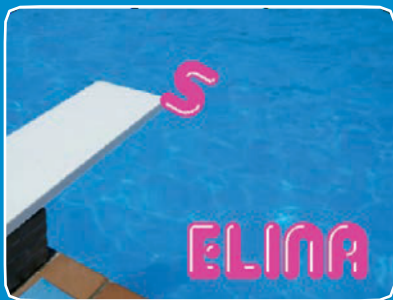
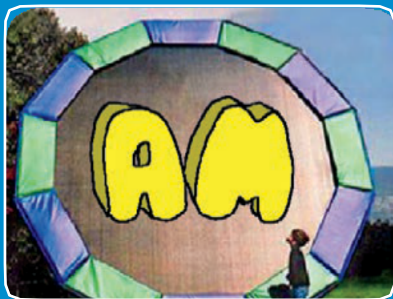


Animuj swoje imię



Animuj litery swojego imienia,
inicjały lub ulubione słowo.

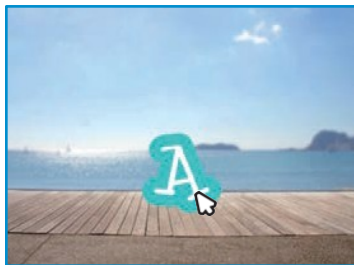
Animuj swoje imię

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- Kolorowy klikacz
- Karuzela
- Zagraj dźwięk
- Tańcząca litera
- Zmień rozmiar
- Naciśnij klawisz
- Szybuj dookoła

Kolorowy klikacz.

Spraw, aby litery zmieniały kolory po kliknięciu na nie.



Kolorowy klikacz

scratch.mit.edu



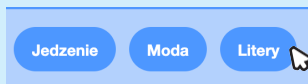
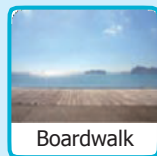
PRZYGOTUJ



Wybierz literę
z biblioteki
duszków.

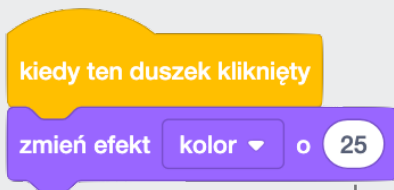


Wybierz
dowolne tło.



Aby zobaczyć same litery w bibliotece
wybierz kategorię Litery, która
znajduje się na górze biblioteki
duszków.

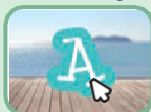
DODAJ KOD



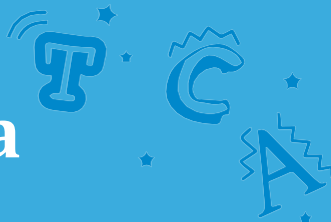
Wypróbuj różne liczby.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



Karuzela



Spraw, aby litery wirowały kiedy je klikniesz.

Karuzela

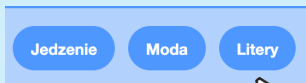
scratch.mit.edu



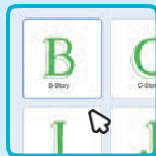
PRZYGOTUJ



Idź do biblioteki
duszków.

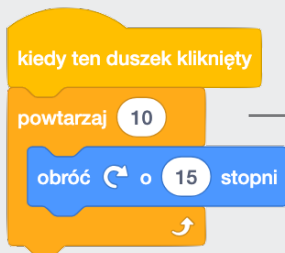


Kliknij kategorię
Litery.



Wybierz
duszkę literę.

DODAJ KOD



Spróbuj wpisywać
różne wartości liczb.

WYPRÓBUJ

Kliknij literę.



PODPOWIEDŹ

Kliknij ten bloczek, aby zresetować
ustawienie litery.

ustaw kierunek na 90

Zagraj dźwięk



Spraw, aby zagrał jakiś dźwięk,
kiedy klikniesz literkę.



Zagraj dźwięk

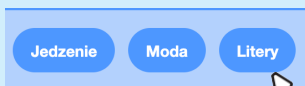
scratch.mit.edu



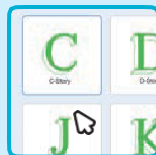
PRZYGOTUJ



Idź do
biblioteki.



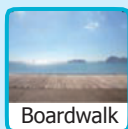
Kliknij kategorię
Litery.



Wybierz
duszka literę.



Wybierz
dowolne tło.



Kliknij zakładkę
Dźwięki.

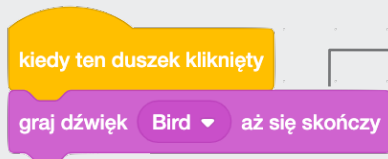


Wybierz dowolny dźwięk.

DODAJ KOD



Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz dźwięk
z menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



Tańcząca litera

Spraw, aby litera poruszała się w rytm muzyki.



Tańcząca litera

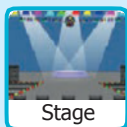
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz literkę
z biblioteki.



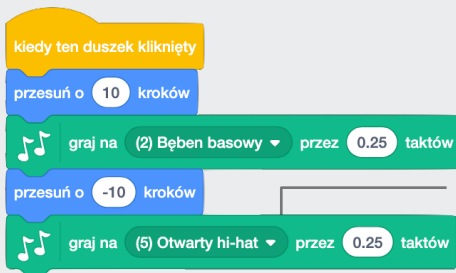
Kliknij symbol Rozszerzenia,
który znajduje się na samym
dole po lewej.



Wybierz zakładkę
Muzyka.

DODAJ KOD

Wpisz minus,
aby duszek
przemieścił
się w
przeciwną



Wybierz dwa
różne
instrumenty z
menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



Zmień rozmiar



Klikając na literkę spraw, aby powiększała się i zmniejszała.

A small, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box. A small white mouse cursor arrow is pointing at the bottom right of the letter.

A medium-sized, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box.

A small, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box.

A medium-sized, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box.

Zmień rozmiar

scratch.mit.edu



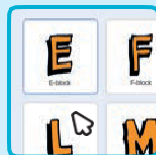
PRZYGOTUJ



Idź do biblioteki
duszków.



Kliknij kategorię
Litery.



Wybierz duszka
literkę.

DODAJ KOD



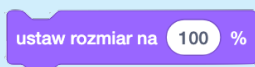
Wpisz minus,
aby pomniejszyć
rozmiar.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



WSKAZÓWKA

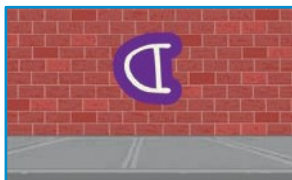


Kliknij ten blok, aby
zresetować rozmiar.

Naciśnij klawisz



Naciśnij klawisz, aby zmienić literkę.



Naciśnij klawisz

scratch.mit.edu



WYPRÓBUJ



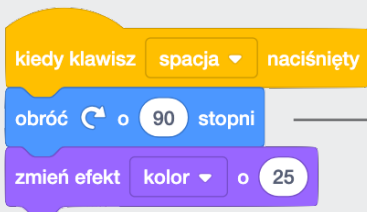
Wybierz tło.



Wybierz duszka literkę
z biblioteki.



DODAJ KOD



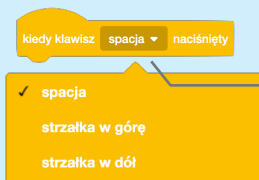
Wypróbuj różne
wartości.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację.

WSKAZÓWKA



Możesz wybrać dowolny klawisz
uruchamiający program.
Wypróbuj tę opcję.

Szybuj dookoła

Spraw, aby Twoja literka szybowiała po ekranie z miejsca na miejsce.



Szybuj dookoła

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka z biblioteki.



DODAJ KOD

kiedy ten duszek kliknięty

leć przez 1 sekund do x: -179 y: -118

leć przez 1 sekund do x: 139 y: 113

leć przez 1 sekund do x: 161 y: -109

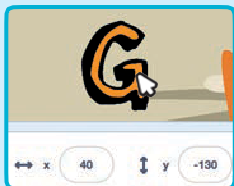
Wypróbuj wpisując różne wartości.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



WSKAZÓWKA



Przemieszczając literkę możesz zobaczyć jakie jest jej położenie.

Pozycja x to położenie od prawej do lewej.

Pozycja y to położenie z góry na dół.