

**Warsztaty z robotyki i programowania dla dzieci**

**Zajęcia 2: Scratch – gra „Wąż”**

**Plan zajęć**

Z rzutnika:

1. Krótki wstęp, pokazujemy końcową wersję gry,
2. Wybór dwóch duszków, dodanie drugiej sceny z napisem: „Koniec gry”,
3. Dodanie zmiennej wynik,
4. Nadawanie i odbieranie komunikatów (przełączanie między scenami),
5. Zmiana stylu obrotu węża (dookoła),
6. Kierowanie wężem za pomocą strzałek (przypomnienie z poprzednich zajęć),
7. Zatrzymaj wszystko ( z poprzednich zajęć (?))
8. Makeblock (?) – na końcu zajęć

W mniejszych grupach:

1. Skrypt dla duszka zjadanego przez węża:
   1. Zerowanie wyniku,
   2. Pozycja początkowa,
   3. Pokazanie duszka,
   4. Zmiana wyniku po dotknięciu węża,
   5. Losowanie nowej pozycji,
2. Skrypt dla węża:
   1. Styl obrotu węża,
   2. Pozycja początkowa,
   3. Pokazanie węża,
   4. Przesunięcie
   5. Zmiana rozmiaru po dotknięciu,
   6. Koniec gry po dotknięciu krawędzi:
      1. Powrót do początkowego rozmiaru
      2. Ukrycie węża
      3. Nadanie komunikatu
      4. Zatrzymanie gry