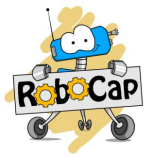


Zadanie 1

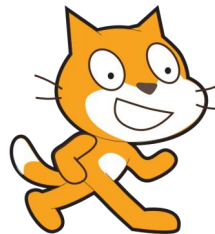
Tworzenie duszka i poruszanie nim w 4 kierunkach

SCRATCH

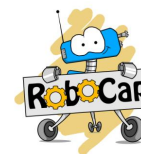




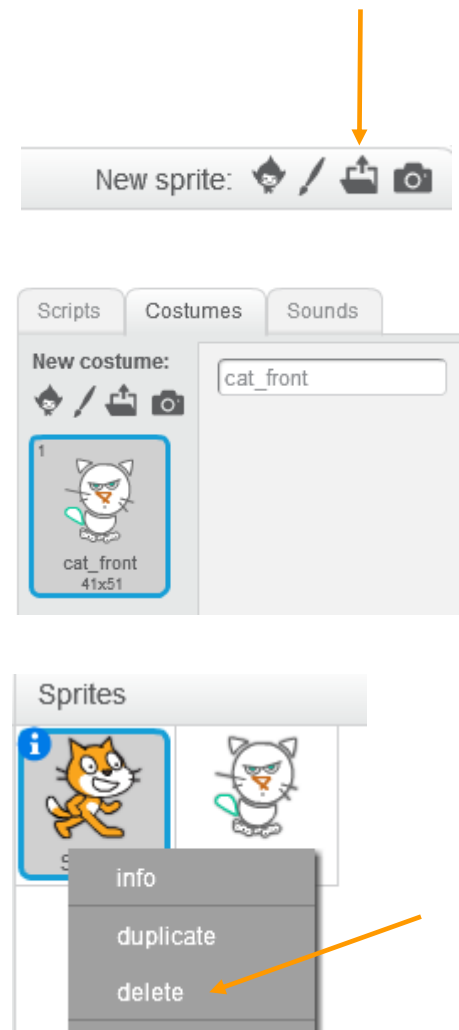
- Wykonaj wszystkie ćwiczenia krok po kroku.
- W ćwiczeniach możesz posłkować się wydrukowanymi kartami (Scratch Cards).
- Jeśli potrzebujesz pomocy, poproś prowadzącego.



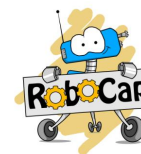
Krok 1. Dodaj nowego duszka




- Dodaj nowego duszka z pliku (wybierz plik **Cat.sprite2**)
- Kliknij zakładkę **Costumes**. Duszek powinien posiadać 1 strój
- Możesz usunąć duszka **Sprite1** klikając na niego i wybierając polecenie **delete**.

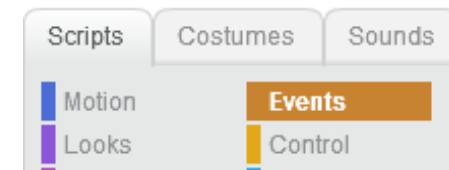
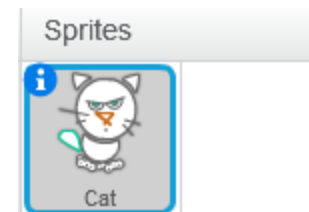


Krok 2. Poruszaj duszkiem w 4 kierunkach

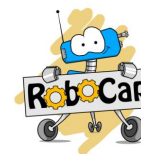


1. Zaczniemy od przesuwania kota w prawo:

- Zaznacz duszka **Cat** w panelu **Sprites**
- W panelu **Scripts** zaznacz grupę **Events** a następnie przeciągnij blok  (wciśnięto spację) na obszar skryptowy.
- Kliknij na strzałkę obok słowa space i wybierz **right arrow** (strzałka w prawo) z listy.



Krok 2. Poruszaj duszkiem w 4 kierunkach



1. Przesuwanie w prawo (c.d.):

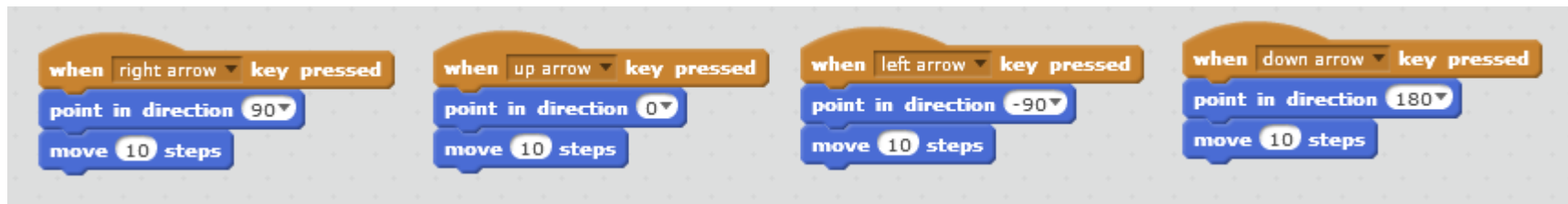
- Z grupy **Motion (Ruch)** przeciągnij blok **point in direction 90** oraz **move 10 steps** (zrób 10 kroków)
- Połącz razem jak na rysunku

The screenshot shows the Scratch interface. The script editor on the left contains a sequence of blocks: 'move 10 steps', 'turn 15 degrees', 'turn 15 degrees', 'point in direction 90', 'point towards', 'go to x: 48 y: -48', 'go to mouse-pointer', and 'glide 1 secs to x: 48 y: -48'. A zoomed-in view on the right highlights the 'when right arrow key pressed' event block followed by the 'point in direction 90' and 'move 10 steps' blocks.

Krok 2. Poruszaj duszkiem w 4 kierunkach

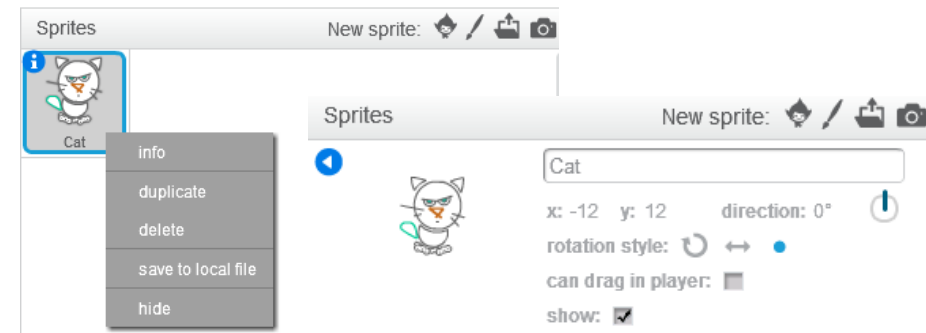


2. Powtórz kroki z punktu 1 dla strzałek w górę (**up arrow**), w dół (**down arrow**) i w lewo (**left arrow**) i kierunków odpowiednio **0**, **180** i **-90**.

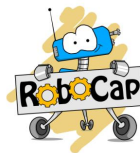


3. Poruszaj kotkiem we wszystkich kierunkach za pomocą strzałek.

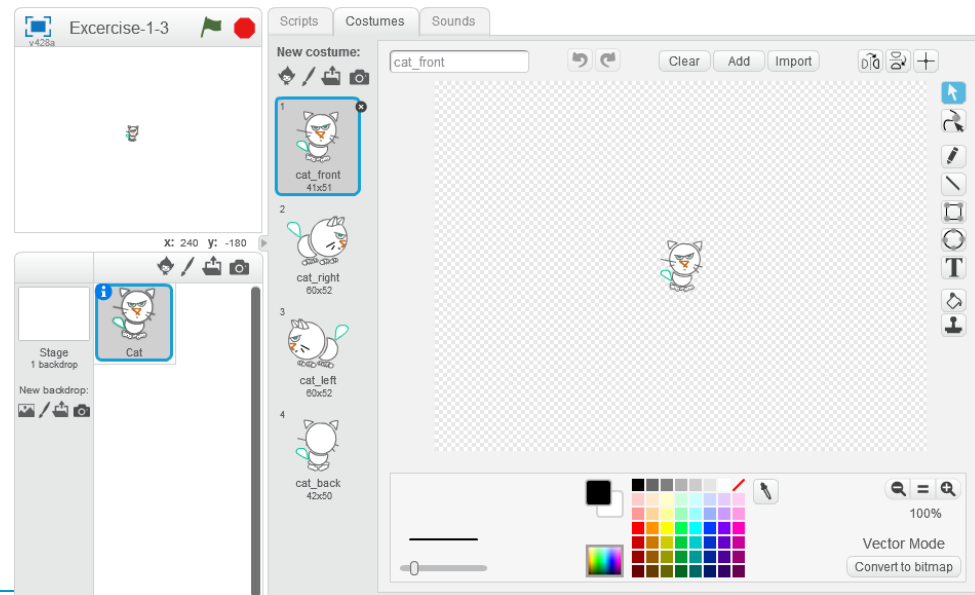
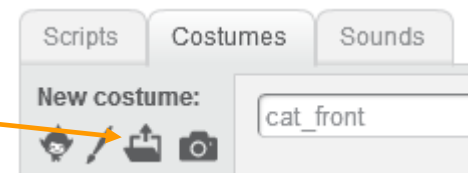
Jak porusza się kot w różnych kierunkach? Spróbuj zmieniać styl obracania (**rotation style**) duszka.



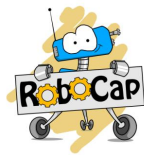
Krok 3. Dostosuj wygląd duszka do kierunku ruchu

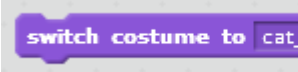


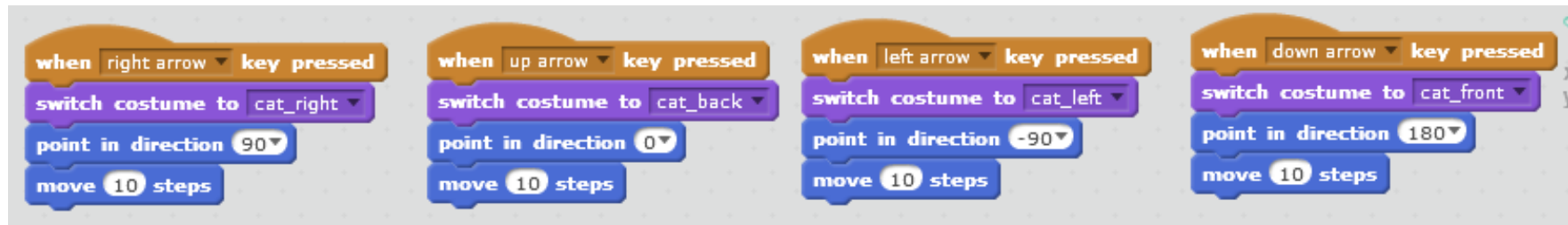
1. Zaznacz duszka **Cat** w panelu **Sprites**
2. Wybierz panel **Costumes** a następnie kliknij ikonę folderu ze strzałką
3. Wybierz kolejno 3 pozostałe rysunki kota (cat_right.svg, cat_left.svg, cat_back.svg)



Krok 3. Dostosuj wygląd duszka do kierunku ruchu



4. Wzbierz grupę **Looks** (**Wygląd**) w panelu **Scripts**.
5. Do każdego z 4 skryptów z kroku 2 dodaj blok  (**przełącz strój**)
6. Wybierz stroje tak aby wygląd kota pasował do kierunku ruchu.



7. Poruszaj kotkiem we wszystkich kierunkach za pomocą strzałek.

People matter, results count.

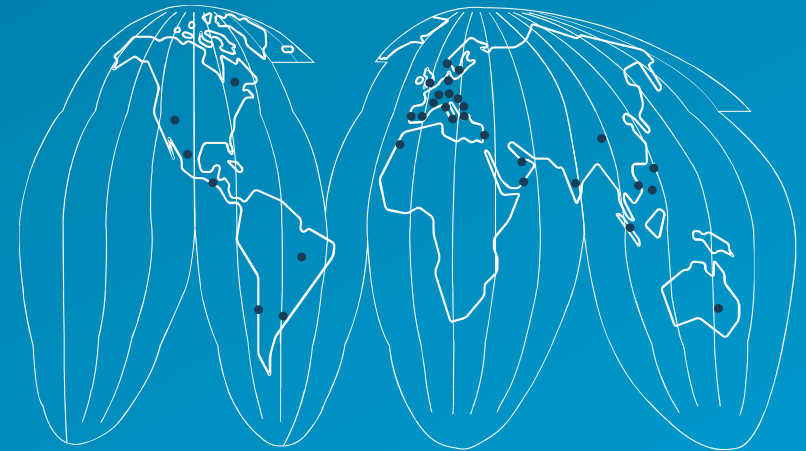


About Capgemini

With more than 130,000 people in 44 countries, Capgemini is one of the world's foremost providers of consulting, technology and outsourcing services. The Group reported 2012 global revenues of EUR 10.3 billion.

Together with its clients, Capgemini creates and delivers business and technology solutions that fit their needs and drive the results they want. A deeply multicultural organization, Capgemini has developed its own way of working, the Collaborative Business Experience™, and draws on Rightshore®, its worldwide delivery model.

Rightshore® is a trademark belonging to Capgemini



www.capgemini.com



