

Co to jest — Informacje dla prowadzących zajęcia

Wstęp

Na tablicy znajduje się zniekształcony obrazek. Musisz odgadnąć, co to jest, klikając na odpowiednią miniaturkę. Im szybciej zgadniesz, tym więcej punktów otrzymasz!

Umiejętności

Ten	pro	iekt	UCZ\	/ :

Liczenia i zapamiętywania ilości zdobytych punktów
Zmiany wyglądu obiektów i kostiumów
Wybierania przypadkowej odpowiedzi
Wykrywania kliknięcia przycisku myszy oraz sprawdzania, czy odpowiedn
duszek został kliknięty
Nadawania wiadomości

Zasoby

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

Podstawowe ćwiczenia

Krok 1: Wyświetl różne obrazki na tablicy	
Krok 2: Zniekształć obrazki	
🔲 Krok 3: Pozwól graczowi zgadnać, co to za obraze	k

Wyzwania

- 1. Spraw, aby gra była trudniejsza albo łatwiejsza
- 2. Zniekształć obrazek w inny sposób w każdej grze
- 3. Spraw, aby w grze było kilka rund
- 4. Spraw, aby każda następna runda była trudniejsza
- 5. Graj tak długo, aż się pomylisz
- 6. Spraw, aby gra była trudniejsza albo łatwiejsza w zależności od tego jak dobrze gracz zgaduje
- 7. Zapamiętaj najlepszy wynik
- 8. Odejmij punkty za niepoprawną odpowiedź

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.