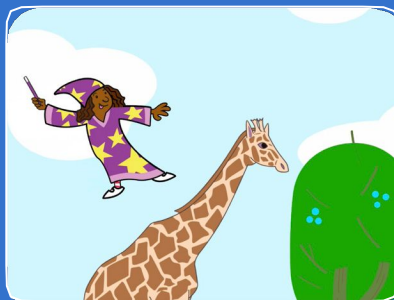


# Wymyśl swój świat



Wymyśl świat, w którym wszystko jest możliwe!

# Wymyśl swój świat

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- Powiedz coś
- Leć dookoła
- Od prawej do lewej
- Z góry na dół
- Zmień kostium
- Leć tu i tam
- Większy, mniejszy
- Zmień tło
- Dodaj dźwięk

# Powiedz coś



Wpisz zdanie, aby Twój duszek mógł je wypowiedzieć.



Imagine if...



# Powiedz coś

scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który będzie mówił.

## DODAJ KOD



kiedy kliknięto 

powiedz **Cześć!** przez **2** sekund

powiedz **Wyobraź sobie...** przez **2** sekund

Wpisz to, co duszek ma powiedzieć.

## WYPRÓBUJ

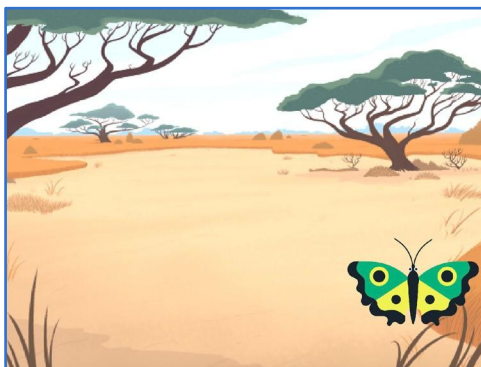
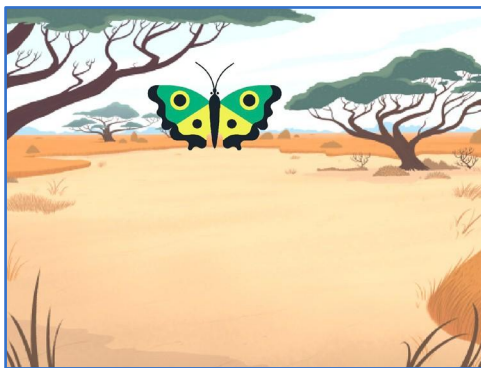
Kliknij zieloną flagę.



# Leć dookoła



Naciśnij spację, niech duszek poleci!



# Leć dookoła

scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



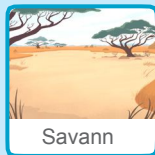
Wybierz duszka



Butterfly 2



Wybierz tło



Savanna

a

## DODAJ KOD



Butterfly 2

kiedy klawisz

spacja ▼

naciśnięty

graj dźwięk

pop ▼

aż się skończy

leć przez

1

sekund do

losowa pozycja ▼

## WYPRÓBUJ



Naciśnij spację, aby wypróbować program.



# Od prawej do lewej



Użyj klawiszy strzałek, aby poruszać  
duszkiem w prawo i w lewo.



# Od prawej do lewej

scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



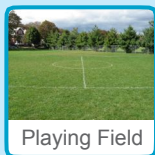
Wybierz duszka.



Ben



Wybierz tło.



Playing Field

## DODAJ KOD

Zmień **x** aby poruszać duszkiem na boki.



kiedy klawisz **strzałka w prawo** naciśnięty

zmień x o **10**



kiedy klawisz **strzałka w lewo** naciśnięty

zmień x o **-10**



Wpisz znak minus, aby poruszyć się w lewo.

## WYPRÓBUJ



Wciskaj klawisze prawo i lewo na swojej klawiaturze.



# Z góry na dół



Użyj klawiszy strzałek, aby poruszać  
duszką do góry i na dół.



# Z góry na dół

scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



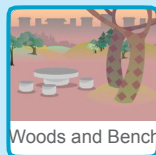
Wybierz duszka.



Hedgehog



Wybierz tło.



Woods and Bench

## DODAJ KOD

Zmień y aby poruszać duszkiem w górę i w dół.



Hedgehog

kiedy klawisz **strzałka w górę ▼** naciśnięty

zmień y o **10**

kiedy klawisz **strzałka w dół ▼** naciśnięty

zmień y o **-10**



Wpisz minus, aby iść w dół.

## WYPRÓBUJ

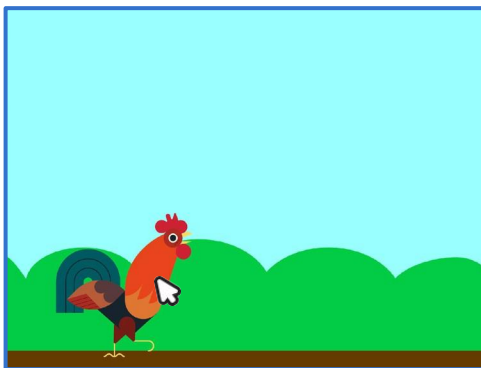
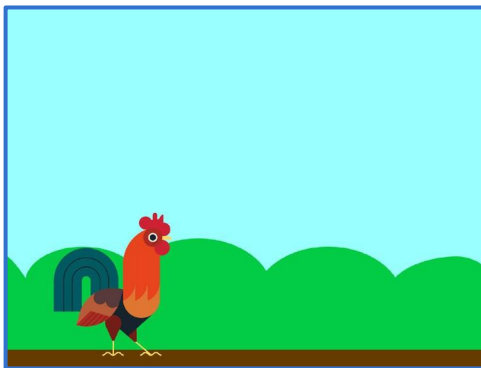


Wciskaj klawisze strzałek, aby iść do góry lub na dół.

# Zmień kostium



Animuj duszka klikając na  
niego.



# Zmień kostium

scratch.mit.edu

## PRZYGOTUJ



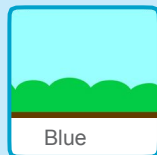
Wybierz duszka.



Rooster



Wybierz tło.



Blue  
Sky

## DODAJ KOD



Rooster

kiedy ten duszek kliknięty

zmień kostium na rooster-b ▼

Wybierz jeden  
kostium.

czekaj 0.3 sekund

Wybierz kolejny  
kostium.

zmień kostium na rooster-a ▼

czekaj 0.3 sekund

## WYPRÓBUJ

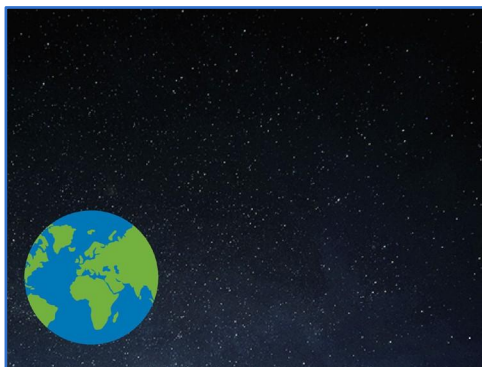
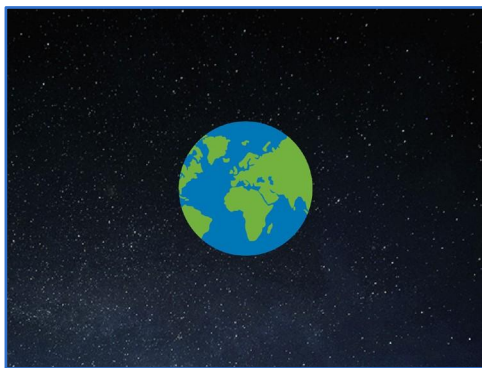


Kliknij duszka.

# Leć tu i tam



Spraw aby duszek leciał z jednego  
miejsca do drugiego.



# Leć tu i tam

scratch.mit.edu

## PRZYGOTUJ



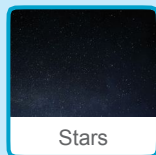
Wybierz duszka.



Earth



Wybierz tło.



Stars

## DODAJ KOD



kiedy kliknięto

Idź do x: 0 y: 0

leć przez 1 sekund do x: -180 y: -100

Ustaw pozycję startową.

Ustaw pozycję, do której duszek doleci.

## WYPRÓBUJ

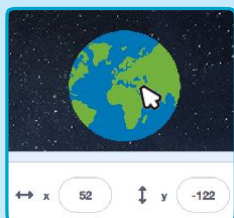
Kliknij zieloną flagę.



## WSKAZÓWKA

Kiedy poruszasz duszkiem zobaczysz jak zmieniają się liczby przy współrzędnych x i y.

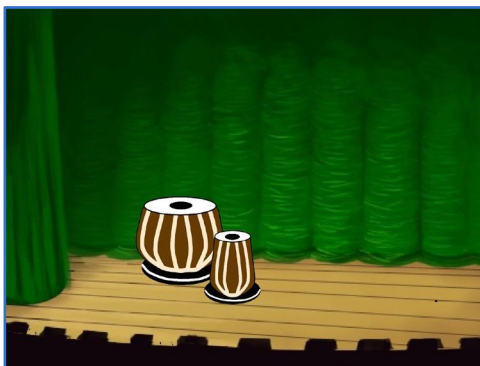
x to pozycja od lewej do prawej  
y to pozycja z góry na dół



# Większy, mniejszy



Spraw, aby duszek zmieniał rozmiar kiedy na niego klikniesz.



# Większy, mniejszy

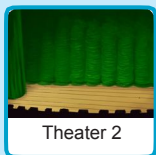
scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Theater 2



Wybierz duszka.



Drums Tabla

## DODAJ KOD



Drums Tabla

kiedy ten duszek kliknięty

powtarzaj 2

ustaw rozmiar na 125 %

graj dźwięk Hi Na Tabla aż się skończy

ustaw rozmiar na 100 %

Wpisz większą liczbę aby powiększyć duszka.

Wpisz 100, aby powrócić do normalnego rozmiaru.

## WYPRÓBUJ



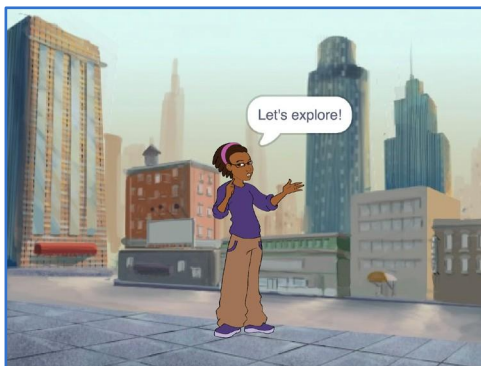
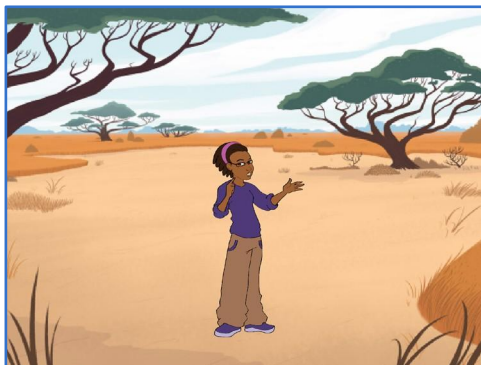
Kliknij duszka.



# Zmień tło



Zmieniaj sceny przelączając tło.



# Zmień tło

scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



Wybierz dwa tła.



Savann

a



Metro



Wybierz duszka.



Avery

## DODAJ KOD



kiedy kliknięto



zmień tło na

Savanna ▾

Wybierz tło, z którym chcesz zacząć projekt.

czekaj

1

sekund

zmień tło na

Metro ▾

Wybierz drugie tło.

powiedz

Chodźmy tam!

przez

2

sekund

Wpisz, co chciałbyś powiedzieć.

## WYPRÓBUJ

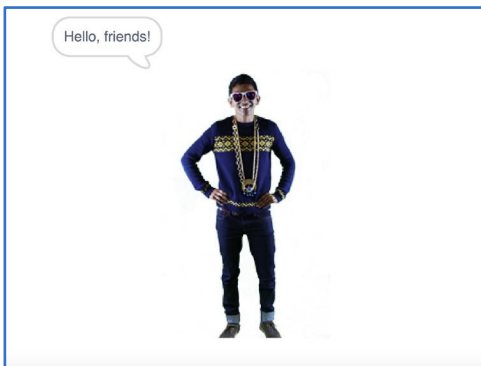
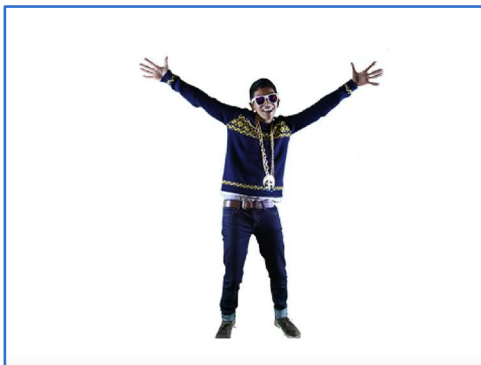
Kliknij zieloną flagę.



# Dodaj dźwięk



Dodaj głos lub inny dźwięk  
do swojego projektu.



# Dodaj dźwięk

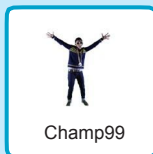
scratch.mit.edu



## PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Champ99

### Sounds

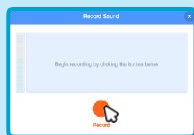
Kliknij zakładkę  
"Dźwięki"

Kliknij Nagraj w  
rozwijanym menu.

Albo kliknij tu,  
aby wybrać  
dźwięk z  
biblioteki.



Record



Aby nagrać głos lub inny  
dźwięk naciśnij czerwony  
przycisk.  
Jeśli Twoje urządzenie nie może  
nagrywać, dodaj inny dźwięk.

## DODAJ KOD

### Code

Kliknij zakładkę  
Skrypt.

kiedy kliknięto

graj dźwięk **recording1** aż się skończy

następny kostium

Wybierz swoje nagranie.

powiedz **Witajcie!!!** przez **2** sekund

Wpisz to, co chcesz  
powiedzieć.

## WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.

