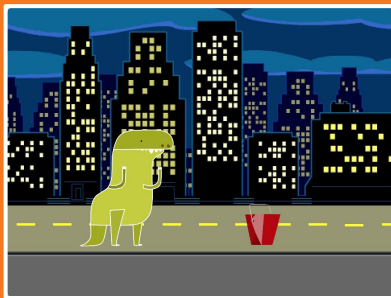
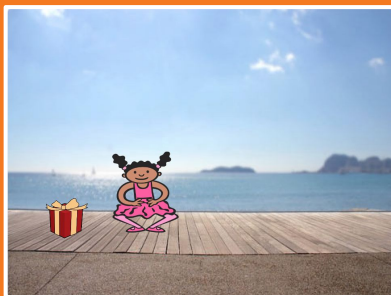
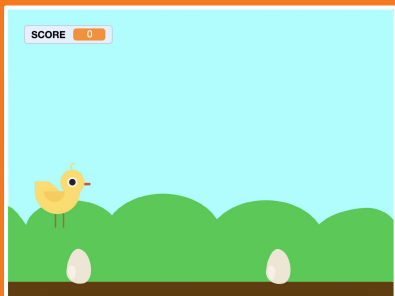


# Skoczna gra



**Spraw, aby Twój duszek przeskakiwał przez przeszkody.**

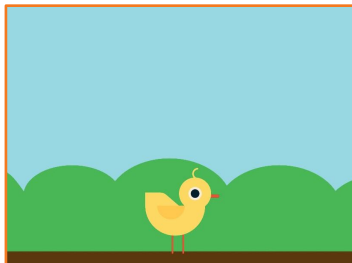
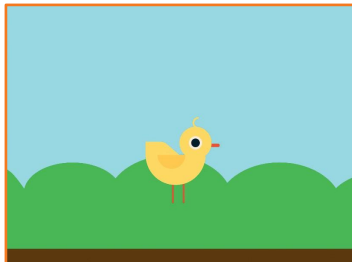
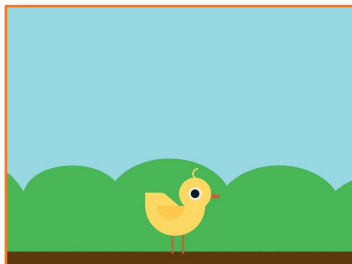
# Skoczna gra

Użyj kart w następującej kolejności:

- 1. Skacz**
- 2. Idź na start**
- 3. Ruchome przeszkody**
- 4. Dodaj dźwięk**
- 5. Koniec gry**
- 6. Więcej przeszkód**
- 7. Punkty**

# Skacz

Spraw, aby duszek skakał



## PRZYGOTUJ



Wybierz  
tło.



Blue Sky



Wybierz duszka, np.  
kurczaka..



Chick

## DODAJ KOD



kiedy klawisz spacja ▼ naciśnięty

powtarzaj 10

zmień y o 10

powtarzaj 10

zmień y o -10

Dodaj minus, aby  
poruszać się w dół.

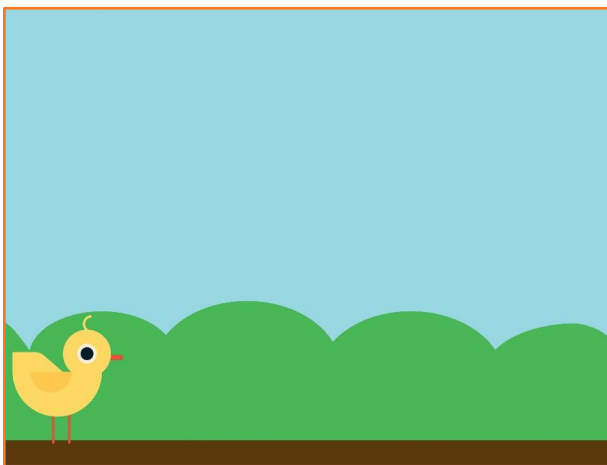
## WYPRÓBUJ



Naciśnij spację na klawiaturze..

# Idź na start

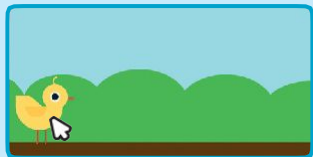
Ustaw miejsce startu.



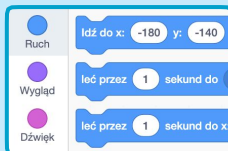
# Idź na start

scratch.mit.edu

## PRZYGOTUJ



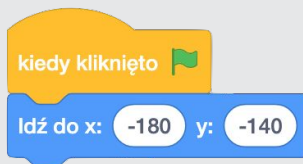
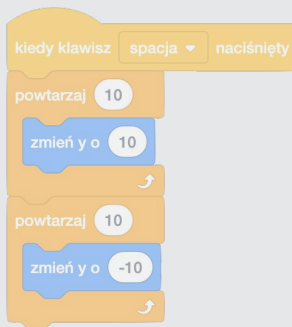
Przesuń duszka w miejsce, które wybierzesz.



Kiedy przesuniesz duszka w określone miejsce na scenie, jego pozycja x i y, zaktualizuje się w bloczku.

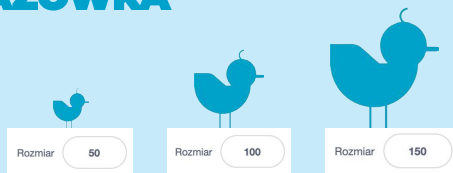
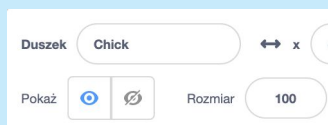
Jeśli użyjesz bloczka **idź do**, duszek przemieści się w to miejsce.

## DODAJ KOD



Ustaw pozycję startową..  
(Twoje liczby mogą być inne.)

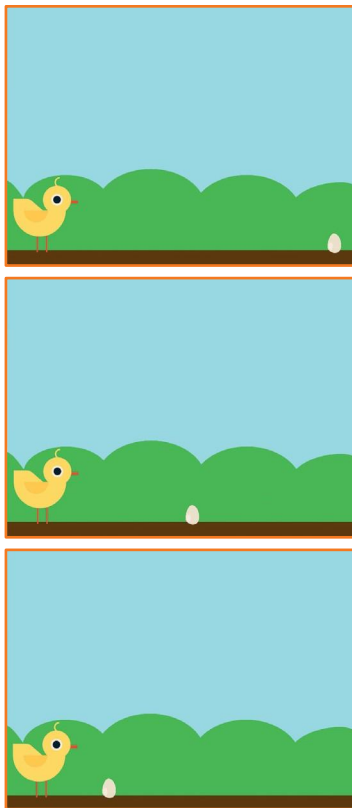
## WSKAZÓWKA



Zmień rozmiar duszka wpisując mniejszą lub większą liczbę.

# Ruchome przeszkody

Dodaj przeszkody,  
które będą poruszały się po scenie.



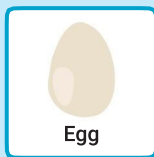
# Ruchome przeszkody

scratch.mit.edu

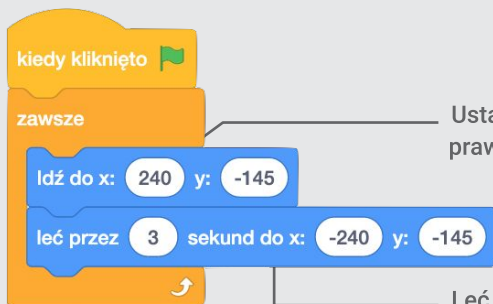
## PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który będzie przeszkodą, np. jajko.



## DODAJ KOD



Ustaw duszka w prawym rogu.

Wpisz mniejszą liczbę, aby zwiększyć prędkość.

Leć przez sekundę do lewego rogu.

## WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.

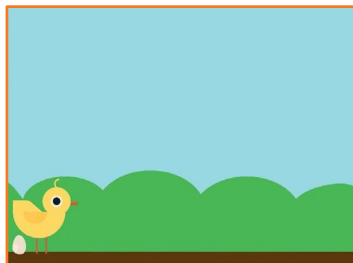
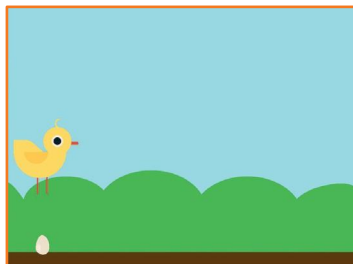
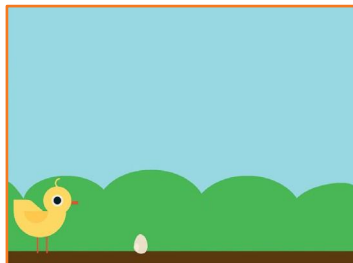


Naciśnij spację na klawiaturze.



# Dodaj dźwięk

Zagraj dźwięk kiedy duszek podskoczy.

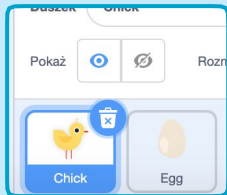


# Dodaj dźwięk

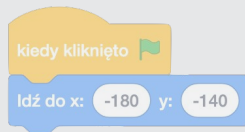
scratch.mit.edu

## PRZYGOTUJ

Kliknij kurczaka, aby go zaznaczyć.



## DODAJ KOD



Dodaj bloczek **zagraj dźwięk** i wybierz dźwięk z biblioteki.

## WYPRÓBUJ

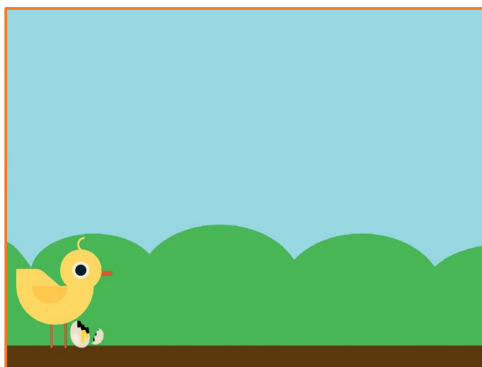
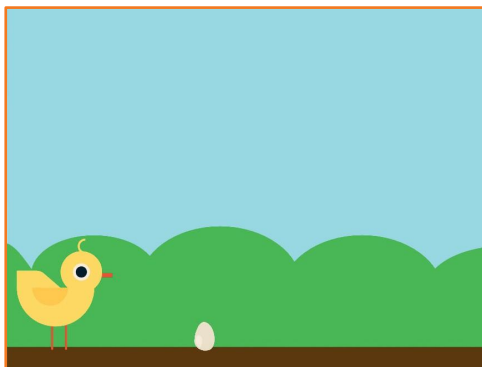
Kliknij zieloną flagę..



Naciśnij **spację** na klawiaturze.

# Koniec gry

Zatrzymaj grę, kiedy duszek dotknie jajka.

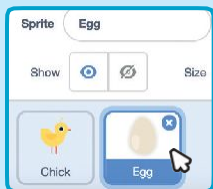


# Koniec gry

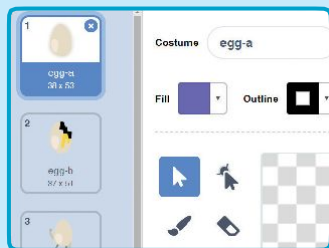
scratch.mit.edu

## PRZYGOTUJ

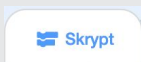
Kliknij duszka jajko, aby go zaznaczyć.



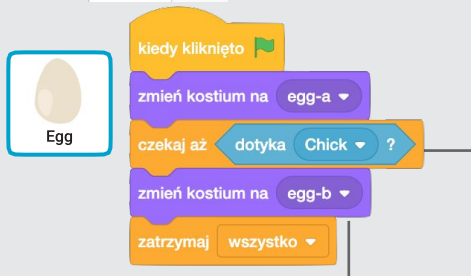
Kliknij zakładkę **Kostiumy**, aby zobaczyć wszystkie kostiumy duszka.



## DODAJ KOD

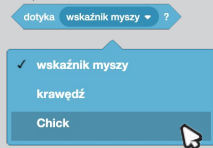


Kliknij zakładkę **Skrypt** i dodaj kod.



Wybierz drugi kostium jajka, aby zmienić go, kiedy kurczak dotknie duszka.

Wstaw bloczek **dotyka** i wybierz z menu kurczaka (Chick)



## TRY IT

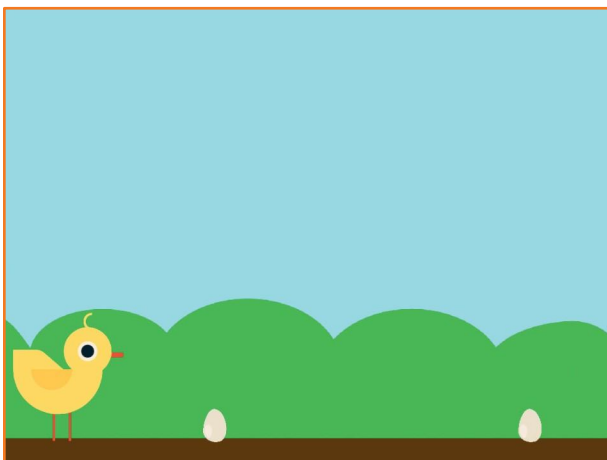
Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.



Naciśnij **spację** na klawiaturze.

# Więcej przeszkód

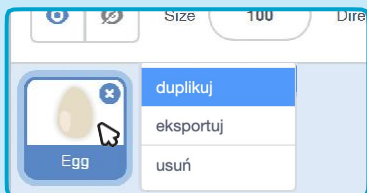
Zwiększ stopień trudności gry, dodając więcej przeszkód.



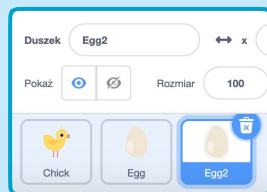
# Więcej przeszkód

scratch.mit.edu

## PRZYGOTUJ



Aby zduplikować duszka jajko, kliknij w niego prawym przyciskiem myszy i wybierz **duplikuj**.



Kliknij, aby zaznaczyć zduplikowane jajko Egg2.

## DODAJ KOD



Dodaj blok czekaj aby opóźnić pojawienie się drugiego jajka.

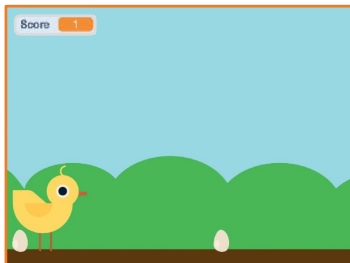
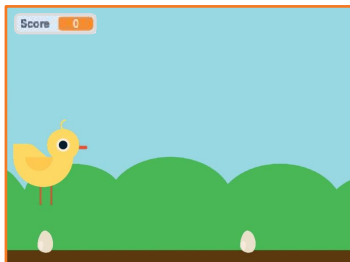
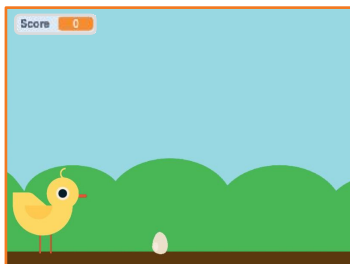
## WYORÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.



# Punkty

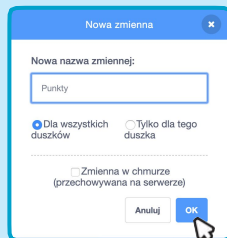
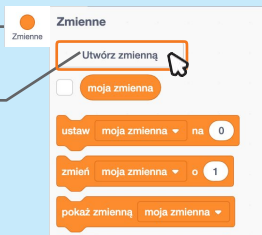
Dodawaj punkty za każdym razem kiedy kurczak przeskoczy jajko.



## PRZYGOTUJ

Wybierz **Zmienne**.

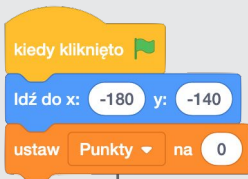
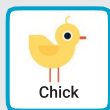
Kliknij bloczek  
**Utwórz zmienną**.



Nazwij zmienną **Punkty** i kliknij **OK**.

## DODAJ KOD

Kliknij duszka Chick, aby go zaznaczyć i dodaj do kodu następujące bloczki:



Dodaj bloczek, który zresetuje punkty. Wybierz **Punkty** z menu.



Dodaj bloczek, który będzie zwiększał punkty.. Wybierz **Punkty** z menu.

## WYPRÓBUJ

Przeskakuj jaja i zdobywaj punkty!