



Pustynny wyścig – Informacje dla prowadzących zajęcia

Wstęp

Jest to gra dla dwóch graczy, podczas której papuga i lis ścigają się po pustyni. Gracze kierują swoją postacią wciskając szybko klawisz na klawiaturze. Zwierze, które pierwsze dotrze do krawędzi ekranu, wygrywa.

Umiejętności

Ten projekt uczy:

- ☐ Zmiennych
- ☐ Animacji
- ☐ Odgrywania dźwięków
- ☐ Warunków
- ☐ Modyfikowania zasobów

Zasoby

Ten projekt korzysta z zasobów dostępnych w katalogach Scratcha oraz stworzonych przez użytkownika na ich podstawie.

Podstawowe ćwiczenia

- ☐ Krok 1: Stwórz scenę i dodaj duszki
- ☐ Krok 2: Spraw, aby postacie się ruszały
- ☐ Krok 3: Rozpoczynanie wyścigu
- ☐ Krok 4: Zakończenie wyścigu
- ☐ Krok 5: Restartowanie gry

Wyzwanie

Dodaj dopalacz

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](#).