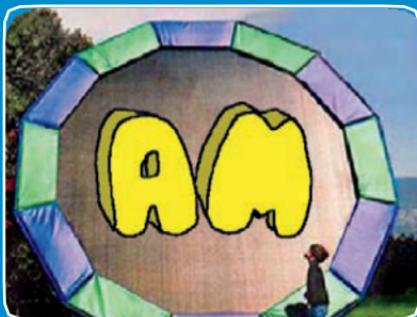


Animuj swoje imię



Animuj litery swojego imienia,
inicjały lub ulubione słowo.

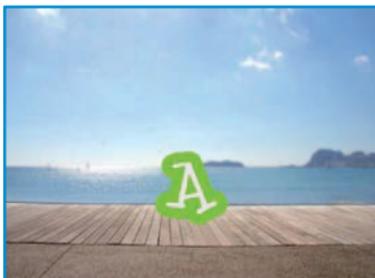
Animuj swoje imię

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- **Kolorowy klikacz**
- **Karuzela**
- **Zagraj dźwięk**
- **Tańcząca litera**
- **Zmień rozmiar**
- **Naciśnij klawisz**
- **Szybuj dookoła**

Kolorowy klikacz

Spraw, aby litery zmieniały kolory po kliknięciu na nie.



Kolorowy klikacz

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz literę
z biblioteki
duszków.



Wybierz
dowolne tło.



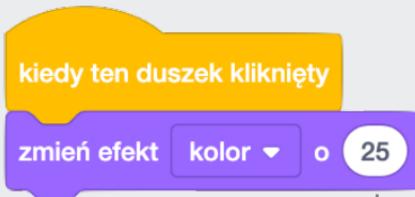
Jedzenie

Moda

Litery

Aby zobaczyć same litery w bibliotece
wybierz kategorię Litery, która
znajduje się na górze biblioteki
duszków.

DODAJ KOD



Wypróbuj różne liczby.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



Karuzela

Spraw, aby litery wirowały kiedy je klikniesz.



Karuzela

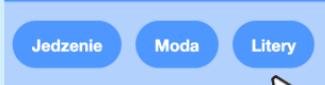
scratch.mit.edu



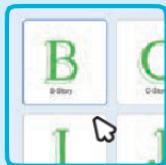
PRZYGOTUJ



Idź do biblioteki duszków.



Kliknij kategorię Litery.



Wybierz duszka literę.

DODAJ KOD



Spróbuj wpisywać różne wartości liczb.

WYPRÓBUJ

Kliknij literę.



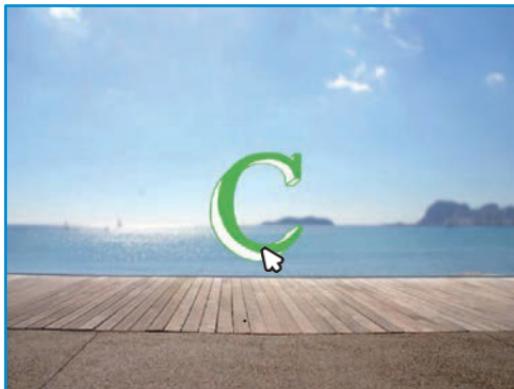
PODPOWIEDŹ

Kliknij ten bloczek, aby zresetować ustawienie litery.

ustaw kierunek na 90

Zagraj dźwięk

Spraw, aby zagrał jakiś dźwięk,
kiedy klikniesz literkę.



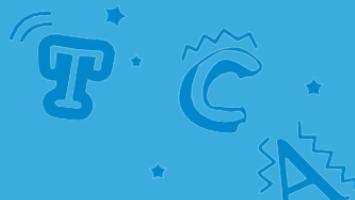
Animuj swoje imię

3

ScRATCH

Zagraj dźwięk

scratch.mit.edu

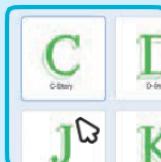


PRZYGOTUJ



Idź do biblioteki.

Jedzenie Moda Litery



Kliknij kategorię Litery.

Wybierz duszka literę.



Wybierz dowolne tło.



Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki.



Wybierz dowolny dźwięk.

DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.

kiedy ten duszek kliknięty

graj dźwięk Bird aż się skończy

Wybierz dźwięk

z menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



Tańcząca litera

Spraw, aby litera poruszała się w rytm muzyki.



Tańcząca litera

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Stage



Wybierz literkę z biblioteki.



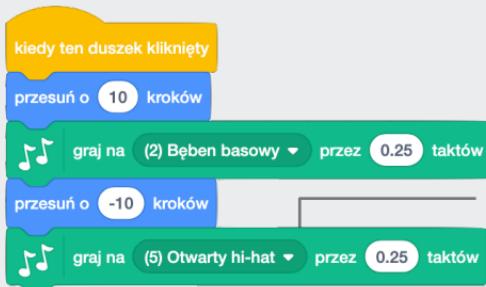
Kliknij symbol Rozszerzenia, który znajduje się na samym dole po lewej.



Wybierz zakładkę Muzyka.

DODAJ KOD

Wpisz minus, aby duszek przemieścił się w przeciwną



Wybierz dwa różne instrumenty z menu.

WYPRÓBUJ
Kliknij literkę.



Zmień rozmiar

Klikając na literkę spraw, aby powiększała się i zmniejszała.



Zmień rozmiar

scratch.mit.edu

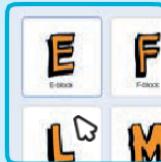


Idź do biblioteki duszków.

PRZYGOTUJ



Kliknij kategorię Litery.



Wybierz duszka literkę.

DODAJ KOD



Wpisz minus,
aby pomniejszyć
rozmiar.

WYPRÓBUJ
Kliknij literkę.



WSKAZÓWKA



Kliknij ten blok, aby
zresetować rozmiar.

Naciśnij klawisz



Naciśnij klawisz, aby zmienić literkę.



Naciśnij klawisz

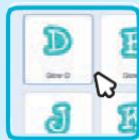
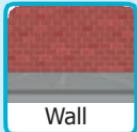
scratch.mit.edu



WYPRÓBUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka literkę z biblioteki.

DODAJ KOD



Wypróbuj różne wartości.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację.

WSKAZÓWKA



Możesz wybrać dowolny klawisz uruchamiający program.

Wypróbuj tę opcję.

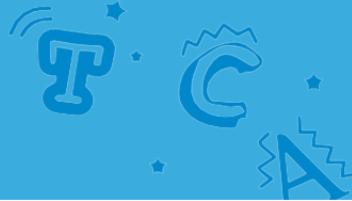
Szybuj dookoła

Spraw, aby Twoja literka szybowała po ekranie z miejsca na miejsce.



Szybuj dookoła

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka z biblioteki.



DODAJ KOD

kiedy ten duszek kliknięty

leć przez 1 sekund do x: -179 y: -118

leć przez 1 sekund do x: 139 y: 113

leć przez 1 sekund do x: 161 y: -109

Wypróbuj wpisując różne wartości.

WYPRÓBUJ

Kliknij literkę.



WSKAZÓWKA



Przemieszczając literkę możesz zobaczyć jakie jest jej położenie.

Pozycja x to położenie od prawej do lewej.

Pozycja y to położenie z góra na dół.

Wymyśl swój świat



Wymyśl świat, w którym wszystko jest możliwe!

Wymyśl swój świat

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- Powiedz coś
- Leć dookoła
- Od prawej do lewej
- Z góry na dół
- Zmień kostium
- Leć tu i tam
- Większy, mniejszy
- Zmień tło
- Dodaj dźwięk

Powiedz coś



Wpisz zdanie, aby Twój duszek
mógł je wypowiedzieć.



Imagine if...



Powiedz coś

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który będzie mówić.

DODAJ KOD



kiedy kliknięto

powiedz Cześć! przez 2 sekund

powiedz Wyobraź sobie... przez 2 sekund

Wpisz to, co duszek ma powiedzieć.

WYPRÓBUJ

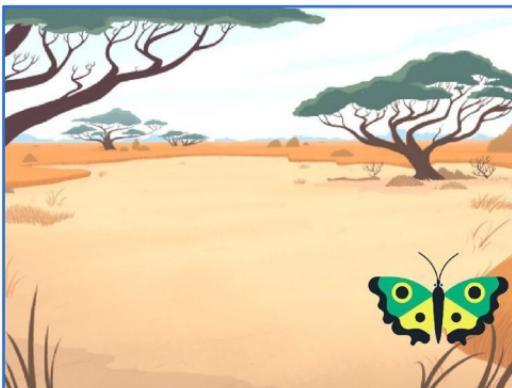
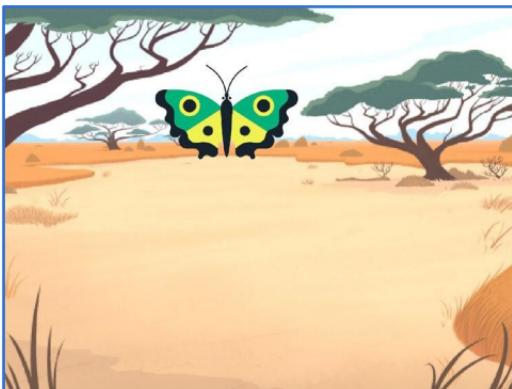
Kliknij zieloną flagę.



Leć dookoła



Naciśnij spację, niech duszek poleci!



Leć dookoła

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka



Butterfly 2



Wybierz tło



Savanna

DODAJ KOD



kiedy klawisz spacja ▾ naciśnięty

graj dźwięk pop ▾ aż się skończy

leć przez 1 sekund do losowa pozycja ▾

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację, aby wypróbować program.

Od prawej do lewej



Użyj klawiszy strzałek, aby poruszać duszkiem w prawo i w lewo.



Od prawej do lewej

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Ben



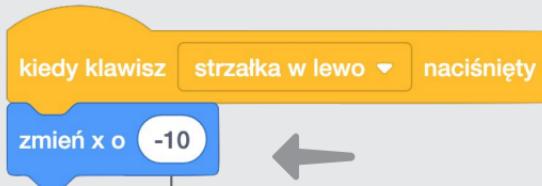
Wybierz tło.



Playing Field

DODAJ KOD

Zmień x aby poruszać duszkiem na boki.



Wpisz znak minus, aby poruszyć się w lewo.

WYPRÓBUJ



Wcisnij klawisze prawo i lewo na swojej klawiaturze.

Z góry na dół



Użyj klawiszy strzałek, aby poruszać duszkiem do góry i na dół.



Z góry na dół

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Hedgehog



Wybierz tło.



Woods and Bench

DODAJ KOD

Zmień y aby poruszać duszkiem w górę i w dół.



Hedgehog

kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
zmień y o 10



kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
zmień y o -10



Wpisz minus, aby iść w dół.

WYPRÓBUJ

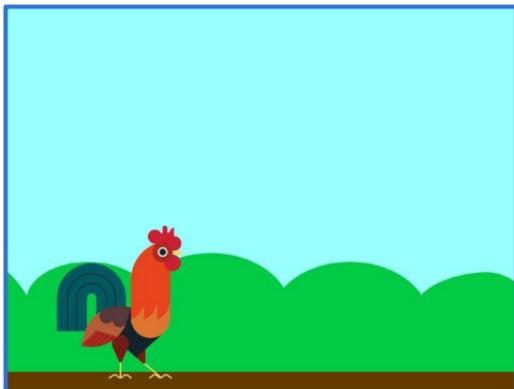


Wcisnij klawisze strzałek, aby iść do góry lub na dół.

Zmień kostium



Animuj duszka klikając na niego.



Zmień kostium

scratch.mit.edu



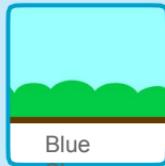
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Wybierz tło.



DODAJ KOD



```
kiedy ten duszek kliknięty
  zmień kostium na rooster-b ▾
  czekaj 0.3 sekund
  zmień kostium na rooster-a ▾
  czekaj 0.3 sekund
```

Wybierz jeden kostium.

Wybierz kolejny kostium.

WYPRÓBUJ

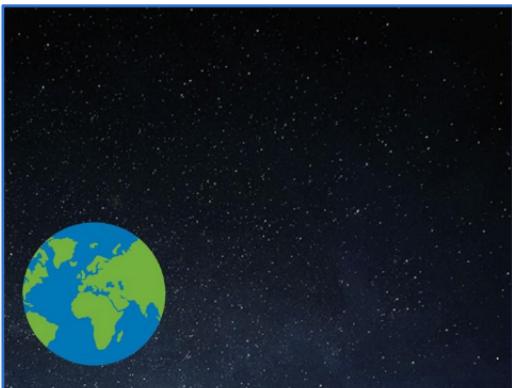


Kliknij duszka.

Leć tu i tam



Spraw aby duszek leciał z jednego
miejsca do drugiego.



Leć tu i tam

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Earth



Wybierz tło.



Stars

DODAJ KOD



kiedy kliknięto

Idź do x: **0** y: **0**

leć przez **1** sekund do x: **-180** y: **-100**

Ustaw pozycję startową.

Ustaw pozycję, do której duszek doleci.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



WSKAZÓWKA

Kiedy poruszasz duszkiem zobaczysz jak zmieniają się liczby przy współrzędnych x i y.

x to pozycja od lewej do prawej
y to pozycja z góry na dół



Większy, mniejszy



Spraw, aby duszek zmieniał rozmiar kiedy na niego klikniesz.



Większy, mniejszy

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



kiedy ten duszek kliknięty

powtarzaj 2

ustaw rozmiar na 125 %

graj dźwięk Hi Na Tabla ▾ aż się skończy

ustaw rozmiar na 100 %

Wpisz większą liczbę aby powiększyć duszka.

Wpisz 100, aby powrócić do normalnego rozmiaru.



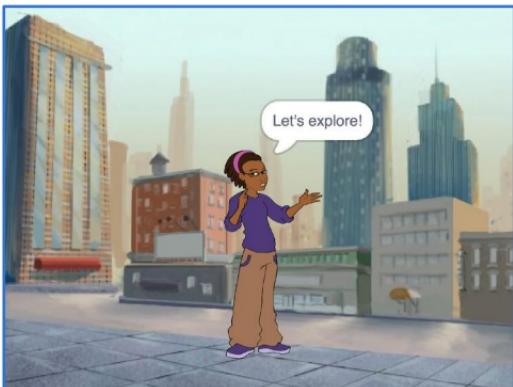
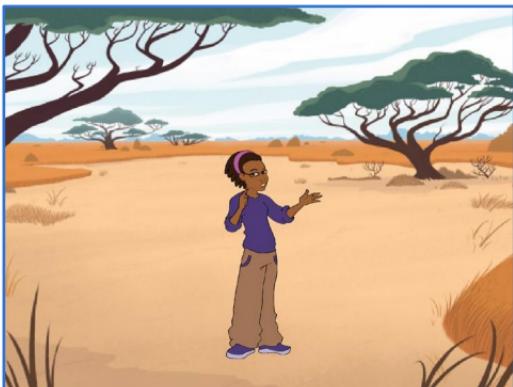
WYPRÓBUJ

Kliknij duszka.

Zmień tło



Zmieniaj sceny przełączając tło.



Zmień tło

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz dwa tła.



Savanna



Metro



Wybierz duszka.



Avery

DODAJ KOD



kiedy kliknięto

zmień tło na Savanna

czekaj 1 sekund

zmień tło na Metro

Wybierz tło, z którym chcesz zacząć projekt.

Wybierz drugie tło.

powiedz Chodźmy tam! przez 2 sekund

Wpisz, co chciałbyś powiedzieć.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Dodaj dźwięk



Dodaj głos lub inny dźwięk
do swojego projektu.



Hello, friends!



Dodaj dźwięk

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



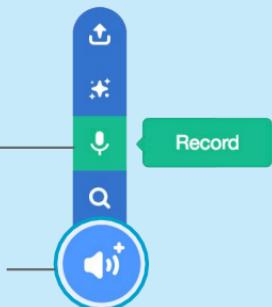
Champ99

Sounds

Kliknij zakładkę "Dźwięki"

Kliknij Nagraj w rozwijanym menu.

Albo kliknij tu, aby wybrać dźwięk z biblioteki.



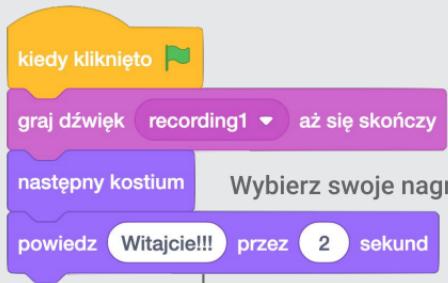
Aby nagrać głos lub inny dźwięk naciśnij czerwony przycisk.

Jeśli Twoje urządzenie nie może nagrywać, dodaj inny dźwięk.

DODAJ KOD

Code

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz swoje nagranie.

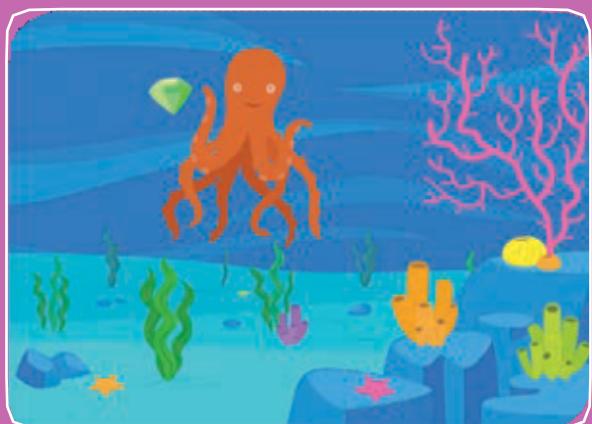
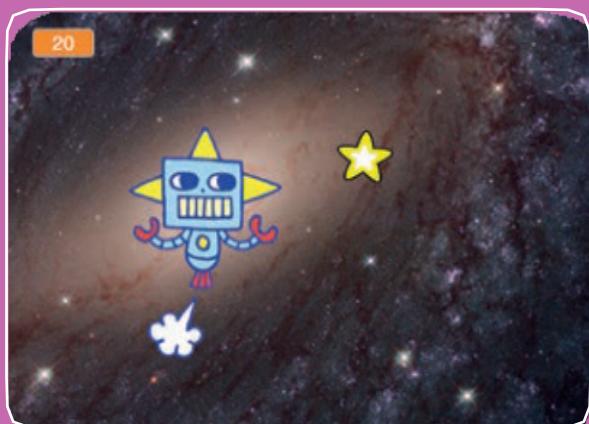
Wpisz to, co chcesz powiedzieć.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Zrób grę - Pościg



Stwórz grę, w której Twój bohater goni innego duszka i zdobywa punkty.

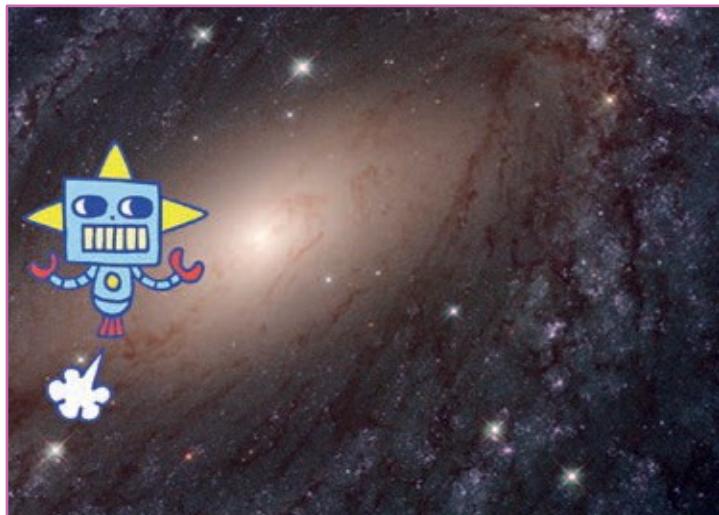
Zrób grę - Pościg

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- 1. Ruch w prawo i w lewo**
- 2. Ruch w górę i w dół**
- 3. Goń gwiazdę**
- 4. Zagraj dźwięk**
- 5. Dodaj punkty**
- 6. Zalicz poziom**
- 7. Zwycięstwo!**

Ruch w prawo i w lewo

Naciskaj strzałki aby poruszać duszkiem na boki.



Ruch w prawo i w lewo

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



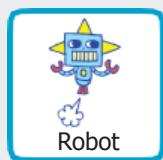
Wybierz tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
zmień x o 10

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
zmień x o -10

Wybierz strzałkę w prawo.

Wybierz strzałkę w lewo.

Minus spowoduje ruch w przeciwną stronę.

WYPRÓBUJ

Wypróbuj skrypt wciskając strzałki.

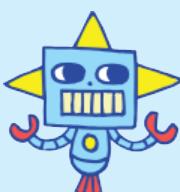


WSKAZÓWKA

Pozycja x to współrzędna pozioma na scenie.

Wpisz liczbę ujemną, aby poruszać się w lewo.

zmień x o -10

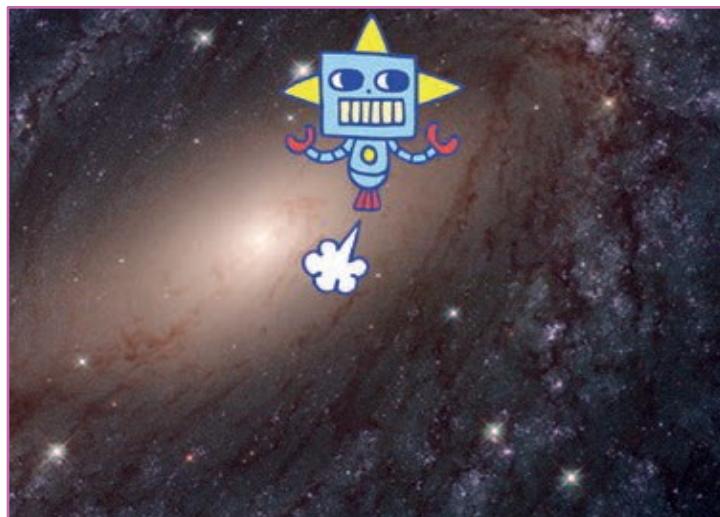


Wpisz liczbę dodatnią, aby poruszać się w prawo.

zmień x o 10

Ruch w górę i w dół

Wciskaj strzałki, aby poruszać duszkiem w górę i w dół.

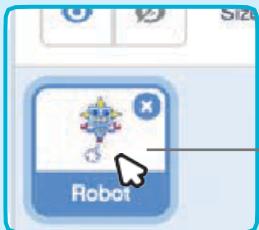


Ruch w górę i w dół

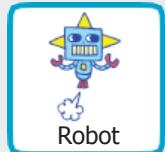
scratch.mit.edu



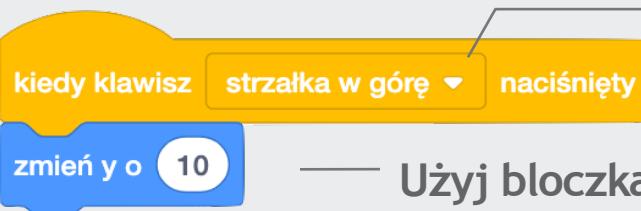
PRZYGOTUJ



Upewnij się, że masz zaznaczonego duszka.

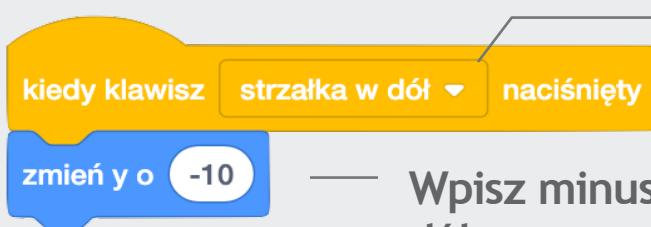


DODAJ KOD



Wybierz strzałkę w góre.

Użyj bloczka „zmień y o...”



Wybierz strzałkę w dół.

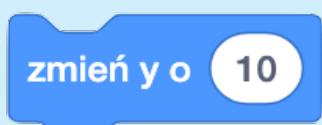
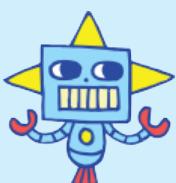
Wpisz minus aby poruszać się w dół.

WYPRÓBUJ

Wypróbuj skrypty wciskając strzałki.

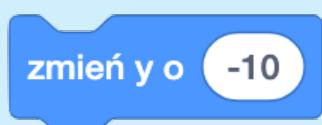


WSKAZÓWKA



Pozycja y to pionowa pozycja duszka.

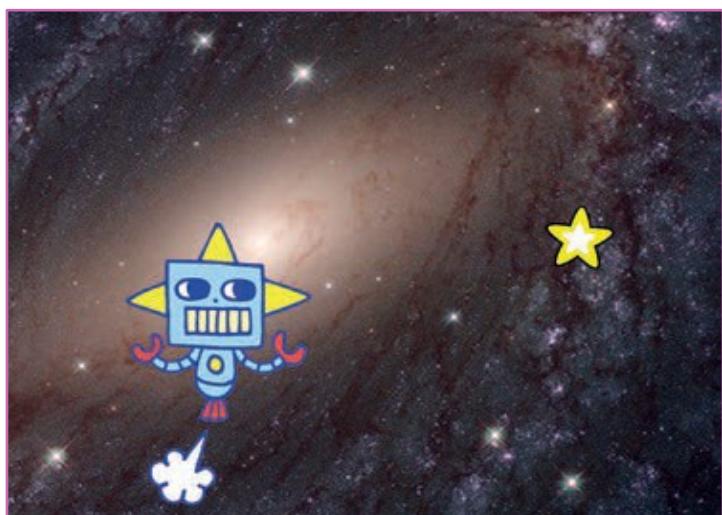
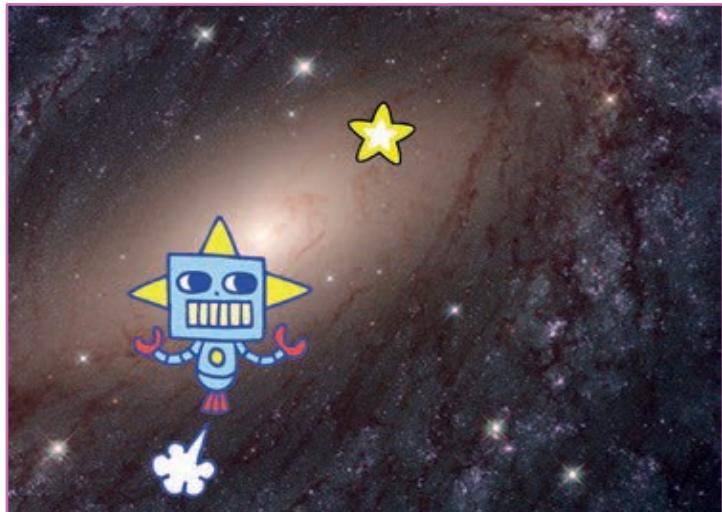
Liczba dodatnia pozwala poruszać się do góry.



Ujemna liczba przenosi duszka w dół.

Goń gwiazdę

Dodaj duszka, którego będziesz goni.



Goń gwiazdę

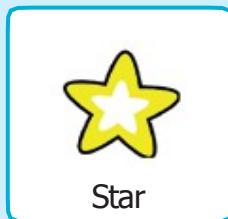
scratch.mit.edu



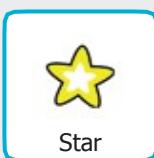
PRZYGOTUJ



Dodaj duszka, którego będziesz gonić np. Gwiazdkę.



DODAJ KOD



Spróbuj wpisać krótszy czas np. 0.5, żeby duszek latał szybciej.

WYPRÓBUJ

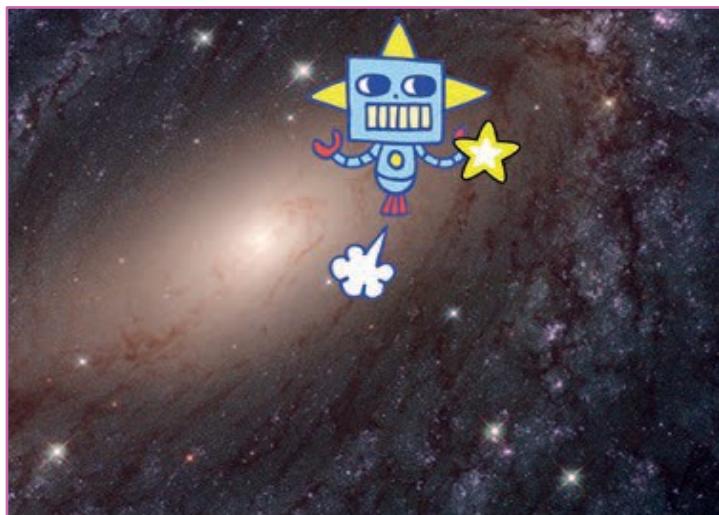
Kliknij zieloną flagę żeby wypróbować program.



Aby zatrzymać program kliknij czerwoną kropkę.

Zagraj dźwięk

Zagraj dźwięk kiedy robot dotnie gwiazdy.

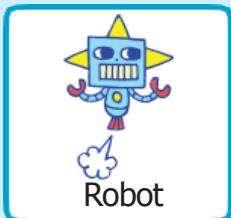


Zagraj dźwięk

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Upewnij się, że masz zaznaczonego duszka.

Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki.

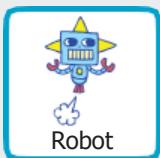


Wybierz dźwięk z biblioteki dźwięków.

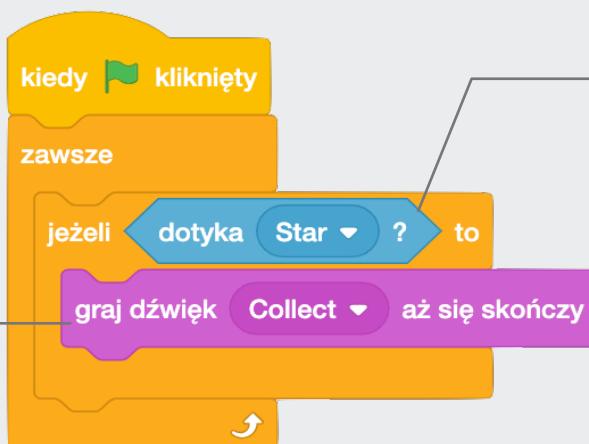
DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt, aby dodać kod.



Wybierz dźwięk z menu.



Wstaw czujnik „dотыка” do bloczka „jeżeli”.



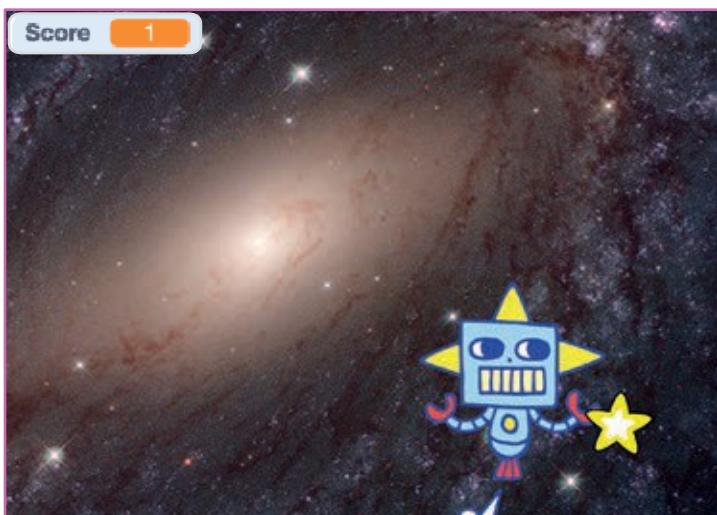
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę żeby wypróbować skrypt.



Dodaj punkty

Dodawaj punkty przy dotknięciu gwiazdy przez robota.



Dodaj punkty

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ

Wybierz Zmienne.

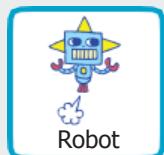


Kliknij „Utwórz zmienne”.



Nazwij zmienneą „Punkty” i kliknij OK.

DODAJ KOD



Wybierz „Punkty” z menu.



Wstaw blok, który zresetuje punkty.

Wstaw blok, który doda punkty.

WSKAZÓWKA

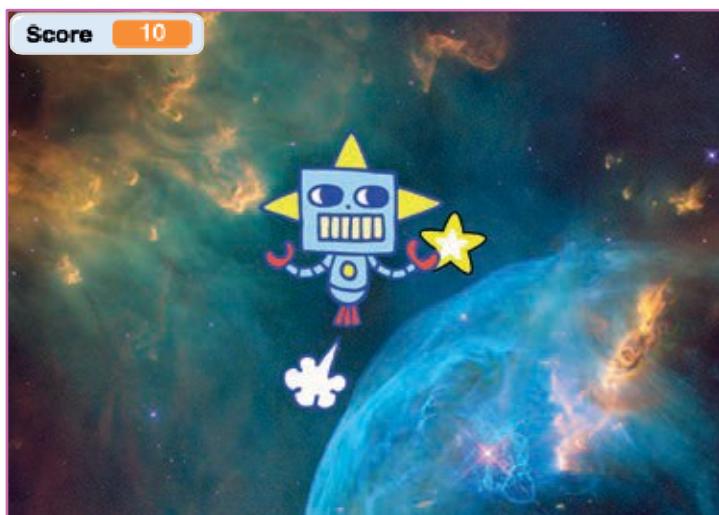
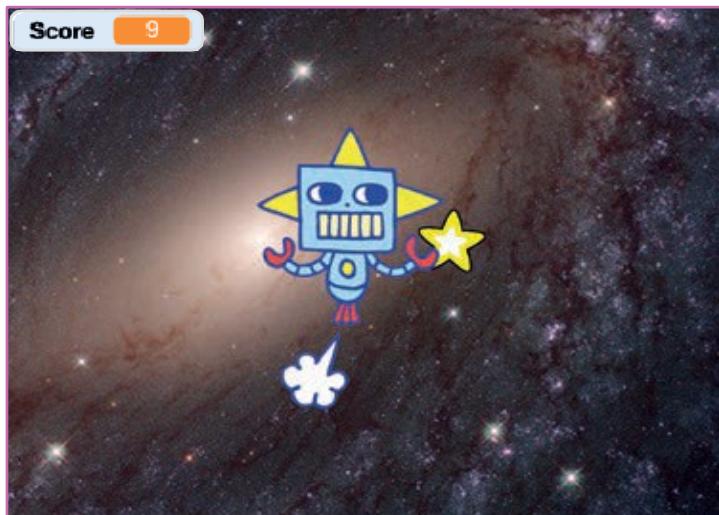
Blok „ustaw punkty na 0” resetuje uzyskane punkty.



Blok „zmień punkty o 1” zwiększa liczbę punktów.

Zalicz poziom

Zakończ grę osiągając określoną liczbę punktów i komunikując to brawami.

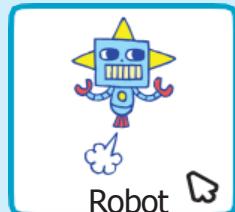
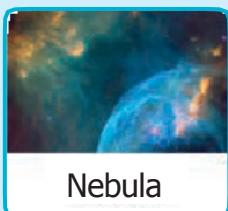


Zalicz poziom

scratch.mit.edu



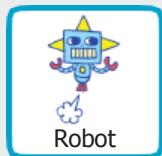
Dodaj kolejne tło.



PRZYGOTUJ

Kliknij duszka, aby go zaznaczyć.

DODAJ KOD



Włóż bloczek „Punkty” do okna bloczka równości znajdującego się w Wyrażeniach.



Wybierz pierwsze tło.

Teraz wybierz tło, które ma się pojawić kiedy uzyskasz 10 punktów.



Wybierz dźwięk zwycięstwa.

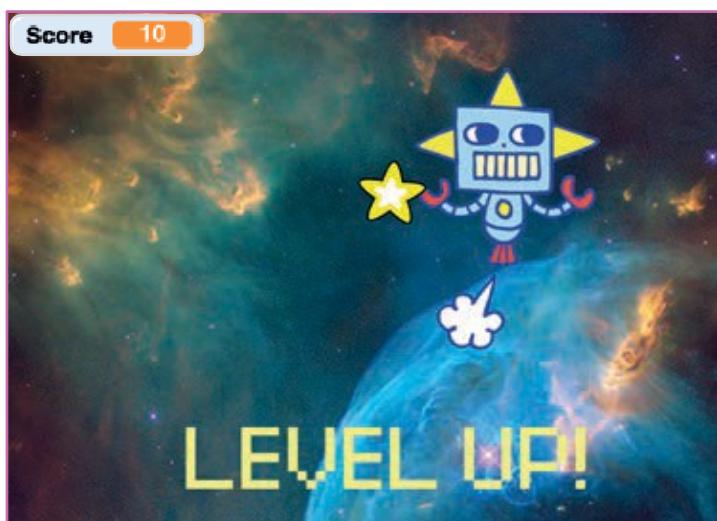
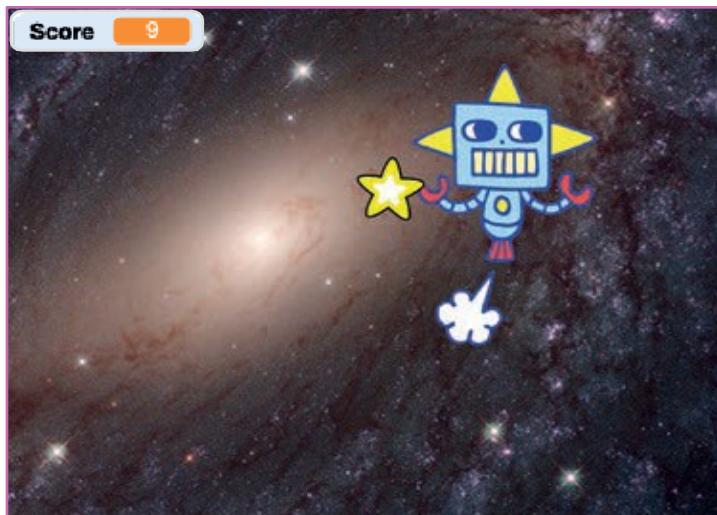
WYPRÓBUJ

Kliknij flagę żeby wypróbować program.



Zwycięstwo!

Pokaż wiadomość informującą o wygranej.

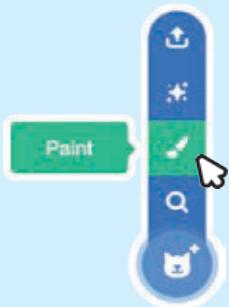


Zwycięstwo!

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



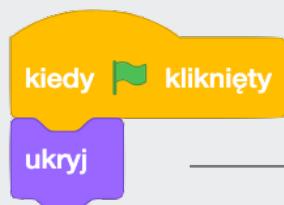
Dodaj duszka, którego stworzysz
przy pomocy edytora graficznego.
Wybierz pędzel.

Użyj narzędzi Tekst, aby napisać
wiadomość „Zwycięstwo”.

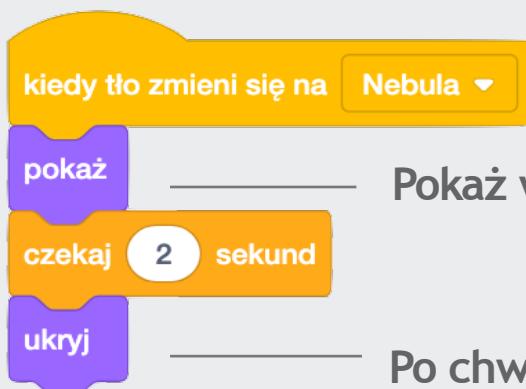


Möżesz wybrać czcionkę, jej
rozmiar i kolor.

DODAJ KOD



Usuń wiadomość
na początku gry.



Wybierz tło
końcowe.

Pokaż wiadomość.

Po chwili ją ukryj.

WYPRÓBUJ

Kliknij flagę i wypróbuj swój
program.



Tworzymy muzykę



Wybierz instrument, dodaj dźwięki,
i naciśnij klawisz klawiatury aby zagrać.

Tworzymy muzykę

Użyj kart w dowolnej kolejności:

- Zagraj na bębnie
- Stwórz rytm
- Animuj bęben
- Stwórz melodię
- Zagraj akord
- Dźwięk niespodzianka
- Beatbox
- Nagraj dźwięk
- Zagraj piosenkę

Zagraj na bębnie

Naciśnij klawisz,
a bęben zagra dźwięk.



Zagraj na bębnie

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



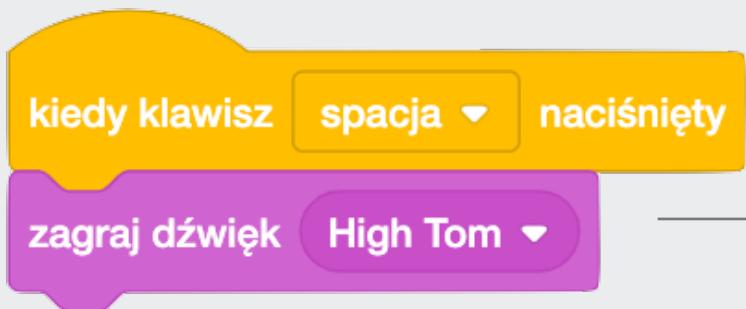
Wybierz tło.



Wybierz duszka bęben.



DODAJ KOD



Wybierz z menu dźwięk bębna, który Ci się podoba.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację i wypróbowaj program.

Stwórz rytm

Zagraj powtarzającą się sekwencję dźwięków.



Stwórz rytm

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz bęben z kategorii muzyka.



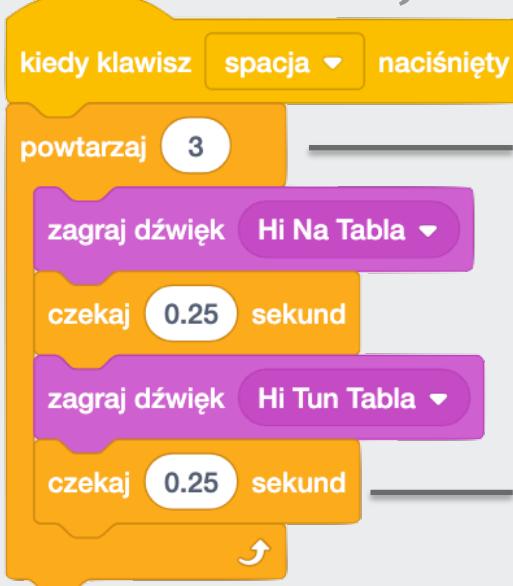
Taniec

Muzyka

Sport

Aby zobaczyć same instrumenty kliknij kategorię Muzyka w bibliotece duszków.

DODAJ KOD



Wpisz, ile razy ma zostać powtórzona sekwencja dźwięków.

Wypróbuj różne wartości czasowe aby zmienić rytm.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację aby wypróbować program.

Animuj bęben

Animuj instrument zmieniając kostiumy.



Animuj bęben

scratch.mit.edu



Wybierz bębny.

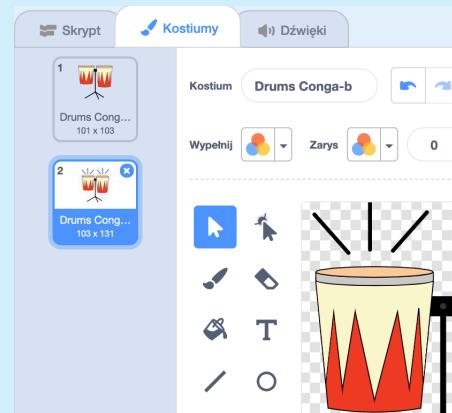


PRZYGOTUJ

Kostiumy

Kliknij zakładkę „Kostiumy”.

Możesz użyć wiadra z farbą, aby zmienić kolor bębna.



DODAJ KOD



Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt

Wybierz różne dźwięki z menu

WYPRÓBUJ



Kliknij strzałkę w lewo, aby wypróbować.

Stwórz melodyę

Zagraj serię dźwięków



Stwórz melodię

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz instrument np.
saksofon.



Saxophone

Taniec

Muzyka

Sport

Aby zobaczyć tylko duszki
- instrumenty, kliknij
zakładkę Muzyka w
bibliotece duszków.

DODAJ KOD



Wybierz strzałkę w
góre (lub dowolny
klawisz).

Wybierz różne
dźwięki z menu.

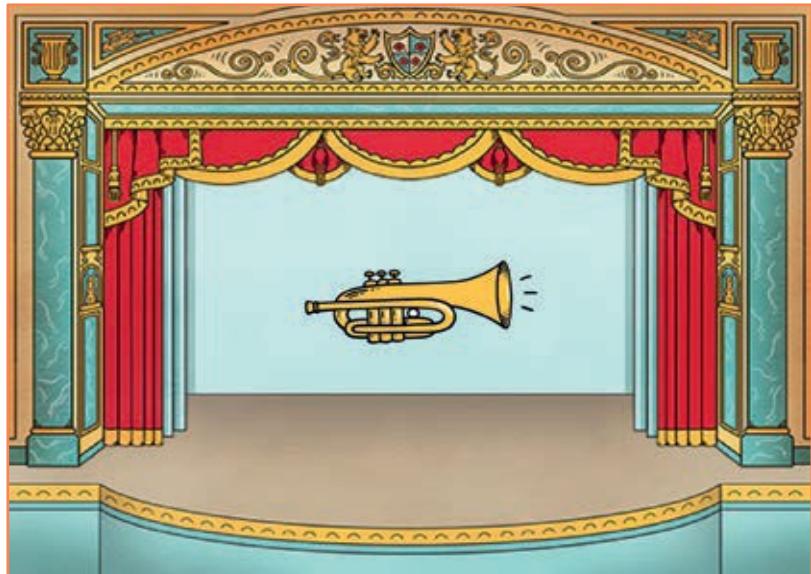
WYPRÓBUJ



Naciśnij strzałkę w góre.

Zagraj akord

Zagraj więcej niż jeden dźwięk w tym samym czasie, aby powstał akord.



Zagraj akord

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz duszka
trąbkę.



Trumpet

Taniec

Muzyka

Sport

Aby zobaczyć tylko duszki - instrumenty, kliknij zakładkę Muzyka w bibliotece duszków.

DODAJ KOD

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty

— Wybierz strzałkę w dół.

zagraj dźwięk F Trumpet

zagraj dźwięk A Trumpet

zagraj dźwięk C2 Trumpet

Wybierz trzy różne dźwięki.

WYPRÓBUJ



Naciśnij strzałkę w dół.

WSKAZÓWKA

Użyj

zagraj dźwięk C Trumpet

aby zagrać dźwięki w tym samym czasie.

Użyj

graj dźwięk C Trumpet aż się skończy

aby zagrać dźwięki jeden po drugim.

Dźwięk niespodzianka

Zagraj jeden z wylosowanych dźwięków z listy.



Dźwięk niespodzianka

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

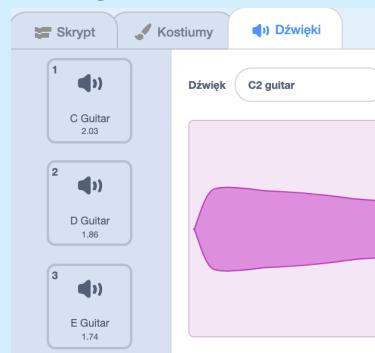


Wybierz duszka
Gitarę.



Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki, aby
zobaczyć ile dźwięków ma
Twój instrument.



DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypty.



Wybierz strzałkę w prawo.

Wklej bloczek „losuj liczbę...”.

Wpisz liczbę dźwięków, które
posiada Twój instrument.

WYPRÓBUJ



Wciśnij strzałkę w prawo,
aby wypróbować program.

Beatbox

Zagraj sekwencję dźwięków wydawanych przy pomocy narządów mowy.



Beatbox

scratch.mit.edu



Wybierz duszka
Mikrofon.

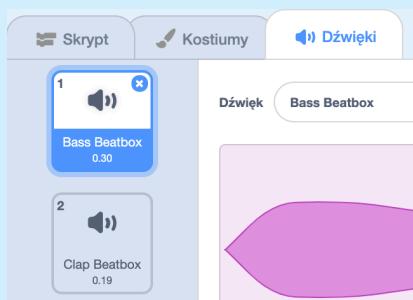


Microphone

PRZYGOTUJ

Dźwięki

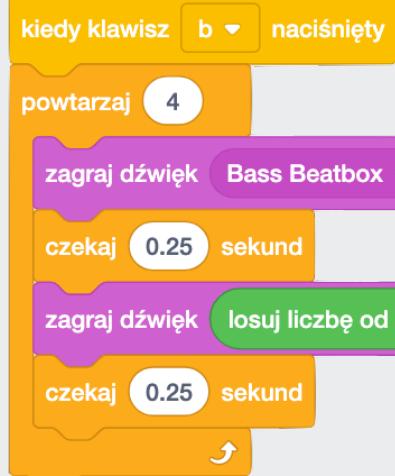
Kliknij zakładkę Dźwięki, aby zobaczyć ile dźwięków ma Twój instrument.



DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz klawisz b lub inny dowolny.

Wklej blok „losuj liczbę...”

Wpisz liczbę dźwięków dla Twojego instrumentu.

WYPRÓBUJ

B

Naciśnij B, aby wypróbować program.

Nagraj dźwięk

Stwórz swój własny dźwięk
i nagraj go.



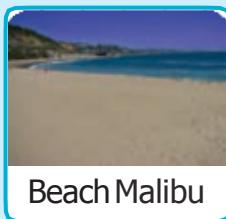
Nagraj dźwięk

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz dowolnego duszka.



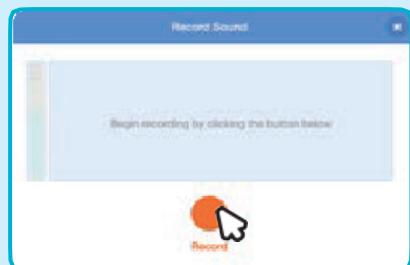
Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki.

Wybierz opcję Nagraj Z rozwiniętego menu.



Nagraj



Kliknij pomarańczowy przycisk i nagraj krótki dźwięk.

DODAJ KOD

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz klawisz C lub inny dowolny.

WYPRÓBUJ



Naciśnij klawisz C i wypróbuje program.

Zagraj piosenkę

Dodaj dźwięk z Pętli, który będzie grany w tle całego programu.



Zagraj piosenkę

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz duszka
Głośnik.



Dźwięki

Kliknij zakładkę
Dźwięki.



Wybierz dźwięk
z kategorii Pętla
np. Drum Jam.

Zwierzęta

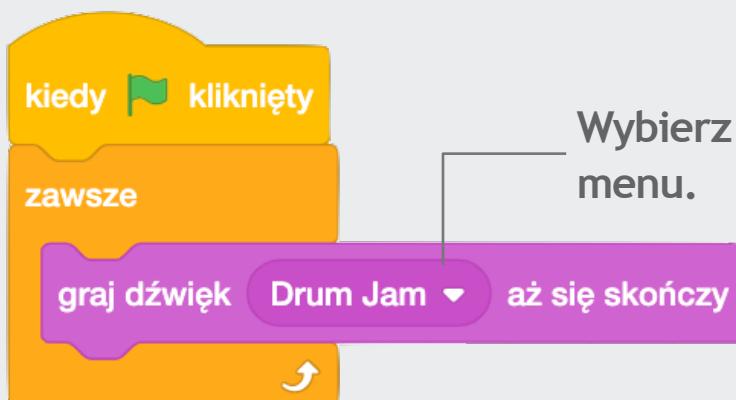
Efekty

Pętle

Aby zobaczyć muzyczne pętle, kliknij
zakładkę Pętle u góry w bibliotece
dźwięków.

DODAJ KOD

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz swój dźwięk z
menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę i wypróbuj
skrypt. Zawsze możesz wybrać inny
dźwięk.



Tworzymy historyjkę



Wybierz duszki, dodaj dialogi i ożyw swoją historię.

Tworzymy historyjkę

Zacznij od pierwszej karty, a następnie
wypróbuj pozostałe
w dowolnej kolejności:

- Początek historii
- Zaczni rozmawiać
- Przełączaj tła sceny
- Kliknij duszka
- Dodaj swój głos
- Szybuj do wybranego miejsca
- Spaceruj po scenie
- Wyślij wiadomość
- Dodawaj sceny

Początek historii

Wybierz tło i dodaj duszka, który powie cokolwiek..



Początek historii

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



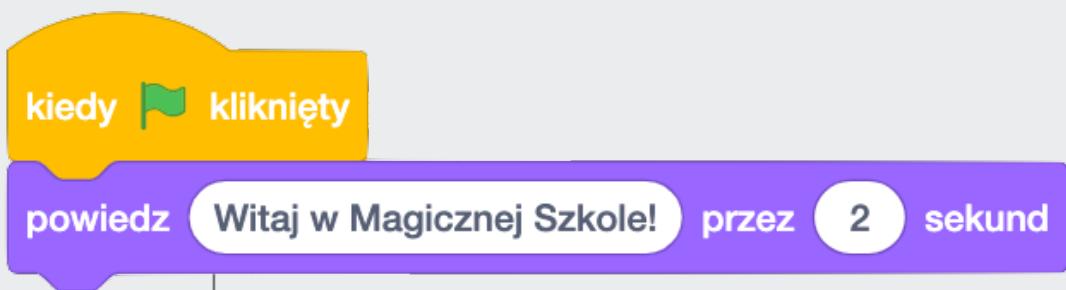
Wybierz tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



Wpisz to, co chciałbyś, aby Twój duszek powiedział.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Zacznij rozmawiać

Spraw, aby duszki zaczęły ze sobą rozmawiać.



Zacznij rozmawiać

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz dwa duszki:
Wiedźmę i Elfa.



DODAJ KOD

Kliknij miniaturkę każdego duszka po kolej i dodaj skrypty.



```
kiedy [kliknięty]
powiedz [Mam w domu sowę.] przez [2] sekund
czekaj [2] sekund
```



```
kiedy [kliknięty]
czekaj [2] sekund
powiedz [Jak ma na imię?] przez [2] sekund
```

Wpisz to, co
chciałbyś, aby
Twoje duszki
powiedziały.



WSKAZÓWKA

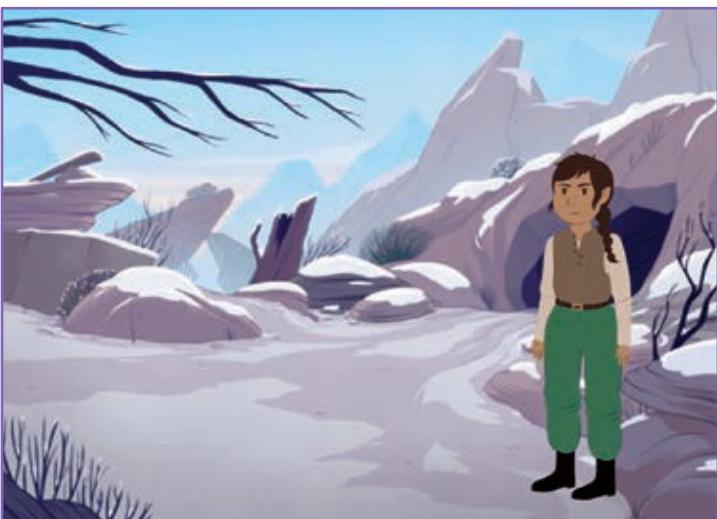


Aby zmienić kierunek, w którym ustawiony jest duszek, kliknij zakładkę Kostiumy i odwróć go w płaszczyźnie poziomej.



Przełączaj tła sceny

Ustaw dwa tła i przełączaj je w trakcie trwania programu.



Przełączaj sceny

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Wybierz dwa tła.



DODAJ KOD



```
kiedy [zielona flaga] kliknięty
  zmień tło na Witch House
  czekaj (4 sekund)
  zmień tło na Mountain
```

Wybierz tło startowe.

Wybierz drugie tło.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Kliknij duszka

Spraw aby Twoja historia stała się interaktywna.



Kliknij duszka

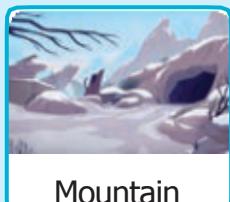
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Mountain



Wybierz duszka.

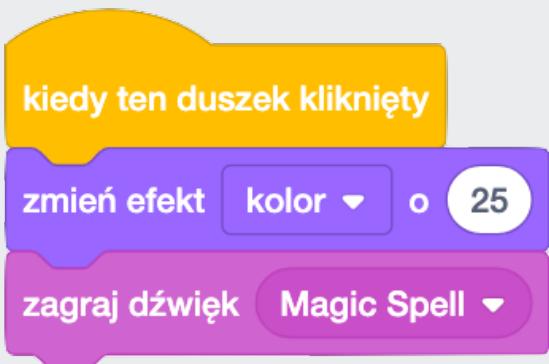


Unicorn

DODAJ KOD



Unicorn



Możesz wybrać różne efekty.

Wybierz dźwięk z menu.

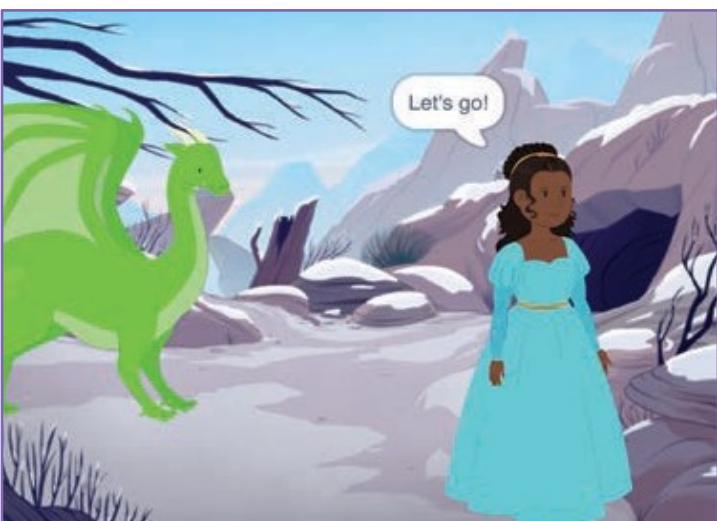
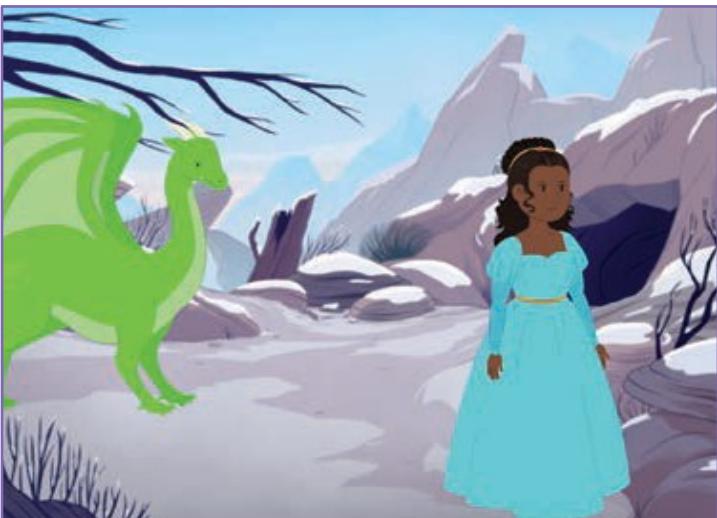
WYPRÓBUJ

Kliknij duszka.



Dodaj swój głos

Nagraj swój głos, niech duszek
przemówi.



Dodaj swój głos

scratch.mit.edu



Wybierz duszka.



Princess

Dźwięki

Kliknij zakładkę Dźwięki.

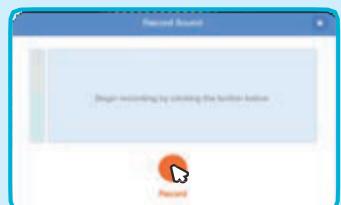


Nagraj



Wybierz opcję Nagraj z rozwijanego menu.

Kliknij nagranie.



Kiedy skończysz nagrywać kliknij Zapisz.

DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



Princess

kiedy kliknięty

zagraj dźwięk recording1 ▾

powiedz Chodźmy! przez 2 sekund

Wybierz nagranie z menu.

WYPRÓBUJ

Kliknij flagę, aby wypróbować.



Szybuj do wybranego miejsca

Spraw, aby duszek szybował po scenie z jednego miejsca na drugie.



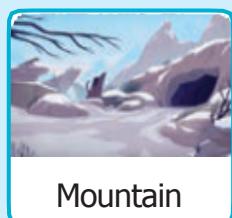
Szybuj do wybranego miejsca

scratch.mit.edu

PRZYGPTUJ



Wybierz tło.



Mountain

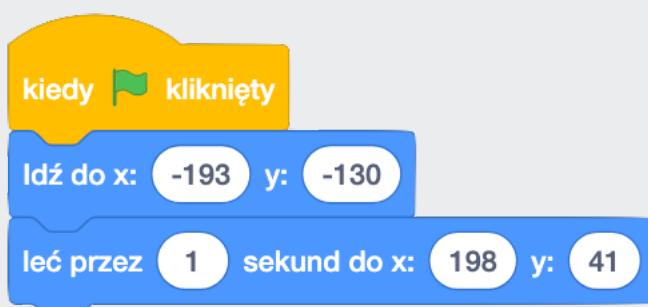


Wybierz duszka.



Owl

DODAJ KOD



WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



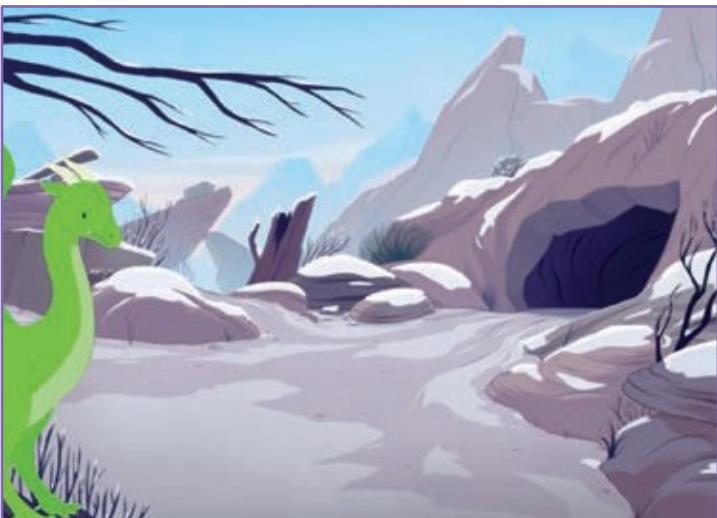
WSKAZÓWKA



Kiedy przeniesiesz duszka, wartość liczby x i y w bloczkach zmienia się automatycznie.

Spaceruj po scenie

Niech Twój duszek wkroczy na scenę i przejdzie się po niej.



Spaceruj po scenie

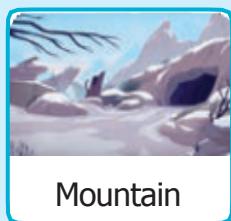
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Mountain



Wybierz duszka.



Dragon

DODAJ KOD



```
kiedy [kliknięty]
  ukryj
  idź do x: -240 y: -60
  pokaż
  leć przez [3] sekund do x: [0] y: [-60]
```

Wpisz **-240**, aby umieścić duszka po lewej stronie sceny.

Zmieniaj tę liczbę, aby duszek szybował szybciej lub wolniej.

WSKAZÓWKA

Zmień rozmiar duszka wpisując mniejszą lub większą liczbę.

Duszek **Dragon**

Pokaż

Rozmiar **100**

x **0**

Kier



Rozmiar **20**



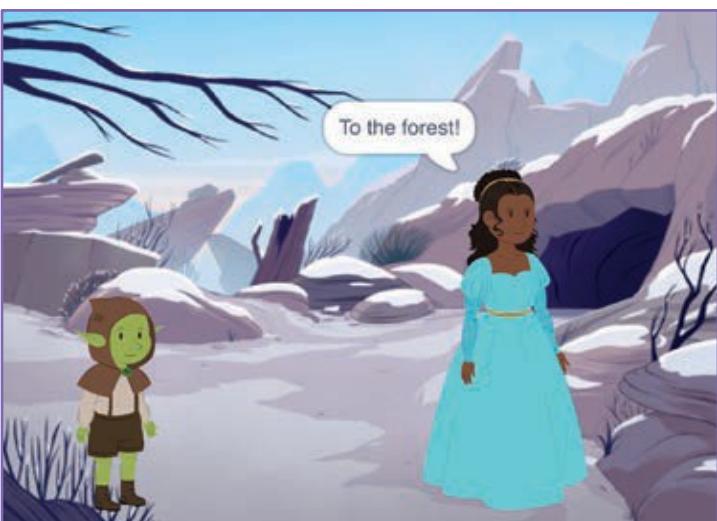
Rozmiar **50**



Rozmiar **80**

Wyślij wiadomość

Steruj konwersacją duszków przy pomocy wysyłanych wiadomości.



Wyślij wiadomość

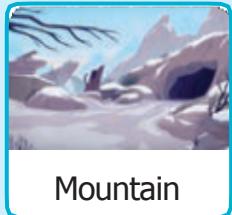
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Mountain



Wybierz dwa duszki.



Goblin



Princess

DODAJ KOD

Kliknij kolejno miniaturki każdego duszka i dodaj kod.



kiedy kliknięty
powiedz Dokąd idziesz? przez 2 sekund
nadaj komunikat wiadomość1 ▾

Nadaj wiadomość.



kiedy otrzymam wiadomość1 ▾
powiedz Do lasu. przez 2 sekund

Powiedz drugiemu duszkowi, co ma zrobić, kiedy odbierze wiadomość.

WSKAZÓWKA

nadaj komunikat wiadomość1 ▾
Nowa wiadomość
✓ wiadomość1

Möżesz rozwinąć menu i dodać nową wiadomość.

Dodawaj sceny

Stwórz kilka scen z różnymi tłami i duszkami.



Dodawaj sceny

scratch.mit.edu



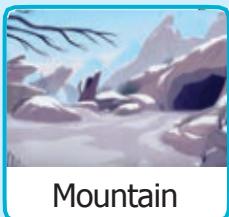
PRZYGOTUJ



Dodaj tła.



Witch House



Mountain



Dodaj duszka.

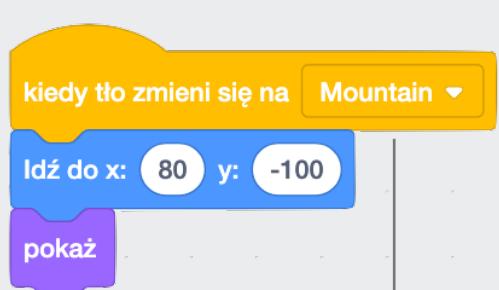
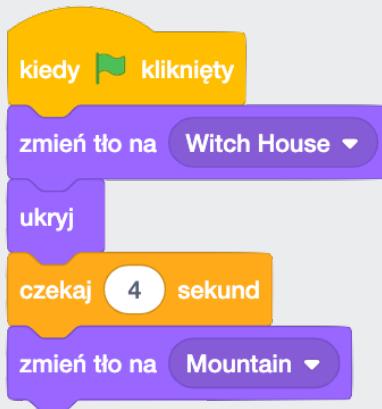


Fox

DODAJ KOD



Fox



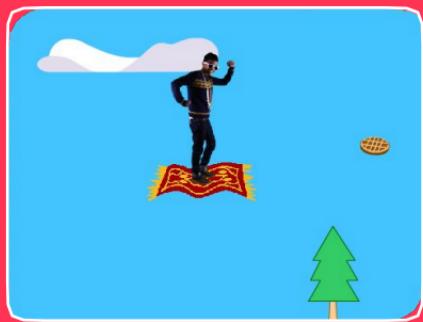
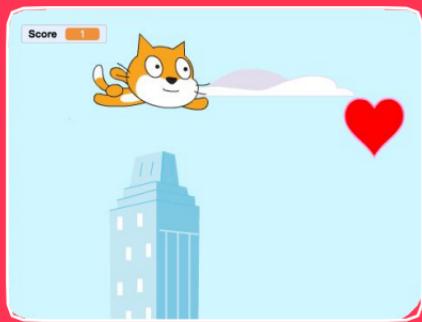
Wybierz z menu nazwę tła.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Lecimy



Wybierz bohatera i spraw, aby poleciał

Lecimy

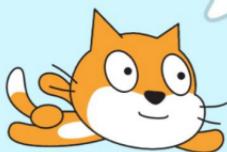
Użyj kart w następującej kolejności:

1. Wybierz duszka
2. Zaczni latać
3. Zmień kostium
4. Steruj duszkiem
5. Płynące chmury
6. Latające serca
7. Zbieranie punktów

Wybierz duszka

Wybierz duszka, który będzie latał.

Czas na latanie!!!



Wybierz duszka

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



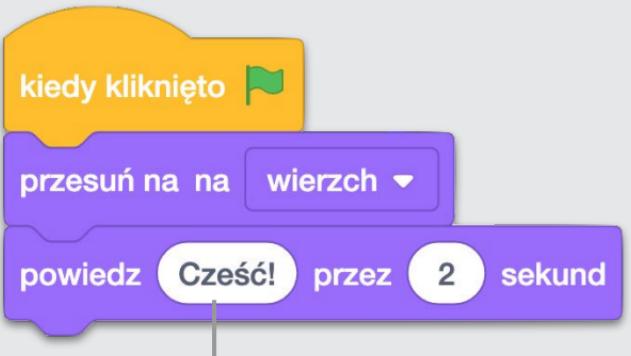
Wybierz tło np.
"blue sky2".



Wybierz duszka, który
będzie leciał.



DODAJ KOD



Wpisz tekst,
który ma
powiedzieć
duszek.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby
wypróbować skrypt.



Zacznij latać

Zanimuj scenę tak, aby sprawić wrażenie lecącego duszka.



Lecimy!

2

SCRATCH

Zacznij latać

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który będzie się przesuwał np. budynki.



DODAJ KOD

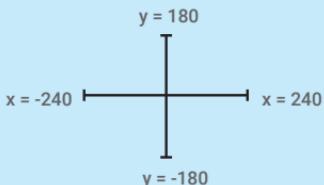


Początek z prawej strony sceny.

Wpisz liczbę ujemną, aby poruszał się w lewo.

WSKAZÓWKA

współrzędna x, to pozycja duszka na scenie od lewej do prawej strony



Zmień kostium

Dodaj urozmaicenie swojej sceny.



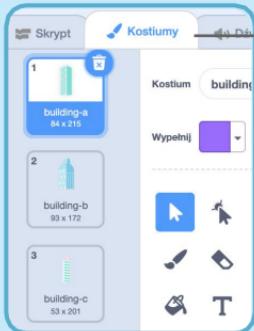
Zmień kostium

scratch.mit.edu

Kliknij duszka "budynki", aby go zaznaczyć.



PRZYGOTUJ



Następnie kliknij zakładkę Kostiumy, żeby zobaczyć inne kostiumy tego duszka.

DODAJ KOD



Kliknij zakładkę



Dodaj bloczek zmiany kostiumu.

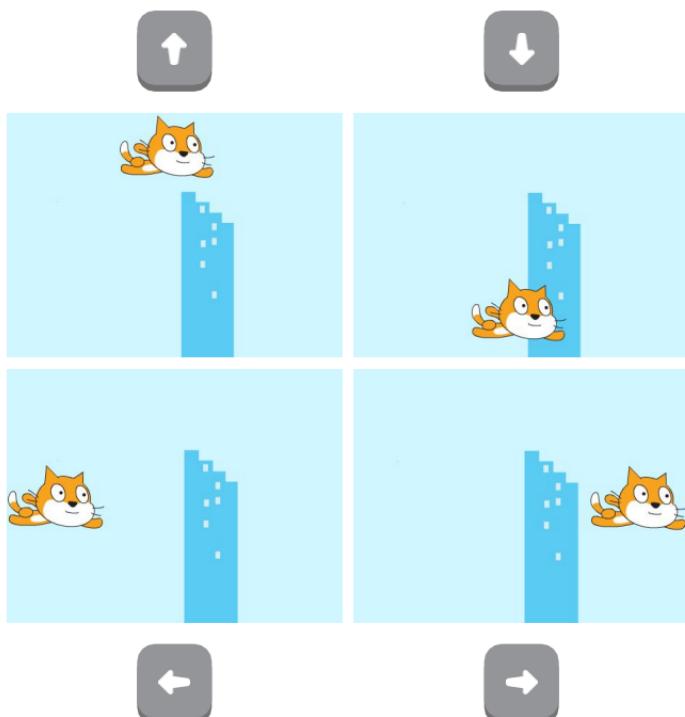
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.



Steruj duszkiem

Spraw, aby duszek poruszał się kiedy naciskasz strzałki

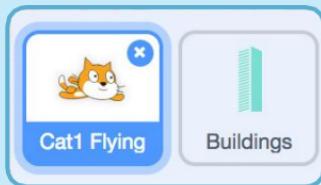


Steruj duszkiem

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

Kliknij aby zaznaczyć latającego duszka.



DODAJ KOD

Zmień x

Poruszaj duszkiem od lewej do prawej.

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
zmień x o 10



kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
zmień x o -10



Wpisz liczbę ujemną, aby poruszać się w lewo.

Zmień y

Poruszaj duszkiem w góry na dół.

kiedy klawisz strzałka w góre naciśnięty
zmień y o 10



kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
zmień y o -10



Wpisz liczbę ujemną, aby poruszać się w dół.

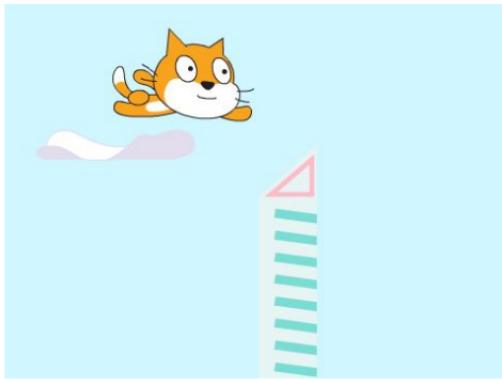
WYPRÓBUJ



Naciskaj klawisze na klawiaturze i poruszaj duszkiem we wszystkie strony.

Pływące chmury

Spraw, aby chmury płynęły po niebie.



Pływające chmury

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz z biblioteki duszka "chmury".

DODAJ KOD

ustaw y na losuj liczbę od 1 do 10

Wrzuć bloczek **losuj liczbę** do bloczka **ustaw y na**.

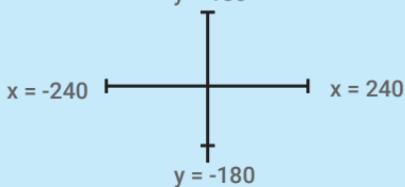


Wpisz liczby 1 i 180 aby utrzymać chmurę w odpowiednim przedziale.

WSKAZÓWKA

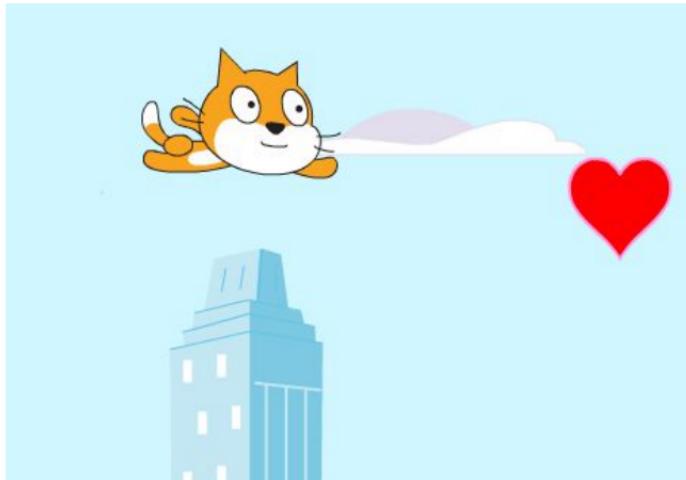
współrzędna y, to pozycja duszka na scenie od góry do dołu

$$y = 180$$



Latające serca

Dodaj serca lub inne szybujące obiekty

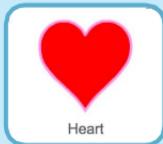


Latający serca

scratch.mit.edu

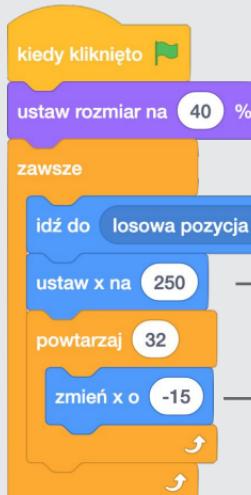


PRZYGOTUJ



Wybierz nowego duszka np.
serce

DODAJ KOD



Ustaw odpowiednią wielkość duszka

Ustaw duszka w dowolnej pozycji, ale jednocześnie ustaw go całkiem z prawej strony.

Przesuń duszka w lewą stronę

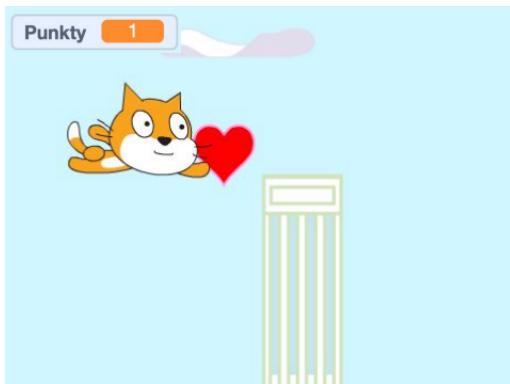
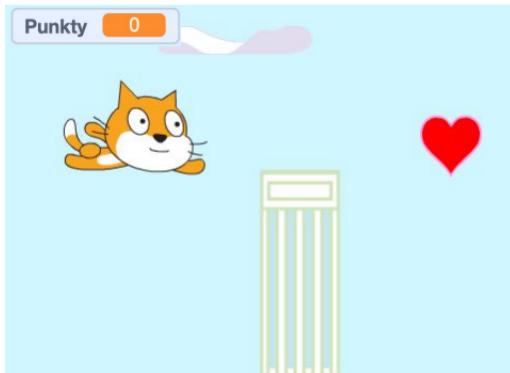
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować program.



Zbieranie punktów

Dodawaj punkty za każde złapane serce.



Zbieranie punktów

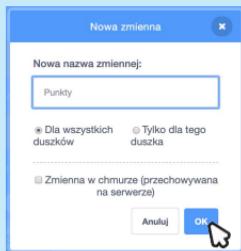
scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

Wybierz Zmienne



Kliknij "Utwórz zmienną".



Nazwij zmienną Punkty i kliknij przycisk OK

DODAJ KOD



Zaznacz swojego lecącego duszka.



Zresetuj punkty

Wybierz duszka serce z menu

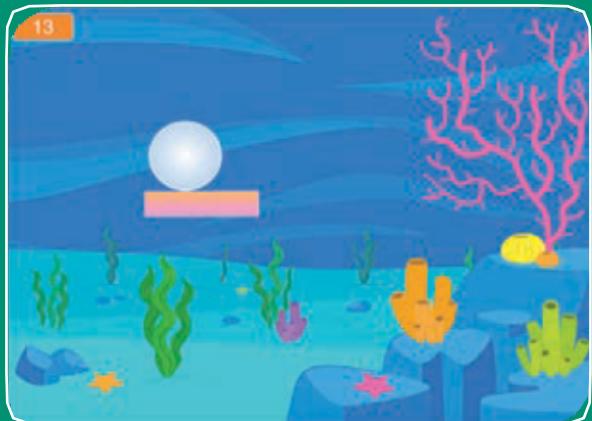
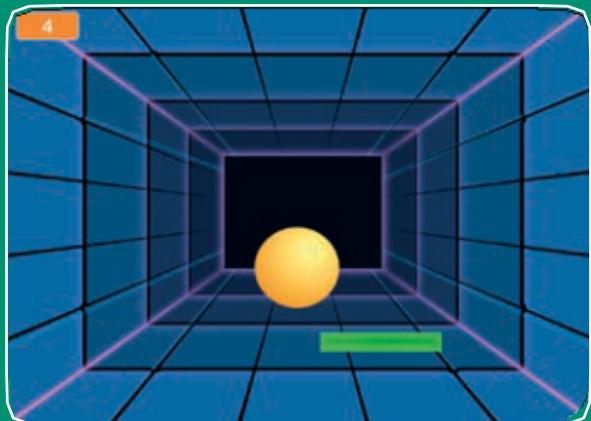
Dodaj punkt

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować program.



Ping Pong



Stwórz grę, w której będziesz odbijać piłeczkę i zdobywać punkty.

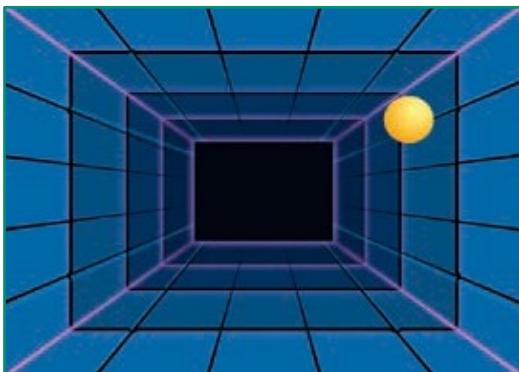
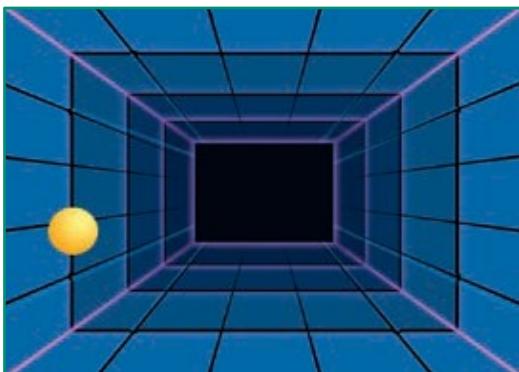
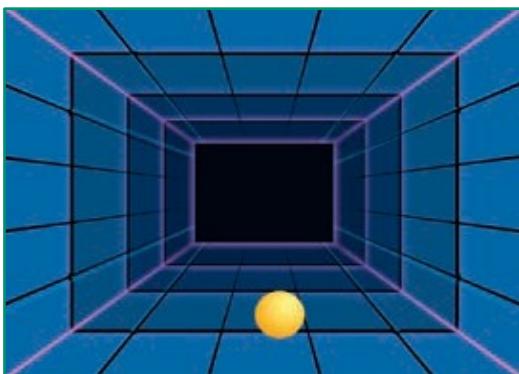
Ping Pong

Użyj kart w następującej kolejności:

1. Odbijaj piłeczkę.
2. Poruszaj paletką.
3. Odbijaj piłkę paletką.
4. Koniec gry.
5. Licz punkty.
6. Wygrana!

Odbijaj piłeczkę

Spraw aby piłka poruszając się po scenie odbijała się od ścian.



Odbijaj piłeczkę

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Neon Tunnel

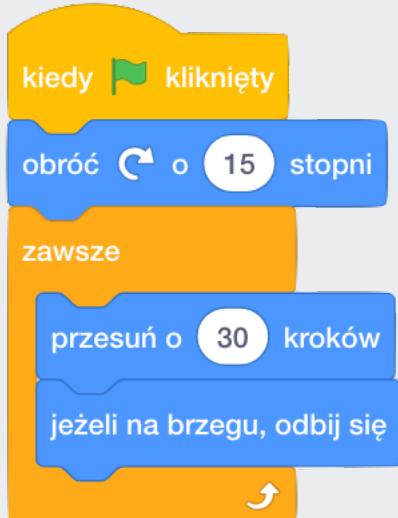


Dodaj duszka - piłkę.



Ball

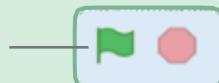
DODAJ KOD



Wpisz większą liczbę, aby przyspieszyć lot piłki.

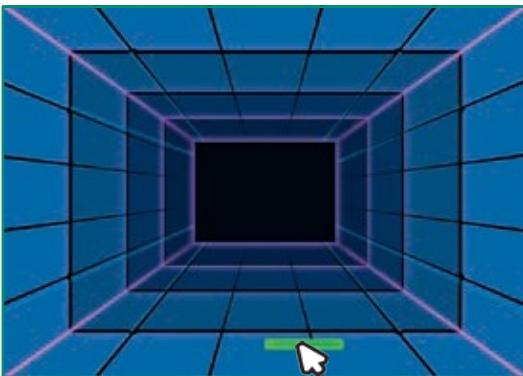
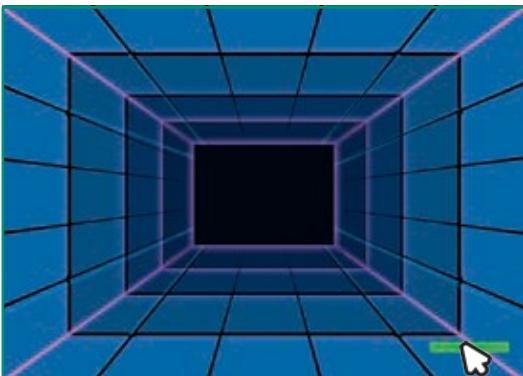
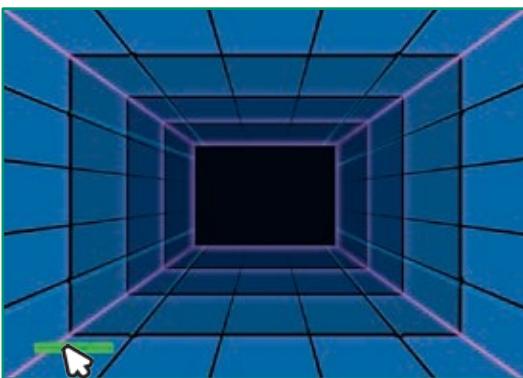
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Poruszaj paletką

Kontroluj paletkę poruszającą się za kursorem myszy.

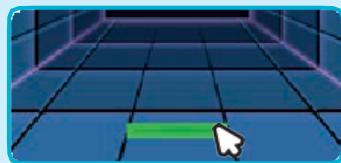


Poruszaj paletką

scratch.mit.edu



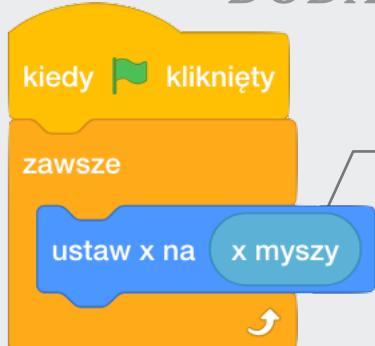
PRZYGOTUJ



Dodaj duszka, którym będziesz odbijać piłkę.

Przeciagnij paletkę na dół sceny.

DODAJ KOD



Wstaw bloczek „**x myszy**” do bloczka „**ustaw x na**”



WYPRÓBUJ

Kliknij flagę, aby wypróbować.



Przesuwaj kursor myszy, aby poruszać paletką.



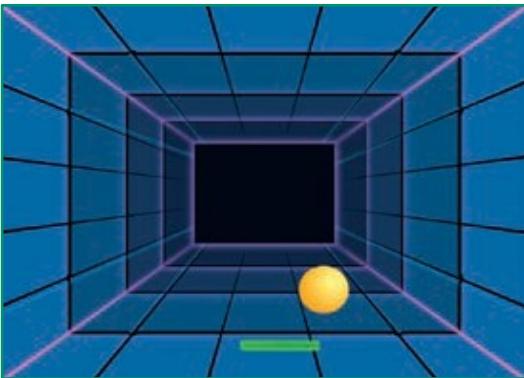
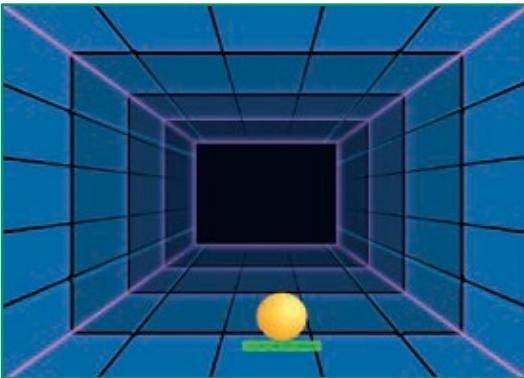
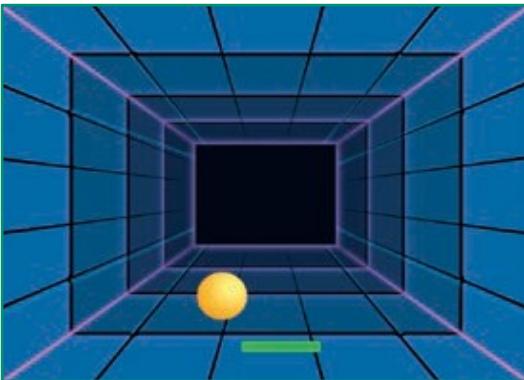
WSKAZÓWKA

Możesz obserwować pozycję x swojej paletki zmieniającą się podczas poruszania nią po scenie.



Odbijaj piłkę paletką

Spraw, aby piłka odbijała się od paletki.



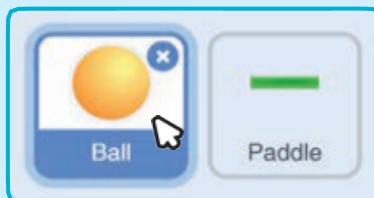
Odbijaj piłkę paletką

scratch.mit.edu



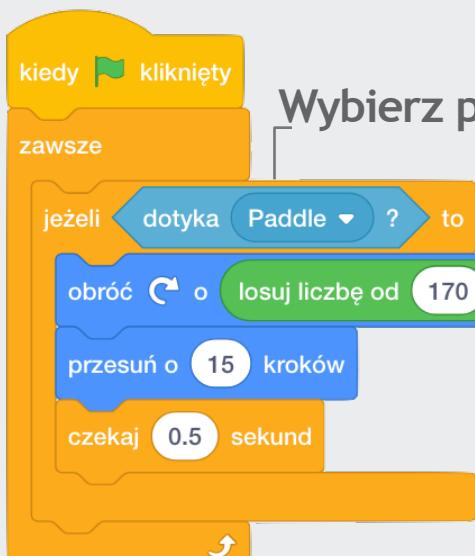
PRZYGOTUJ

Kliknij duszka Piłkę aby ją zaznaczyć.

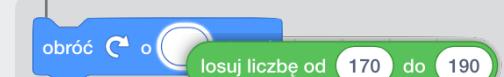


DODAJ KOD

Dodaj nowy skrypt duszkowi Piłce.



Wybierz paletkę z menu.



Wstaw bloczek „losuj...” do bloczka obróć i wpisz zakres od 170 do 190.

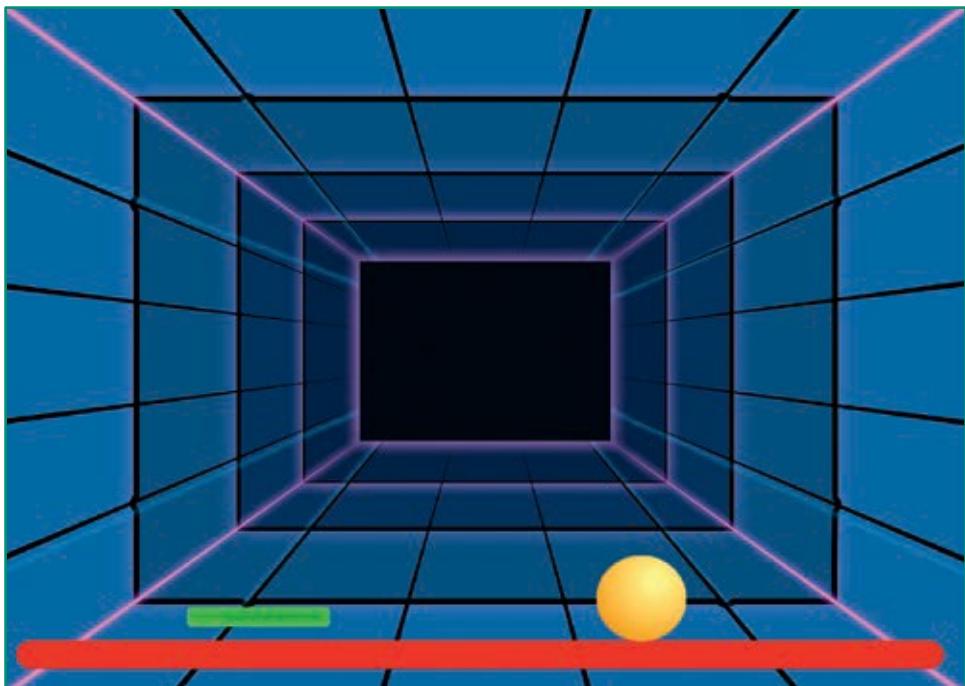
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę żeby wypróbować.



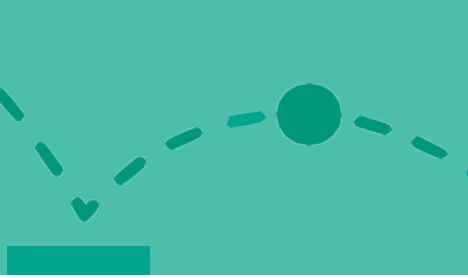
Koniec gry

Zatrzymaj grę, kiedy piłka dotknie czerwonej linii.

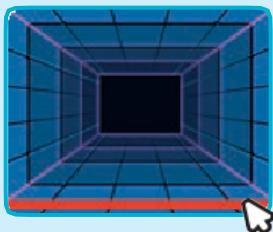
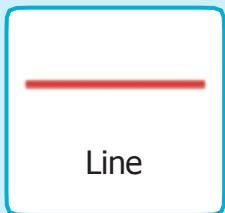


Koniec gry

scratch.mit.edu



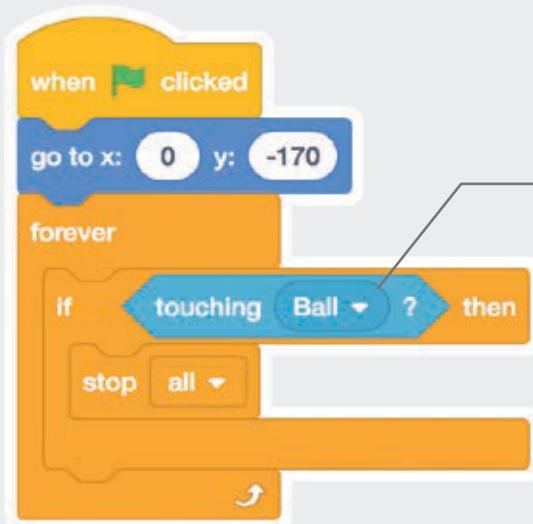
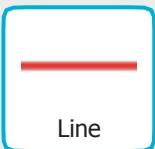
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka o nazwie Linia.

Przenieś linię na sam dół strony.

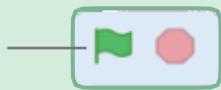
DODAJ KOD



Wybierz piłkę z menu.

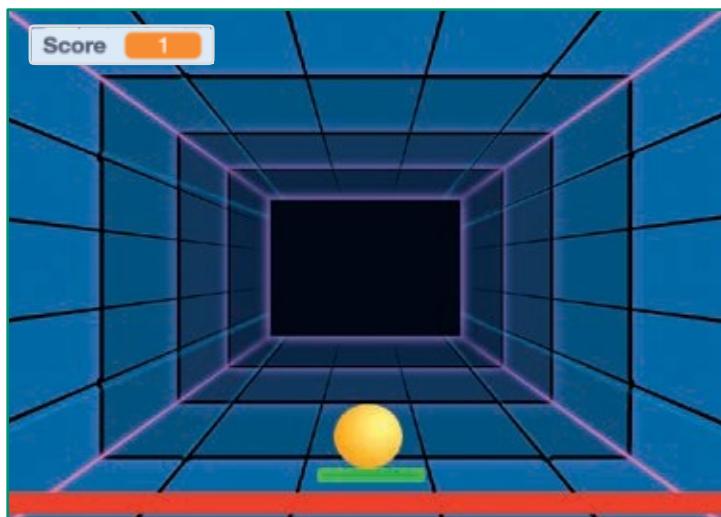
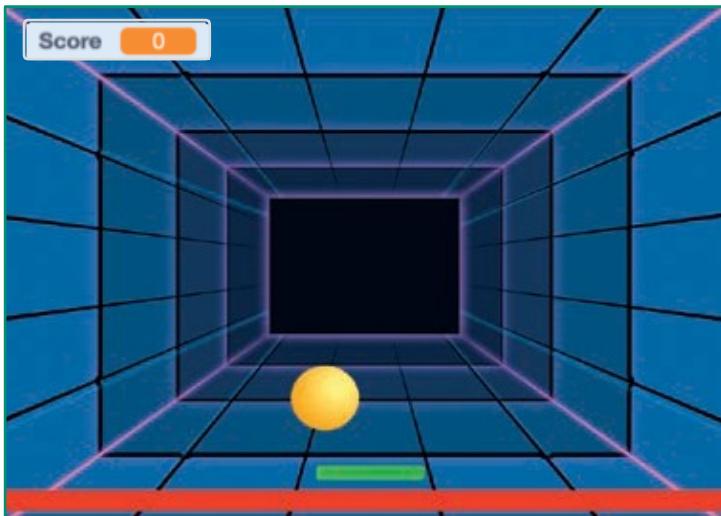
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Licz punkty

Naliczaj punkty, za każdym razem
kiedy odbijesz piłkę.

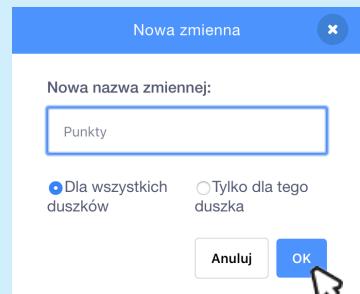


Licz punkty

scratch.mit.edu

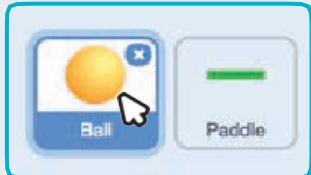
Wybierz Zmienne.

Kliknij Utwórz zmienne.

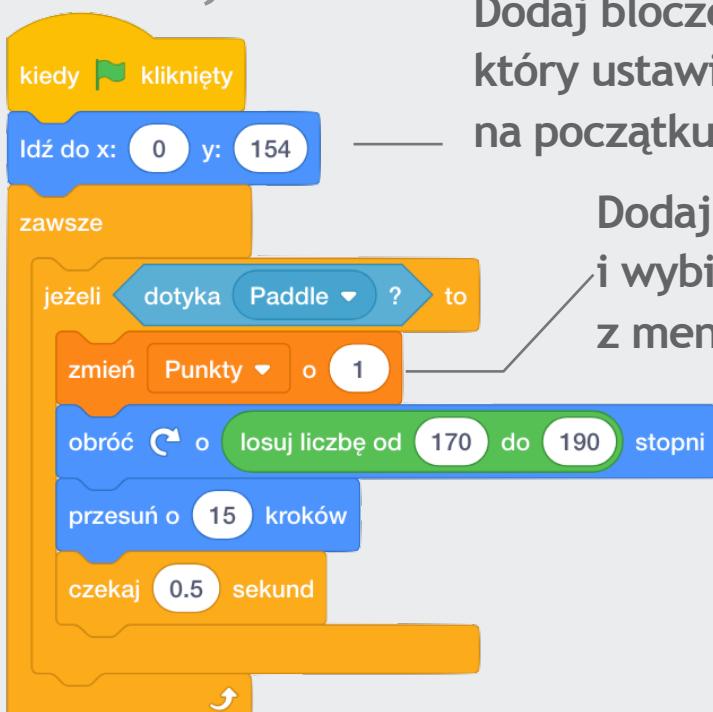


Nazwij zmienną - Punkty i kliknij OK.

Kliknij duszka Piłkę, aby go zaznaczyć.

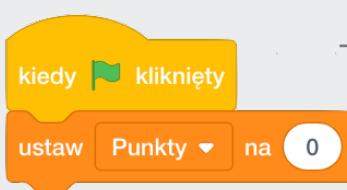


DODAJ KOD



Dodaj bloczek, który ustawi piłkę na początku gry.

Dodaj ten bloczek i wybierz Punkty z menu.



Użyj tego bloczka, aby zresetować punkty na początku gry.

Wygrana!

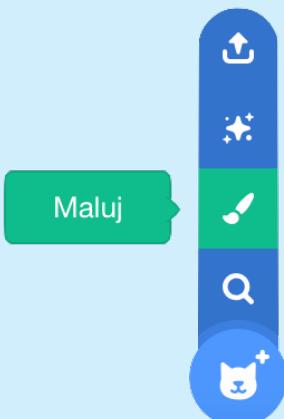
Kiedy gracz osiągnie określoną liczbę punktów, wyświetli się wiadomość.



Wygrana!

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Kliknij ikonę Pędzel, aby dodać nowego duszka.

Użyj edytora graficznego, aby stworzyć duszka z napisem „Wygrana!”

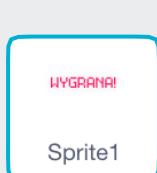


Możesz zmienić kolor, czcionkę i rozmiar napisu.

DODAJ KOD

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wpisz liczbę punktów, które trzeba osiągnąć, aby wygrać.

Punkty

=

5

Włóż bloczek Punkty do bloczka równania, który znajduje się w Wyrażeniach.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Graj, aż zdobędziesz określona liczbę punktów.

Animacja postaci



Ożyw swoje postaci
przy pomocy animacji.



Animacja postaci

Użyj kart w dowolnej kolejności

- Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek
- Spraw, aby duszek skakał
- Zmieniaj pozy
- Szybuj od punktu do punktu
- Chodzący duszek
- Latający duszek
- Mówiący duszek
- Edytuj duszka

Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek

Użyj strzałek, aby poruszać duszkiem
w różne strony.



Poruszaj duszkiem przy pomocy strzałek

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Dodaj tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD

Zmień x

Poruszaj duszkiem na boki.

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
zmień x o 10



kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
zmień x o -10



Dodaj minus, aby duszek poruszał się w lewo.

Zmień y

Poruszaj duszkiem z góry na dół.

kiedy klawisz strzałka w góre naciśnięty
zmień y o 10



kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
zmień y o -10



Spraw, aby duszek poruszał się w dół.

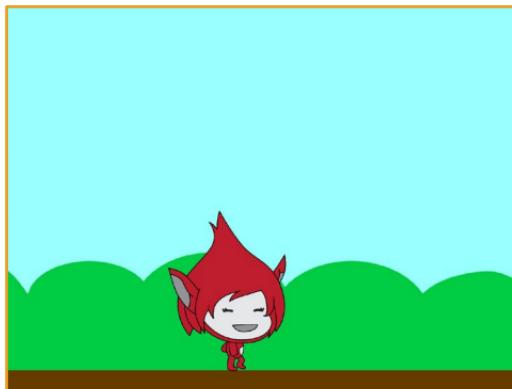
WYPRÓBUJ



Wcisnij strzałki na klawiaturze i poruszaj duszkiem we wszystkie strony.

Spraw, aby duszek skakał

Naciśnij klawisz spacji i podskocz.



Spraw, aby duszek skakał

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Dodaj tło.



Wybierz duszka.



Giga Walking

DODAJ KOD



Wpisz liczbę, aby określić jak wysoko podskoczy duszek. Wpisz tę samą liczbę z minusem, aby duszek wrócił na dół.

WYPRÓBUJ



Wypróbuj program wciskając spację.

Zmieniaj pozy

Animuj duszka naciskając klawisz klawiatury.



Zmieniaj pozę

scratch.mit.edu



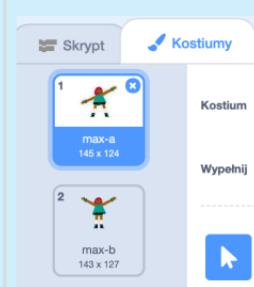
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który ma kilka kostiumów.



Max



Kostiumy

Kliknij zakładkę Kostiumy, aby przejrzeć wszystkie kostiumy duszka.

DODAJ KOD



Max

Skrypt

Kliknij zakładkę Skrypt.



Wybierz kostium.

Wybierz inny kostium.

WYPRÓBUJ



Naciśnij spację i zobacz, co się stanie.

Szybuj z miejsca na miejsce

Spraw, aby duszek szybował
z punktu do punktu.



Szybuj z miejsca na miejsce

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka.



DODAJ KOD



Ustaw punkt startowy.

Wyznacz punkt do którego ma poszybować.

Ustaw punkt końcowy.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.



PODPOWIEDŹ



Kiedy przeniesiesz duszka, pozycja x i y uaktualni się w bloczkach znajdujących się w szufladach.

Chodzący duszek

Spraw, aby Twój duszek zaczął chodzić lub biegać.



Chodzący duszek

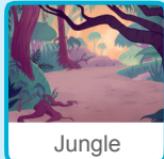
scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Jungle



Wybierz duszka, który może chodzić lub biegać.

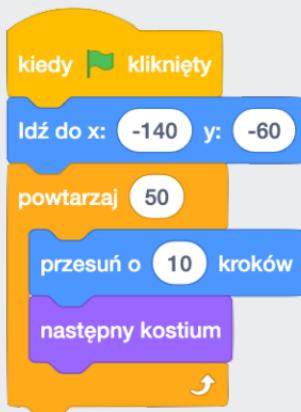


Unicorn Running

DODAJ KOD



Unicorn Running



PODPOWIEDŹ

czekaj 0.01 sekund

Jeśli chcesz zwolnić animację, spróbuj dodać bloczek Czekaj do środka pętli Powtórz.

WYPRÓBUJ



Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.

Latający duszek

Spraw, aby Twój duszek machał skrzydłami i przefrunął przez scenę.



Latający duszek

scratch.mit.edu



PRZYGOTUJ



Wybierz scenę.



Canyon



Wybierz duszka Papugę.



Parrot

DODAJ KOD

Szybuj poprzez scenę.

Ustaw punkt początkowy.

```
kiedy Zielona flaga kliknięty
Idź do x: -173 y: -138
leć przez 1 sekund do x: 179 y: 102
```

Ustaw punkt, do którego poleci duszek.

Rozwiń skrzydła.

```
kiedy Zielona flaga kliknięty
powtarzaj 5
  zmień kostium na parrot-a ▾
  czekaj 0.1 sekund
  zmień kostium na parrot-b ▾
  czekaj 0.1 sekund
  ↻
```

Wybierz pierwszy kostium.

Wybierz drugi kostium.

WYPRÓBUJ

Wybierz zieloną flagę i sprawdź swój program.



Mówiący duszek

Spraw, aby twój duszek mówił.



Mówiący duszek

scratch.mit.edu

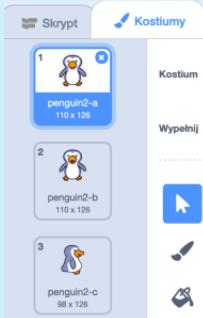
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka Pingwina



Penguin 2

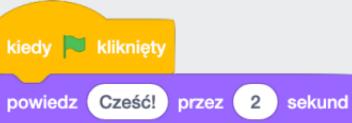


Kliknij zakładkę Kostiumy, aby zobaczyć wszystkie kostiumy Pingwina.

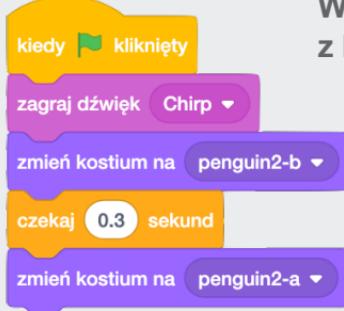
DODAJ KOD



Kliknij zakładkę Skrypt.



Wpisz słowa, które wypowie Twój duszek.



Wybierz jeden z kostiumów.

Wybierz kolejny kostium.

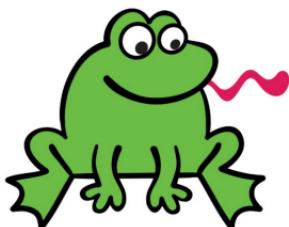
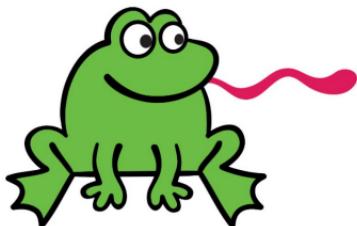
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby wypróbować skrypt.



Edytuj duszka

Edytuj kostiumy duszka, aby stworzyć własną animację.



Edytuj duszka

scratch.mit.ed
u



PRZYGOTUJ



Wybierz duszka.



Frog

Kostiumy

Kliknij zakładkę Kostiumy.



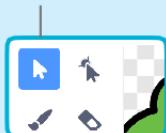
Kliknij prawym przyciskiem myszy i z menu wybierz "duplikuj" aby powielić kostium.

Powinieneś mieć dwa identyczne kostiumy.



Kliknij drugi z nich aby go zaznaczyć i edytować.

Kliknij wskaźnik.



Wybierz część kostiumu, aby go zwęzić lub rozciągnąć.



Przeciągnij uchwyty, aby obrócić dany obiekt.



DODAJ KOD

Skrypt

kiedy ten duszek kliknięty

następny kostium

czekaj 0.5 sekund

następny kostium

Kliknij zakładkę Skrypt.

Użyj bloczka "następny kostium", aby animować duszka.

WYPRÓBUJ



Kliknij zieloną flagę i wypróbuj skrypt.

Skoczna gra



Spraw, aby Twój duszek przeskakiwał przez przeszkody.

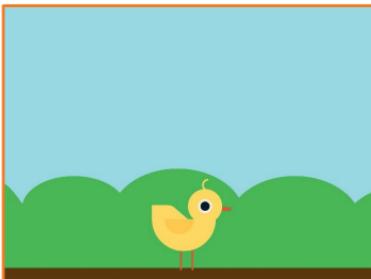
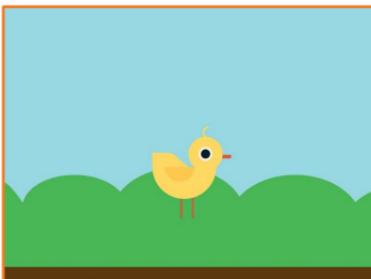
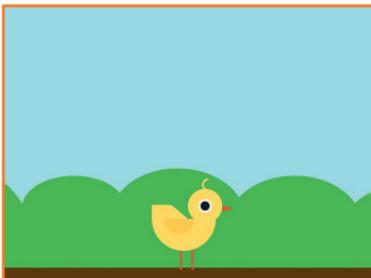
Skoczna gra

Użyj kart w następującej kolejności:

- 1. Skacz**
- 2. Idź na start**
- 3. Ruchome przeszkody**
- 4. Dodaj dźwięk**
- 5. Koniec gry**
- 6. Więcej przeszkód**
- 7. Punkty**

Skacz

Spraw, aby duszek skakał



PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Wybierz duszka, np.
kurczaka..



DODAJ KOD



```
kiedy klawisz spacja naciśnięty
powtarzaj (10)
  zmień y o (10)
powtarzaj (10)
  zmień y o (-10)
```

Dodaj minus, aby poruszać się w dół.

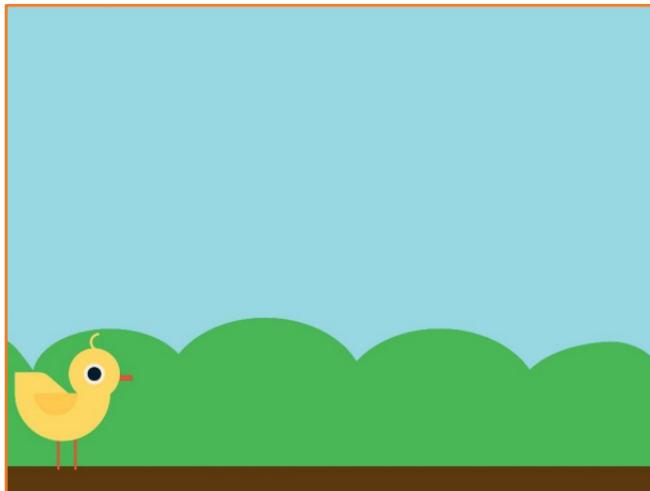
WYPRÓBUJ



Naciśnij spację na klawiaturze..

Idź na start

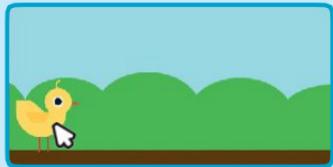
Ustaw miejsce startu.



Idź na start

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Przesuń duszka w miejsce, które wybierzesz.



Kiedy przesunesz duszka w określone miejsce na scenie, jego pozycja x i y, zaktualizuje się w bloczku.

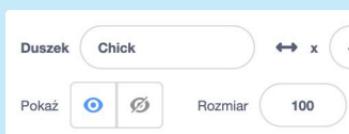
Jeśli użyjesz bloczka idź do, duszek przemieści się w to miejsce.

DODAJ KOD



Ustaw pozycję startową..
(Twoje liczby mogą być inne.)

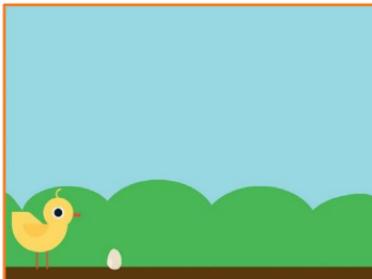
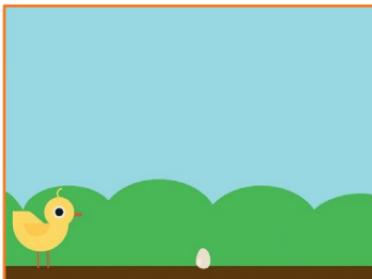
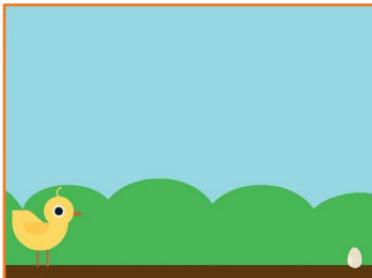
WSKAZÓWKA



Zmień rozmiar duszka wpisując mniejszą lub większą liczbę.

Ruchome przeszkody

Dodaj przeszkody,
które będą poruszały się po scenie.



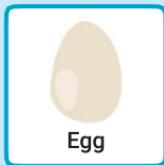
Ruchome przeszkode

scratch.mit.edu

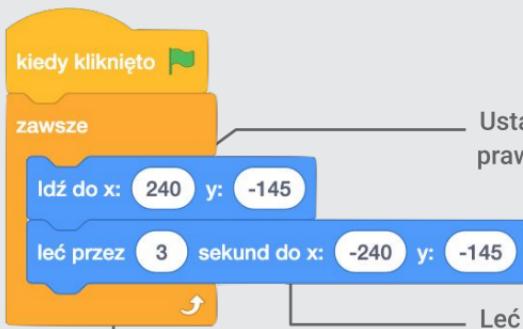
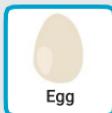
PRZYGOTUJ



Wybierz duszka, który będzie przeszkodą, np. jajko.



DODAJ KOD



Ustaw duszka w prawym rogu.

Wpisz mniejszą liczbę, aby zwiększyć prędkość.

Leć przez sekundę do lewego rogu.

WYPRÓBUJ

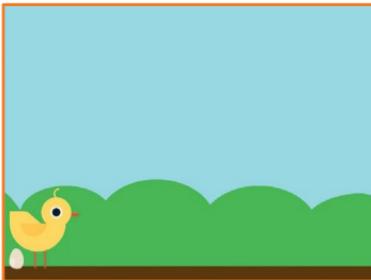
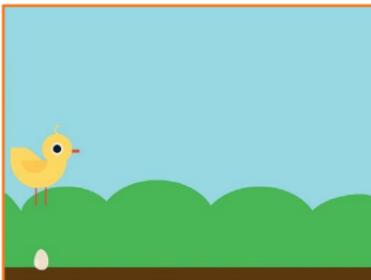
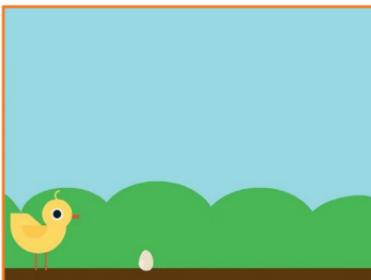
Kliknij zieloną flagę.



Naciśnij spację na klawiaturze.

Dodaj dźwięk

Zagraj dźwięk kiedy duszek podskoczy.

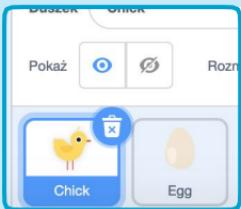


Dodaj dźwięk

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

Kliknij kurczaka, aby go zaznaczyć.



DODAJ KOD



Dodaj bloczek **zagraj dźwięk** i wybierz dźwięk z biblioteki.

WYPRÓBUJ

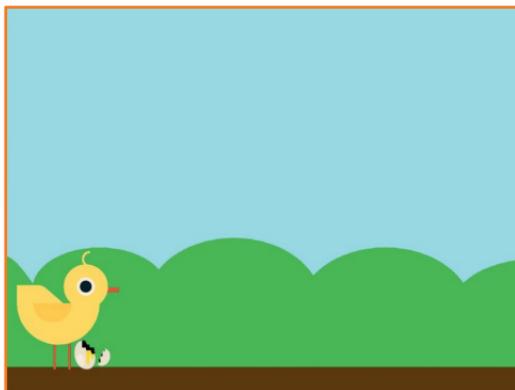
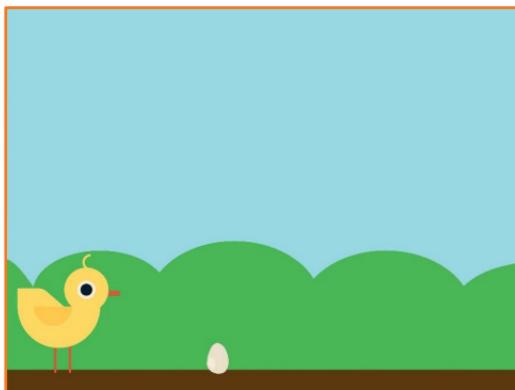
Kliknij zieloną flagę..



Naciśnij **spację** na klawiaturze.

Koniec gry

Zatrzymaj grę, kiedy duszek dotknie jajka.

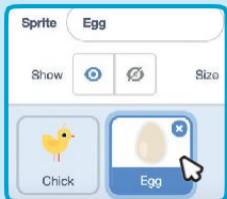


Koniec gry

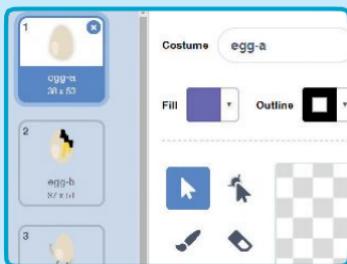
scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

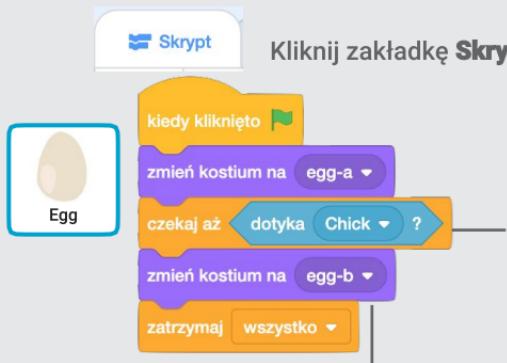
Kliknij duszka jajko, aby go zaznaczyć.



Kliknij zakładkę **Kostiumy**, aby zobaczyć wszystkie kostiumy duszka.



DODAJ KOD



Kliknij zakładkę **Skrypt** i dodaj kod.

Wstaw bloczek **dotyka** i wybierz z menu kurczaka (Chick)



Wybierz drugi kostium jajka, aby zmienić go, kiedy kurczak dotnie duszka.

TRY IT

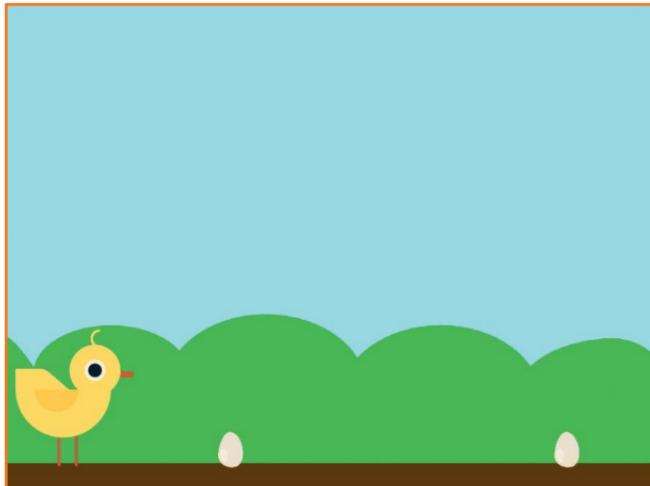
Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.



Naciśnij **spacje** na klawiaturze.

Więcej przeszkode

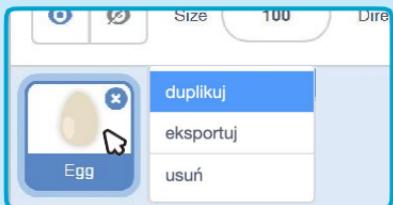
ZwiększM stopień trudno&ci gry, dodaj&ac więcej przeszkode.



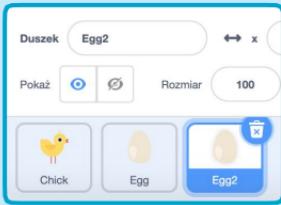
Więcej przeszkód

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Aby zduplikować duszka jajko,
kliknij w niego prawym przyciskiem
myszy i wybierz **duplikuj**.



Kliknij, aby zaznaczyć
zduplikowane jajko
Egg2.

DODAJ KOD



Dodaj blok czekaj aby opóźnić
pojawienie się drugiego jajka.

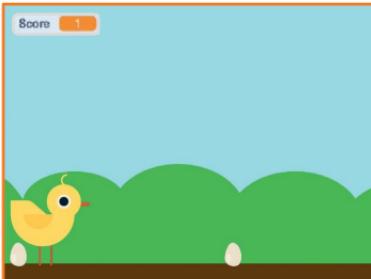
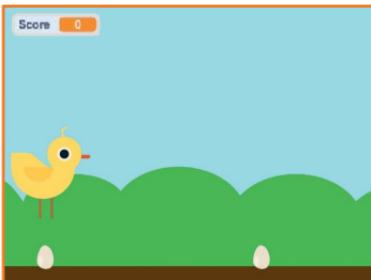
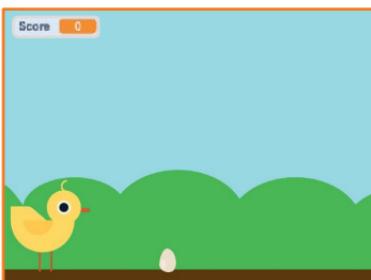
WYORÓBUJ

Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.



Punkty

Dodawaj punkty za każdym razem kiedy kurczak przeskoczy jajko.

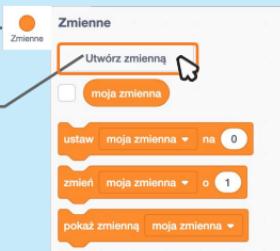


Punkty

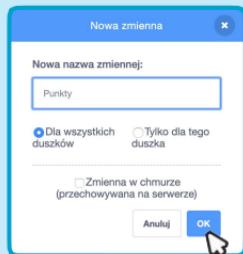
scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

Wybierz **Zmienne**.



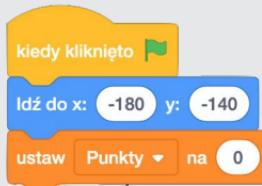
Kliknij bloczek
Utwórz zmienną.



Nazwij zmienną **Punkty** i
kliknij **OK**.

DODAJ KOD

Kliknij duszka Chick, aby go zaznaczyć i dodaj do kodu następujące bloczki:



Dodaj bloczek,
który zresetuje
punkty. Wybierz
Punkty z menu.



Dodaj bloczek, który
będzie zwiększał
punkty..
Wybierz **Punkty** z
menu.

WYPRÓBUJ

Przeskakuj jajka i zdobywaj punkty!