



Pogromcy duchów — Informacje dla prowadzących zajęcia

Wstęp

Ten projekt bazuje na popularnej angielskiej grze zwanej Whack-A-Mole: zdobywasz punkty klikając duchy, które pojawiają się na ekranie. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 30 sekund.

Umiejętności

Ten projekt uczy:

- ☐ Ustawiania zmiennych
- ☐ Korzystania z pętli
- ☐ Ustawiania i liczenia punktów

Zasoby

Ten projekt korzysta z zasobów dostępnych w katalogach Tła i Kostiumy programu Scratch.

Podstawowe ćwiczenia

- ☐ Krok 1: Stwórz latającego ducha
- ☐ Krok 2: Spraw, aby duch losowo pojawiał się i znikał
- ☐ Krok 3: Spraw, aby duch znikał, gdy na niego klikniesz
- ☐ Krok 4: Dodaj punkty i zegar

Wyzwania

- ☐ Dodaj więcej duchów

These projects are for use outside the UK only. More information is available on our website at <http://www.codeclub.org.uk/>.

This coursework is developed in the open on GitHub (<https://github.com/CodeClub>), come and join us!

© 2014 Code Club. This work is licensed under a [BY-NC-SA 4.0 International License](#).