



# Feliks i Herbert — Informacje dla prowadzących zajęcia

## 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! Ten projekt jest bardzo prosty i ma za zadanie zapoznać dzieci z podstawami programu Scratch.

## Umiejętności

Ten projekt uczy:

1. Zmiany wyglądu obiektów i kostiumów
2. Liczenia i zapamiętywania liczby zdobytych punktów
3. Nadawania wiadomości

## Zasoby

Ten projekt korzysta z zasobów dostępnych w katalogach Backgrounds i Costumes programu Scratch.

# Podstawowe ćwiczenia

- ☐ Krok 1: Feliks podąża za kursorem myszy
- ☐ Krok 2: Feliks goni Herberta
- ☐ Krok 3: Feliks ogłasza, że złapał Herberta
- ☐ Krok 4: Herbert zamienia się w ducha po złapaniu
- ☐ Krok 5: Liczymy punkty

---

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](#).