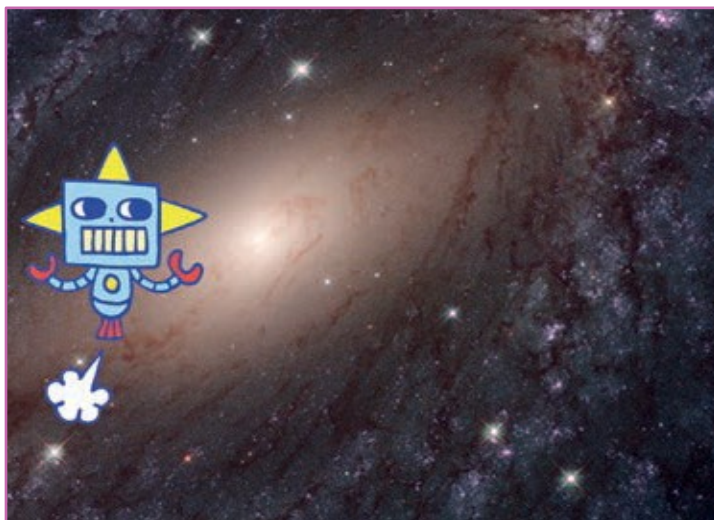
Zrób grę - Pościg

Użyj kart w dowolnej kolejności:

1. Ruch w prawo i w lewo
2. Ruch w górę i w dół
3. Goń gwiazdę
4. Zagraj dźwięk
5. Dodaj punkty
6. Zalicz poziom
7. Zwycięstwo!

Ruch w prawo i w lewo

Naciskaj strzałki aby poruszać
duszkem na boki.



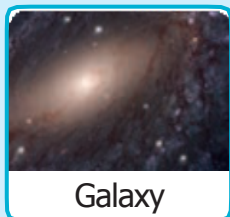
Ruch w prawo i w lewo

scratch.mit.edu

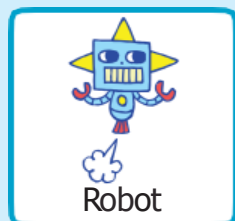
PRZYGOTUJ



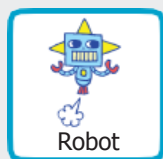
Wybierz tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



kiedy klawisz

strzałka w prawo ▼

naciśnięty

Wybierz strzałkę w prawo.

zmień x o 10

kiedy klawisz

strzałka w lewo ▼

naciśnięty

Wybierz strzałkę w lewo.

zmień x o -10

Minus spowoduje ruch w przeciwną stronę.

WYPRÓBUJ

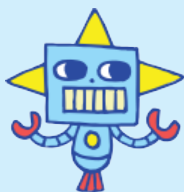
Wypróbuj skrypt wciskając strzałki.



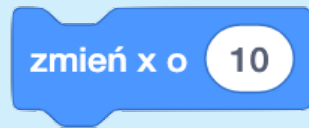
WSKAZÓWKA

Pozycja x to współrzędna pozioma na scenie.

Wpisz liczbę ujemną, aby poruszać się w lewo.

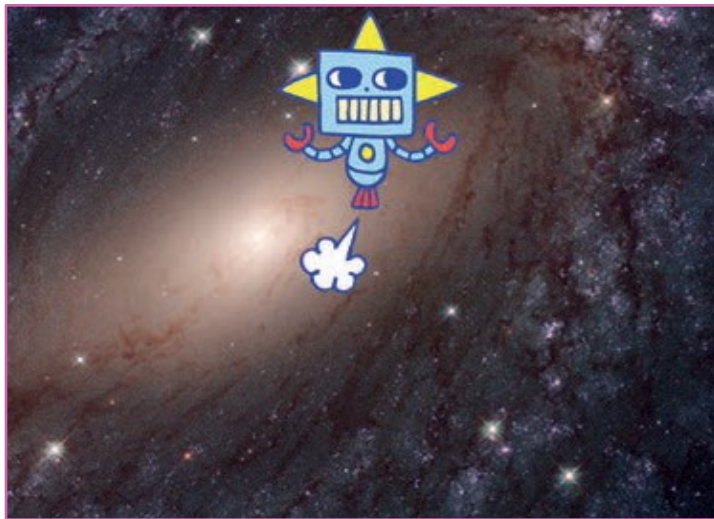


Wpisz liczbę dodatnią, aby poruszać się w prawo.



Ruch w górę i w dół

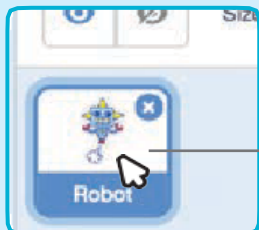
Wciskaj strzałki, aby poruszać
duszkim w górę i w dół.



Ruch w górę i w dół

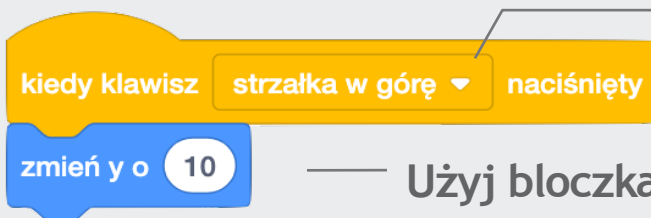
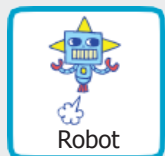
scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



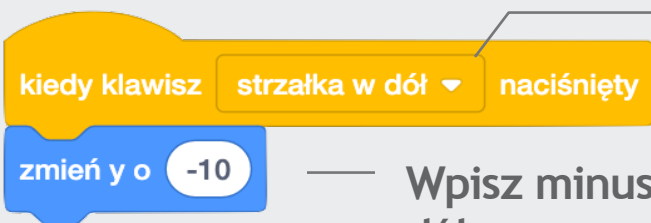
Upewnij się, że masz zaznaczonego duszka.

DODAJ KOD



Wybierz strzałkę w górę.

Użyj bloczka „zmień y o...”



Wybierz strzałkę w dół.

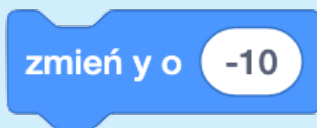
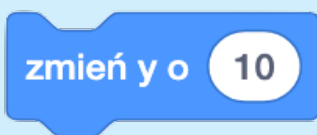
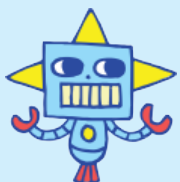
Wpisz minus aby poruszać się w dół.

WYPRÓBUJ

Wypróbuj skrypty wciskając strzałki.



WSKAZÓWKA



Pozycja y to pionowa pozycja duszka.

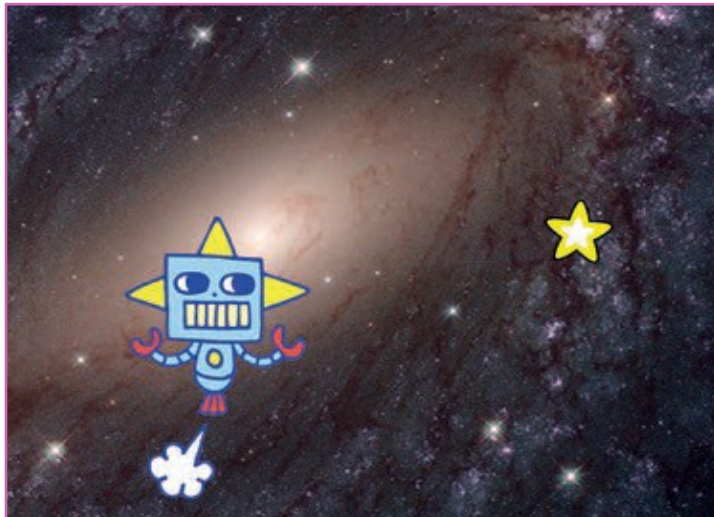
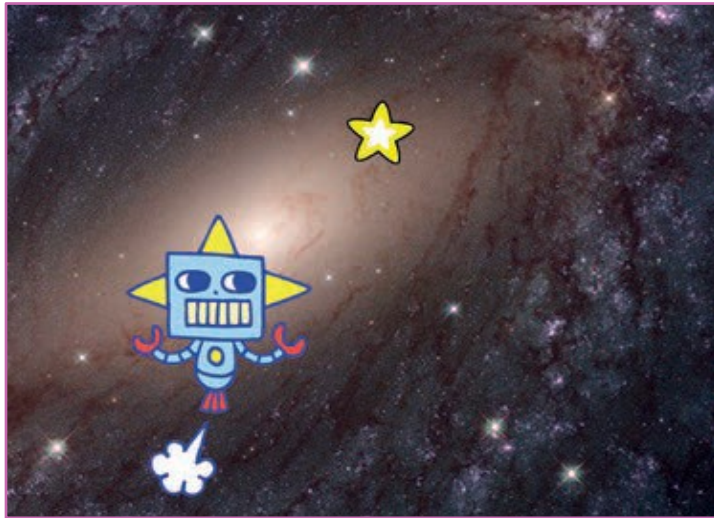
Liczba dodatnia pozwala poruszać się do góry.

Ujemna liczba przenosi duszka w dół.

Goń gwiazdę



Dodaj duszka, którego będziesz goni.



Goń gwiazdę

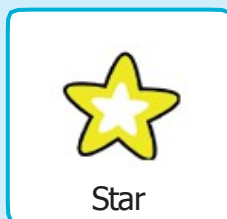
scratch.mit.edu



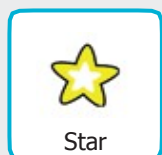
PRZYGOTUJ



Dodaj duszka, którego
będziesz gonić np.
Gwiazdkę.



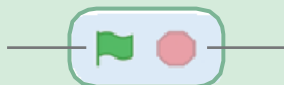
DODAJ KOD



Spróbuj wpisać krótszy
czas np. 0.5, żeby duszek
latał szybciej.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę
żeby wypróbować
program.

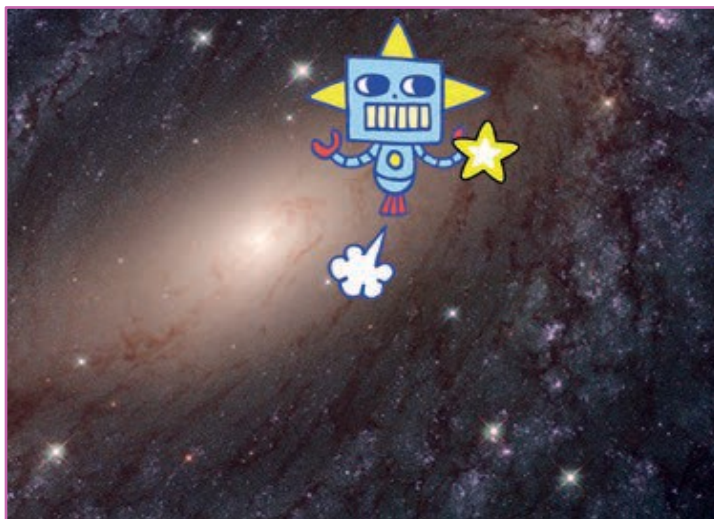
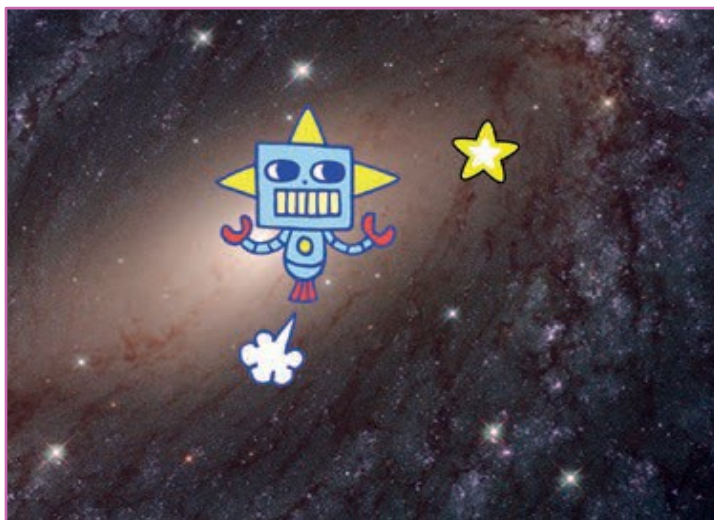


Aby zatrzymać
program kliknij
czerwoną kropkę.

Zagraj dźwięk



Zagraj dźwięk kiedy robot dotknie gwiazdy.

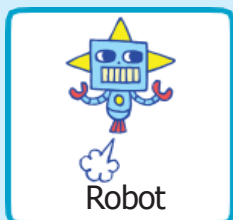


Zagraj dźwięk

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Upewnij się, że masz zaznaczonego duszka.

 Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki.

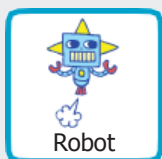


Wybierz dźwięk z biblioteki dźwięków.

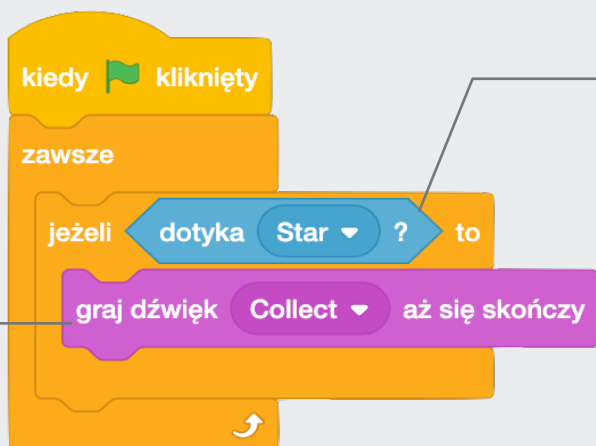
DODAJ KOD

 Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt, aby dodać kod.



Wybierz dźwięk z menu.



Wstaw czujnik „dotyka” do bloczka „jeżeli”.



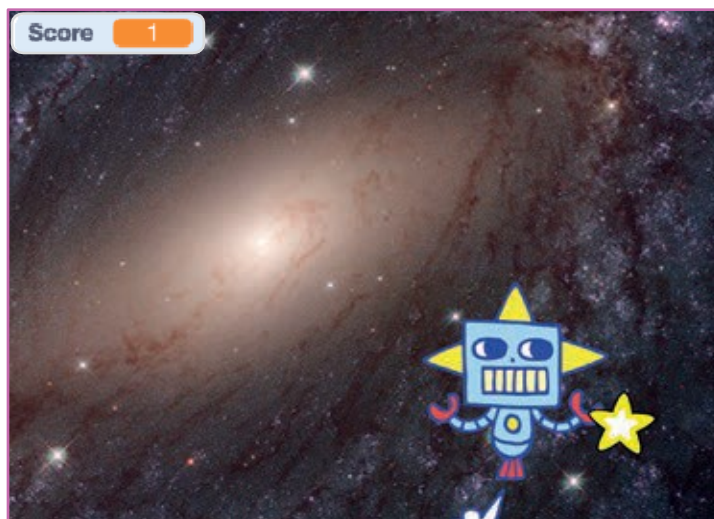
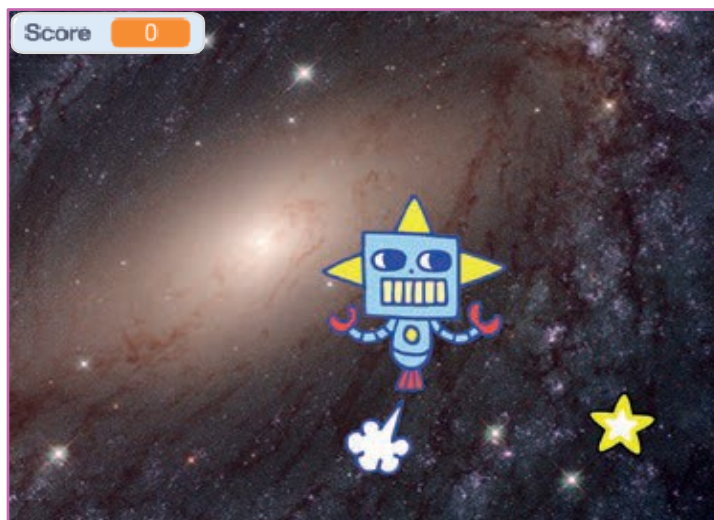
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę żeby wypróbować skrypt.



Dodaj punkty

Dodawaj punkty przy dotknięciu gwiazdy przez robota.



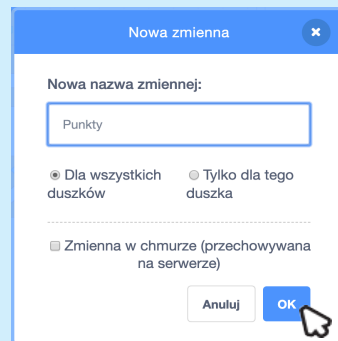
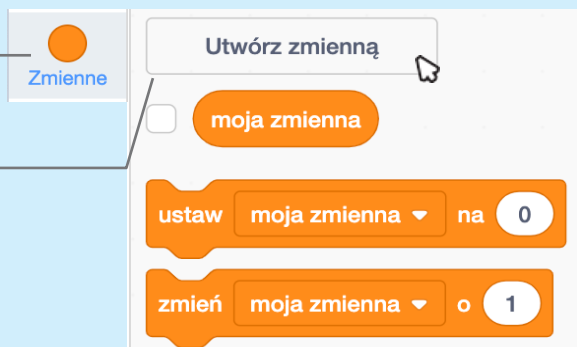
Dodaj punkty

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

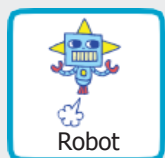
Wybierz
Zmienne.

Kliknij
„Utwórz
zmienną”.

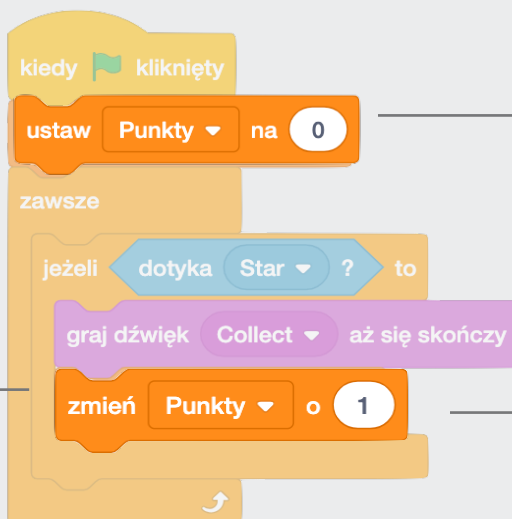


Nazwij zmienną
„Punkty” i kliknij OK.

DODAJ KOD



Wybierz
„Punkty”
z menu.



Wstaw blok,
który zresetuje
punkty.

Wstaw blok,
który doda
punkty.

WSKAZÓWKA



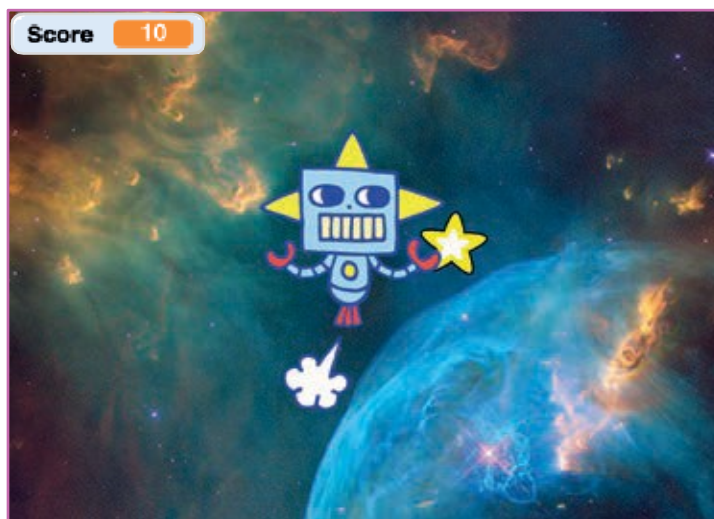
Blok „ustaw punkty na 0” resetuje
uzyskane punkty.



Blok „zmień punkty o 1” zwiększa
liczbę punktów.

Zalicz poziom

Zakończ grę osiągając określoną liczbę punktów i komunikując to brawami.



Zalicz poziom

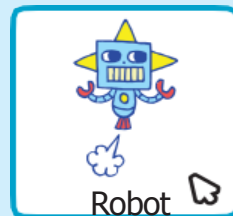
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ

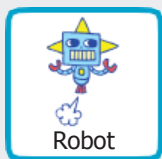


Dodaj kolejne
tło.



Kliknij duszka, aby go
zaznaczyć.

DODAJ KOD

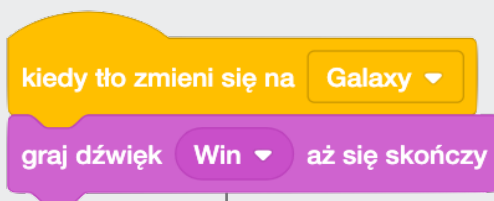


Włóż bloczek
„Punkty” do okna
bloczka równości
znajdującego się w
Wyrażeniach.



Wybierz
pierwsze tło.

Teraz wybierz tło, które
ma się pojawić kiedy
uzyskasz 10 punktów.



Wybierz dźwięk
zwycięstwa.

WYPRÓBUJ

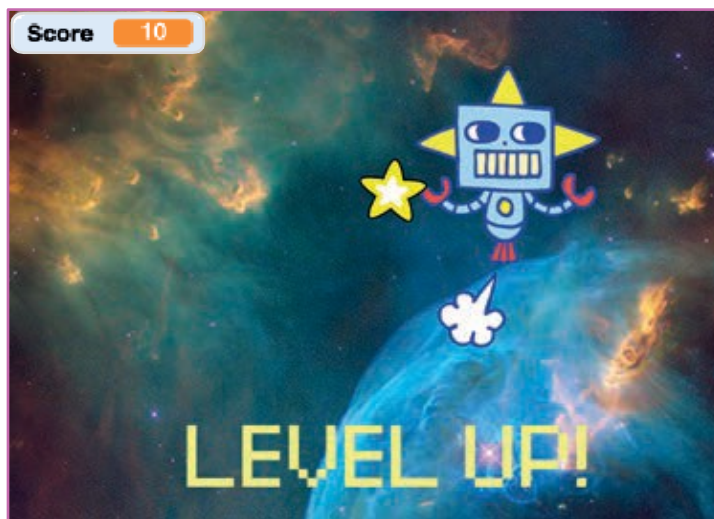
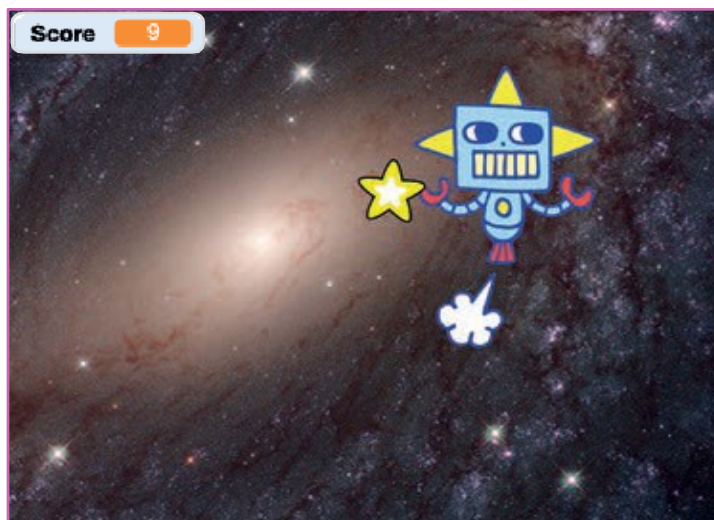
Kliknij flagę żeby
wypróbować program.



Zwycięstwo!



Pokaż wiadomość informującą o wygranej.



Zwycięstwo!

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ

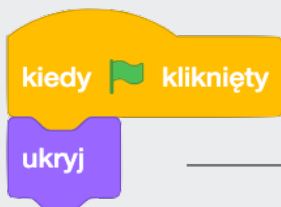
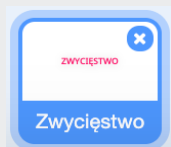
Użyj narzędzia Tekst, aby napisać wiadomość „Zwycięstwo!”.



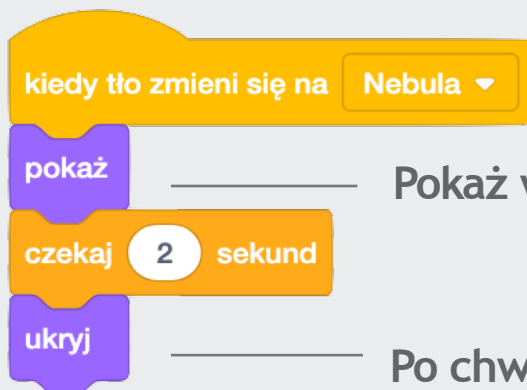
Dodaj duszka, którego stworzysz przy pomocy edytora graficznego.
Wybierz pędzel.

Możesz wybrać czcionkę, jej rozmiar i kolor.

DODAJ KOD



Usun wiadomość na początku gry.



Wybierz tło końcowe.

Pokaż wiadomość.

Po chwili ją ukryj.

WYPRÓBUJ

Kliknij flagę i wypróbuj swój program.

