



Jednoręki bandyta — Informacje dla prowadzących zajęcia

Wstęp

Prosta gra z trzema duszkami, które się zmieniają w trakcie gry. Jeżeli po zatrzymaniu wszystkie duszki wyglądają tak samo – gratulacje! Tak jak w jednorękiim bandycie, takie same duszki wygrywają.

Umiejętności

Ten projekt uczy:

- ☐ Zmiany kostiumów
- ☐ Korzystania z pętli
- ☐ Zatrzymywania pętli kliknięciem myszki

Zasoby

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

Podstawowe ćwiczenia

- ☐ Krok 1: Tworzenie duszka, który zmienia kostiumy
- ☐ Krok 2: Zmieniamy pojawiające się obrazki
- ☐ Krok 3: Zatrzymujemy obrazki kliknięciem klawisza myszki
- ☐ Krok 4: Dodajemy dodatkowe duszki
- ☐ Krok 5: Losowy kostium dla każdego duszka
- ☐ Krok 6: Wyświetlamy wiadomość o końcu gry
- ☐ Krok 7: Powiedz graczowi czy wygrał

Wyzwania

- ☐ Dodaj zmienny poziom trudności gry

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](#).