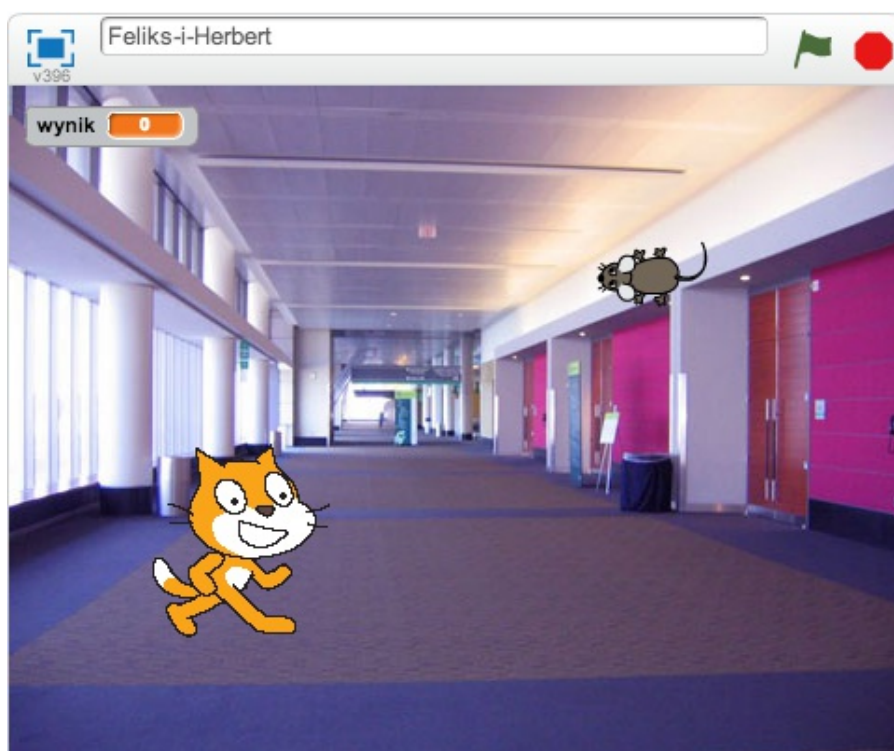


## Wstęp

Zrobimy grę w berka, w której kot Feliks goni mysz o imieniu Herbert. Będziesz sterować Herbertem przy pomocy myszki i masz za zadanie nie dać się złapać Feliksowi. Im dłużej będziesz przed nim uciekać, tym więcej punktów zdobędziesz. Nie daj się złapać, bo stracisz punkty!

**Zadania do wykonania**Wykonaj te **POLECENIA** krok po kroku**Przetestuj swój projekt**Kliknij na zieloną flagę, aby  
**PRZETESTOWAĆ** swój kod**Zapisz swój projekt**Teraz **ZAPISZ** swój projekt

## Krok 1: Feliks podąża za kursorem myszy

### ✓ Zadania do wykonania

1. Stwórz nowy projekt. ☐
2. Kliknij na scenę na lewo od duszka, następnie kliknij zakładkę **Tła**, a później kliknij na obrazek **Wybierz z biblioteki** i zaimportuj tło „hall” z kategorii „W pomieszczeniu”. Usuń puste tło z listy. ☐
3. Kliknij na duszka, następnie kliknij na ikonkę „i” w jego lewym górnym rogu. Zmień nazwę duszka na Feliks. ☐
4. Upewnij się, że Feliks obraca się tylko w lewo i prawo, wciskając ten przycisk: ☐
5. Stwórz poniższy skrypt: ☐



### 🚩 Przetestuj swój projekt

Kliknij zieloną flagę.

Czy Feliks podąża za kursorem myszy? Czy wygląda jakby chodził?  
Czy porusza się z odpowiednią prędkością?



## Krok 2: Feliks goni Herberta

Teraz sprawimy, aby Feliks zaczął gonić Herberta zamiast podążać za kursorem myszy.



### Zadania do wykonania

1. Stwórz następnego duszka. Kliknij `wybierz nowego duszka z biblioteki` i wybierz Zwierzęta/Mouse1. ☐
2. Zmień nazwę duszka na Herbert. ☐
3. Przełącz na zakładkę Kostiumy, a następnie kliknij na kostium na środku edytora. Pojawi się prostokąt wokół kostiumu. Przeciągnij róg prostokąta i zmniejsz Herberta tak, aby był mniejszy od Feliksa. ☐
4. Upewnij się, że Herbert obraca się tylko w lewo i prawo. ☐
5. Dodaj poniższy skrypt do Herberta: ☐



### Przetestuj swój projekt

Wciśnij zieloną flagę.

Czy Herbert podąża za kursorem myszy? Czy Feliks goni Herberta?



Zapisz swój projekt.

## Krok 3: Feliks ogłasza, że złapał Herberta

Chcemy, aby Feliks nam powiedział, że złapał Herberta.



### Zadania do wykonania:

1. Zmień skrypt Feliksa na poniższy:



### Przetestuj swój projekt

Wciśnij zieloną flagę.

Czy Feliks mówi, że złapał Herberta?



Zapisz swój projekt.

## Krok 4: Herbert zmienia się w ducha po złapaniu

Zamiast wiadomości od Feliksa, że złapał mysz, chcemy, aby Herbert zamienił się w ducha.

### ✓ Zadania do wykonania

1. Zamień skrypt Feliksa na poniższy, aby nadać wiadomość o złapaniu Herberta. ☐



2. Dodaj Herbertowi nowy kostium: zaznacz Herberta, przejdź do zakładki Kostiumy i kliknij `wybierz kostium z biblioteki`. Wybierz kostium Fikcja/ghost2-a. ☐
3. Zmniejsz nowy kostium klikając na niego w edytorze i przeciągając róg prostokąta, który się pojawi. ☐
4. Zmień nazwy kostiumów Herberta: mysz nazwij „żywy”, a ducha - „nieżywy”. ☐
5. Dodaj nowy skrypt do Herberta, który zamienia go w ducha: ☐



## Przetestuj swój projekt

Wciśnij zieloną flagę.

Czy Herbert zamienia się w ducha, gdy zostanie złapany?

Czy Feliks wydaje odpowiednie odgłosy w odpowiednich momentach?

Czy po złapaniu Feliks nie rusza się odpowiednio długo, aby Herbert mógł od niego uciec?



Zapisz swój projekt.

## Krok 5: Liczymy punkty

Dodajmy licznik punktów, aby było widać, jak dobrze nam idzie ratowanie Herberta.

Zacniemy od zera i co sekundę będziemy dodawać jeden punkt. Gdy Feliks złapie Herberta, odejmiemy sto punktów.



### Zadania do wykonania

1. Stwórz zmienną o nazwie „Wynik” dla wszystkich duszków. Aby to zrobić, kliknij na **Dane**, stwórz zmienną i nazwij ją **wynik**. Upewnij się, że opcja “Dla wszystkich duszków” jest zaznaczona. ☐
2. Kliknij na Scenę i dodaj oba poniższe skrypty: ☐



## Przetestuj swój projekt

Wciśnij zieloną flagę.

Czy wynik rośnie co sekundę o jeden punkt?

Czy ilość punktów spada o 100, kiedy Herbert zostanie złapany?

Co się dzieje, kiedy Herbert zostanie złapany zanim wynik wzrośnie do 100? Czy wynik zeruje się przy rozpoczęciu nowej gry?



## Zapisz swój projekt

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.