

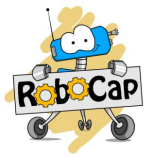
Zadanie 3

Interakcja z innymi elementami (cd)

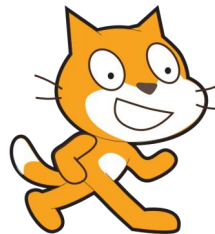
SCRATCH



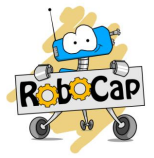
People matter, results count.



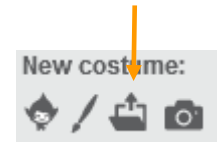
- Wykonaj wszystkie ćwiczenia krok po kroku.
- W ćwiczeniach możesz posłkować się wydrukowanymi kartami (Scratch Cards).
- Jeśli potrzebujesz pomocy, poproś prowadzącego.



Krok 1. Dodaj monetę do zbierania



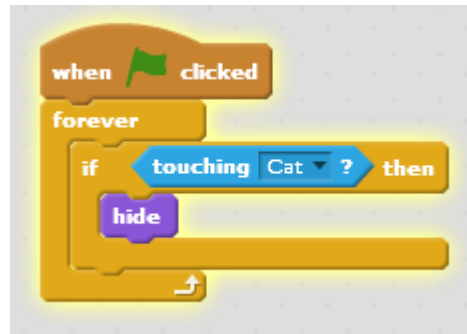
- Stwórz nowego duszka wybierając przycisk **Paint new sprite**. Nazwij go **Coin**.
- Zaimportuj grafikę z monety przyciskiem **Upload costume from file** i wybierz plik **coin.svg**.
- Przygotuj dla duszka Coin skrypt podobny do zadania 2.2. W bloku touching wybierz Cat (reagujemy na dotknięcie monety przez kota).



Krok 1. Dodaj monetę do zbierania

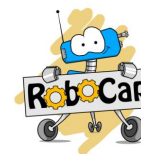



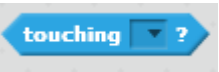
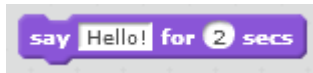
- Wewnątrz bloku **if** umieść blok **hide** z grupy **Looks**. (chcemy aby moneta zniknęła po dotknięciu przez kota)

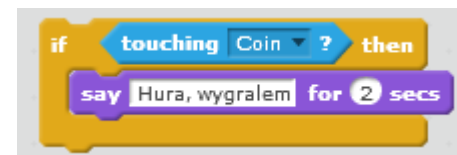


- Spróbuj zagrać (po naciśnięciu przycisku zielonej flagi). Ile gier można zagrać?
- Co należy zmienić aby moneta pojawiała się po każdym rozpoczęciu gry?

Krok 2. Kotek wydaje okrzyk po dotknięciu monety

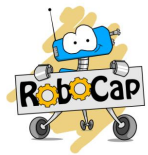


- Zmodyfikuj skrypt duszka **Cat** zaczynający się zieloną flagą, dodając nowy blok .
- W warunku należy sprawdzić czy kotek dotknął monety (blok **touching**  w polu **if**).
- Jeśli kotek dotknął monety powinien powiedzieć „Hura, wygrałem” (blok ) przez 2 sekundy.



- Dodaj dźwięk gdy kotek dotyka monety.

Krok 3. Wyświetl czas dojścia do monety.



- Zaznacz kotka i w grupie **Data (Dane)** na palecie Scripts utwórz nową zmienną (**Make a Variable**). Nazwij ją **tempo**.
- Zmodyfikuj skrypt kotka tak aby po dotknięciu monety do zmiennej tempo zapisać czas od rozpoczęcia gry - użyj bloku **set tempo to 0** oraz licznika **timer** (**timer**) z grupy **Sensing**.
- Ustaw wartość zmiennej na **0** na oraz wyzeruj licznik za pomocą **reset timer** początku gry.
- Zagraj.



People matter, results count.

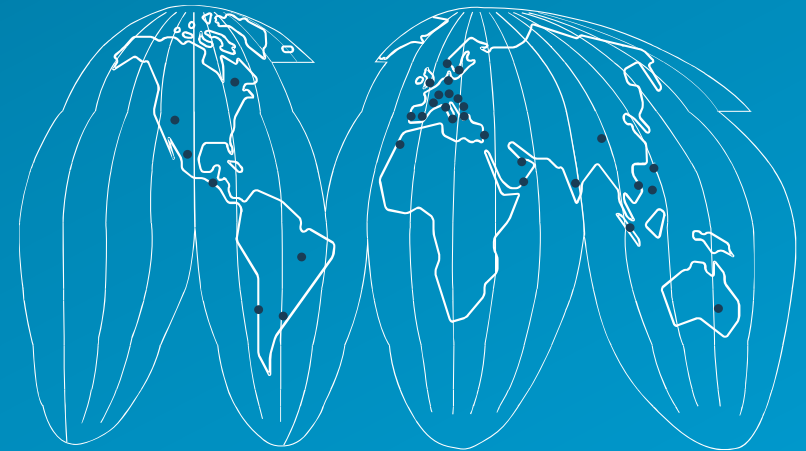


About Capgemini

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



