

Scratch



Łucznik

{code
club}

Każdy Klub Kodowania musi być zarejestrowany. Zarejestrowane kluby można zobaczyć na mapie na stronie codeclubworld.org - jeżeli nie ma tam twojego klubu sprawdź na stronie jumpto.cc/18CpLPy (ang.) co trzeba zrobić, by to zmienić.

Wprowadzenie

Dzisiaj nauczysz się jak stworzyć grę, w której będziesz musiał trafić strzałą jak najbliżej środka tarczy.

□



Zadania do wykonania

Wykonaj te **POLECENIA** krok po kroku



Przetestuj swój projekt

Kliknij na zieloną flagę, aby
PRZETESTOWAĆ swój kod



Zapisz swój projekt

Teraz **ZAPISZ** swój projekt

Krok 1: Celowanie strzałami

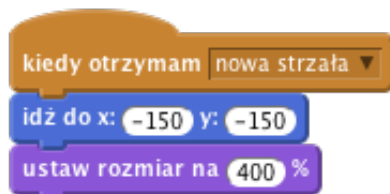
Zacznijmy od dodania strzały, która porusza się po planszy.

✓ Zadania do wykonania

- Otwórz projekt “Łucznik”. Lider Twojego Klubu Kodowania dostarczy Ci kopię tego projektu, albo możesz ją znaleźć online pod adresem jumpto.cc/archery-resources. ☐
- Kiedy gra się rozpocznie, nadaj komunikat, aby wystrzelić nową strzałę. ☐



- Gdy wiadomość zostanie odebrana, ustaw pozycję i rozmiar strzały. ☐



- Kliknij na zieloną flagę i przetestuj swoją grę. Powinieneś widzieć jak strzała powiększa się i porusza w kierunku lewego dolnego rogu sceny. ☐



- Dodaj kod do strzały, dzięki któremu będzie mogła **zawsze** poruszać się losowo po scenie.



- Przetestuj swoją grę ponownie, zauważ, że strzała porusza się losowo po scenie.



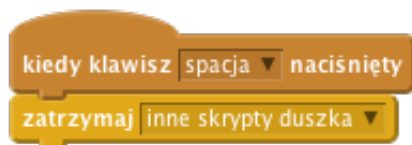
Zapisz swój projekt

Krok 2: Wystrzelenie strzały

Dodajmy kod, który sprawi, że strzała zostanie wystrzelona po naciśnięciu spacji.

Zadania do wykonania

- Zatrzymaj inne skrypty (te, które poruszają strzałą), kiedy spacja zostanie naciśnięta. ☐



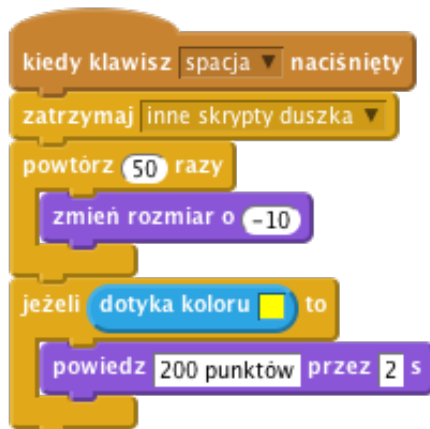
- Przetestuj swój projekt. Tym razem strzala powinna przestać się poruszać kiedy klawisz spacji zostanie wciśnięty. ☐
- Zanimuj swoją strzałę, żeby wyglądała jakby poruszała się w kierunku celu. ☐



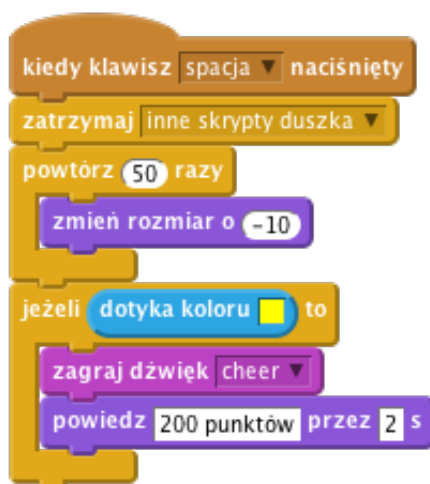
- Przetestuj swoją grę jeszcze raz. Tym razem, kiedy wciśniesz klawisz spacji, strzala powinna zacząć się zmniejszać poruszając się w kierunku celu. ☐



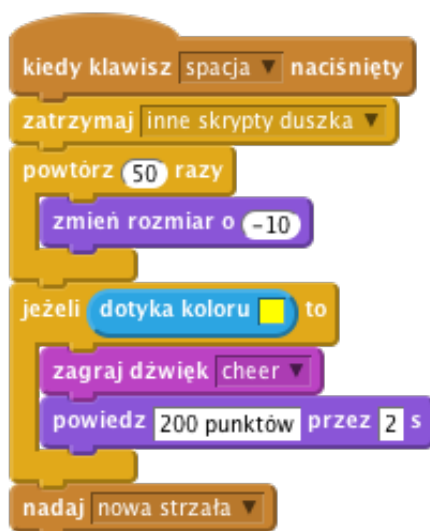
- Kiedy strzala osiągnie cel, możesz powiedzieć graczom ile punktów zdobyli. Na przykład, mogą zdobyć 200 punktów za trafienie w kolor żółty. ☐



- Możesz również odegrać odpowiedni dźwięk, kiedy kolor żółty zostanie trafiony.



- Na koniec musisz nadać komunikat **nowa strzała** ponownie, aby móc grać dalej.

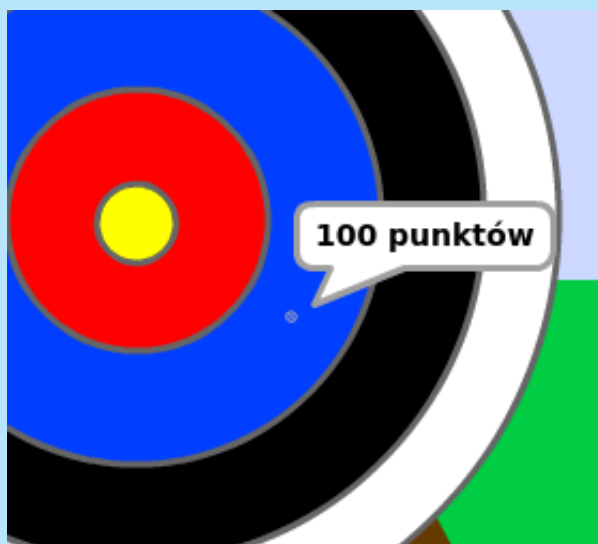




Zapisz swój projekt

Wyzwanie: Różna punktacja

Czy potrafisz dodać do gry kod, dzięki któremu będziesz otrzymywał różną ilość punktów za trafienie w różne fragmenty tarczy?



Zapisz swój projekt