



## Głodna ryba — Informacje dla prowadzących zajęcia

Zrobimy grę w karmienie ryb! Będziesz kierować dużą głodną rybą pływającą po morzu, aby udało jej się zjeść wszystkie krewetki.

Ten projekt uczy:

- ☐ Poruszania duszkami
- ☐ Kontrolowania duszków myszą
- ☐ Zmiany kostiumów
- ☐ Wykrywania kolizji
- ☐ Odczytywania stanu duszków przez inne duszki
- ☐ Liczenia i zmiany punktów

Ten projekt korzysta z zasobów z katalogów Tła i Kostiumy oraz plików z kostiumami głodnych ryb dostępnych razem z tymi instrukcjami (katalog Zasoby).

Krok 1: Głodna ryba podąża za kursorem myszy

Krok 2: Dodajemy krewetki

Krok 3: Głodna ryba zjada krewetki

- ☐ Spraw, aby krewetki poruszały się inaczej
- ☐ Spraw, aby krewetki unikały głodnej ryby.
- ☐ Dodaj punkty.
- ☐ Dodaj zegar.
- ☐ Zdobądź dodatkowe punkty.
- ☐ Zmień cel gry: krewetka musi przeżyć!

---

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](#).