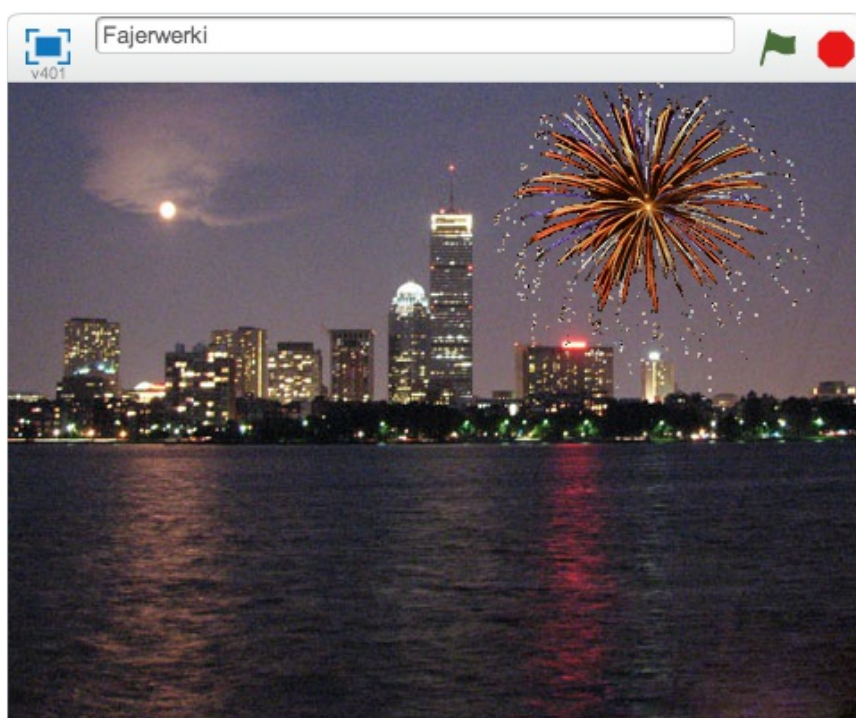


Ta interaktywna zabawka pokazuje wybuchające fajerwerki i odtwarza dźwięk wybuchu przy każdym kliknięciu.



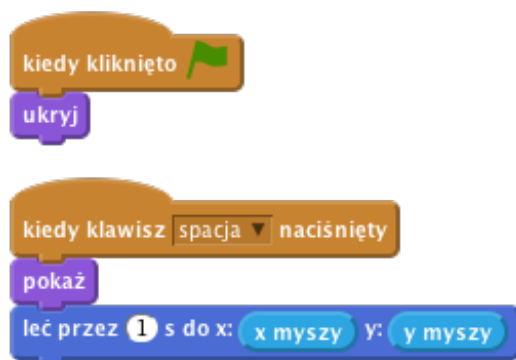
Zaimportujmy wszystkie obrazki potrzebne do gry



1. Rozpocznij nowy projekt w Scratchu. Usuń kota, klikając na nim prawym przyciskiem myszki i wybierając “usuń”. ☐
2. Zmień tło na city with water z kategorii Na zewnątrz. ☐
3. Użyj przycisku `Wybierz nowego duszka z pliku`, aby dodać rakieta. Otwórz katalog Zasoby i wybierz plik rakieta.png. Zmień nazwę duszka na “Rakieta”. ☐
4. Spraw, aby rakieta zniknęła po wciśnięciu zielonej flagi. ☐

Teraz sprawdzimy, aby po kliknięciu rakieta poleciała w kierunku kursora myszki.

1. Dodaj blok `kiedy klawisz spacja naciśnięty` do skryptu, a pod nim dodaj skrypt pokazujący ponownie rakieta i sprawiający, że polecą ona w kierunku kursora myszy. ☐





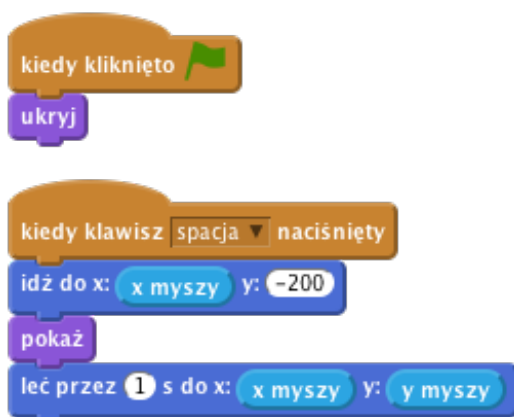
Kliknij zieloną flagę, ustaw kursor myszy na Scenie i wciśnij spację.

Czy rakieta pojawia się na ekranie i leci w kierunku kursora myszy?

Co się dzieje, kiedy poruszyysz myszą i wciśniesz spację ponownie?



1. Fajerwerki nie latają na boki, więc upewnijmy się, że za każdym razem rakieta leci prosto do góry. Zanim pokażemy rakietę na ekranie, użyjmy bloku `idź do`, aby ustawić ją pionowo na dole ekranu.



Kliknij zieloną flagę, ustaw kursor myszy na Scenie i wciśnij spację.

Czy rakieta leci w kierunku kursora z samego dołu ekranu?

Co się dzieje, kiedy przesuniesz kursor w bok i wciśniesz spację ponownie?



1. Pora zamienić naciśnięcie klawisza spacji na kliknięcie klawiszem myszki. Aby to zrobić, “owinemy” nasz skrypt w blok **zawsze**, **jeżeli wciśnięty klawisz myszy**, a następnie zastąpmy blok **kiedy klawisz spacja naciśnięty** blokiem **kiedy kliknięto zieloną flagę**. Pamiętaj, żeby na początku gry rakieta była zawsze ukryta.



Kliknij zieloną flagę, a następnie kliknij na scenie. Kliknij jeszcze raz w innym miejscu.

- ☐ Spróbuj zmienić prędkość rakiety: niech niektóre lecą szybciej, a inne wolniej.
- ☐ Spróbuj zmienić cel rakiety, zanim zacznie lecieć w stronę myszy. (Tak aby leciała lekko po łuku.)





1. Pierwszym zadaniem dla nas będzie dodanie odgłosu huku tuż przed wylotem rakiety oraz schowanie jej, gdy doleci do celu. Aby zaimportować odgłos wybuchu, przejdź do zakładki “Dźwięki”, kliknij `Wgraj dźwięk z pliku` i wybierz plik bum z katalogu Zasoby.



2. Następnie nadajmy komunikat eksplozji rakiety. Odbierzemy go troszkę później.





Kliknij zieloną flagę.

Upewnij się, że rakieta odtwarza dźwięk i chowa się po osiągnięciu celu.



1. Dodaj nowego duszka z pliku fajerwerki1.png z katalogu Zasoby.
2. Kiedy nowy duszek odbierze komunikat o wybuchu, powinien się ukryć i przesunąć w miejsce, w którym jest rakieta – użyj do tego bloku `idź do`. Następnie powinien się pokazać w nowym miejscu i zniknąć ponownie sekundę później.



Wystrzel następną raketę.

Czy rakieta została zastąpiona obrazkiem wybuchu?

Co się dzieje, kiedy przytrzymasz wciśnięty przycisk myszy i przesuwasz kursor? (Nie martw się, naprawimy ten problem później).





1. Teraz sprawdzmy, aby każdy wybuch był inny. Skorzystaj z bloku `ustaw efekt kolor` i każ mu wybierać losowy kolor z listy od 1 do 200 przed pokazaniem wybuchu.



Kliknij zieloną flagę.

Czy każda eksplozja ma inny kolor?



1. Dodajmy kilka różnych rodzajów eksplozji. Zaimportuj pliki `fajerwerki2.png` i `fajerwerki3.png` z katalogu Zasoby jako nowe kostiumy i dodaj przełączanie między nimi dla każdej rakiety tuż przed jej pokazaniem się.





Kliknij zieloną flagę.

Czy każda rakieta wybucha w inny sposób i ma inny kolor?



1. Na koniec sprawmy, aby każda eksplozja powiększała się w miarę upływu czasu, a nie po prostu pojawiała się na ekranie. Zamiast czekać sekundę, ustaw rozmiar duszka na 5% zanim zostanie pokazany, a potem, jak już będzie widoczny, skorzystaj z bloku `powtórz`, aby zwiększyć jego rozmiar o 2 pięćdziesiąt razy.



Kliknij zieloną flagę.

Czy wybuch rakiety powiększa się w miarę upływu czasu?

- ☐ Spróbuj sprawić, aby każdy wybuch był bardziej wyjątkowy, zmieniając jego rozmiar i szybkość wzrostu każdej eksplozji.



Pamiętasz błąd, który pojawił się wcześniej przy poruszaniu kursora myszy, gdy przycisk myszy jest wciśnięty?

Dzieje się tak z dlatego, że rakietka nadaje komunikat o wybuchu i natychmiast powtarza pętlę “jeżeli”, która z kolei nadaje kolejny komunikat o wybuchu, zanim ten poprzedni skończył się wyświetlać.



1. Aby to naprawić, możemy zastąpić blok `nadaj` blokiem `nadaj i czekaj`, przez co pętla nie powtórzy się, dopóki wybuch się nie skończy.





Kliknij zieloną flagę, przytrzymaj przycisk myszy i przesuń kursor po ekranie.

Czy obrazek eksplozji pojawia się teraz w odpowiednim miejscu i we właściwym czasie?



Brawo! To by było na tyle, teraz możesz cieszyć się swoją grą!

Nie zapomnij, że możesz podzielić się swoją grą ze swoimi przyjaciółmi i rodziną. Żeby to zrobić, kliknij menu Udostępnij.