

Karta pracy opracowana na podstawie podręcznika „Informatyka Europejczyka” (autorki: Danuta Kiałka, Katarzyna Kiałka)

UWAGA!

Jeżeli napotkasz na trudności z otwarciem strony scratch.mit.edu zmień przeglądarkę na



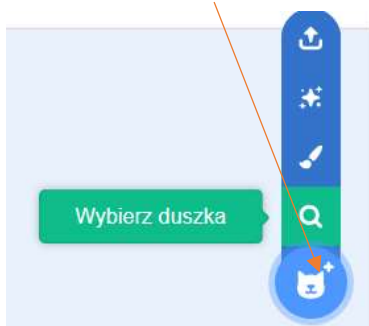
Temat: Tworzymy grę w programie Scratch.

Uruchom program Scratch (<https://scratch.mit.edu>)

Kliknij **Stwórz**



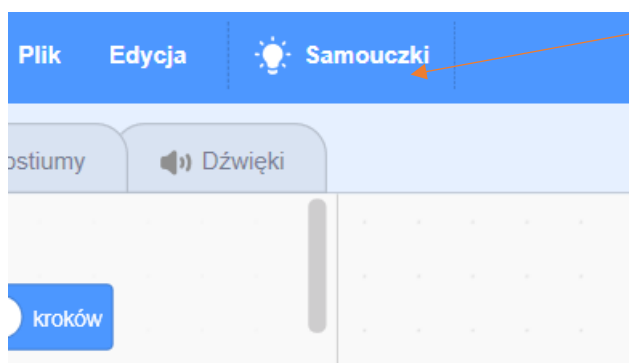
Aby wybrać **duszka** skorzystaj z biblioteki



Podobnie wybierz **tło**



W Scratchu oprócz opracowania animacji i interaktywnych opowiadań można tworzyć gry. Aby zrozumieć, jak to można zrobić, przejrzyj projekty znajdujące się w **Samouczkach**

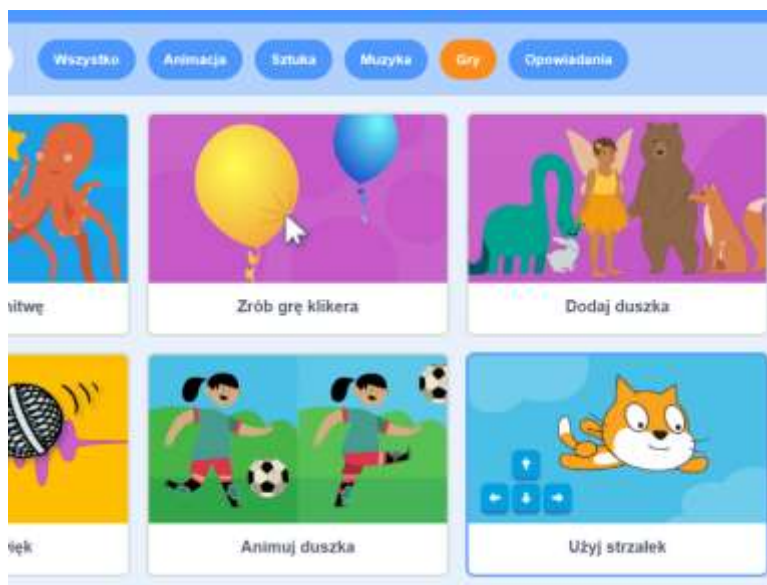


Rozwiń dostępne pozycje, aby dowiedzieć się, jak korzystać z poszczególnych funkcji Scratcha, by osiągnąć dany efekt.

Zadanie 1

Sprawdź, w jaki sposób można użyć strzałek, aby duszek poruszał się w określonym kierunku. Stwórz duszka i napisz dla niego skrypty, które pozwolą mu się poruszać w 4 kierunkach.

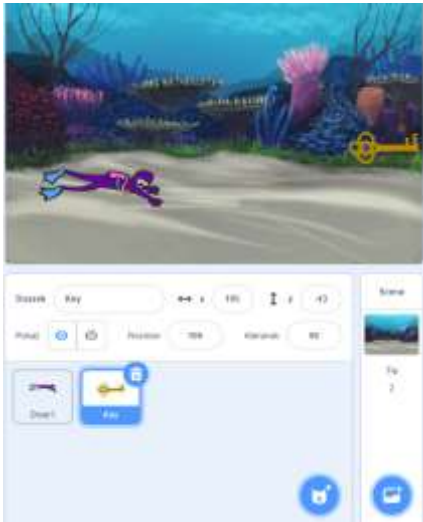
(Samouczki → Gry → Użyj strzałek)



Obejrzyj film instruktażowy, wypróbuj, a potem zamknij samouczek.



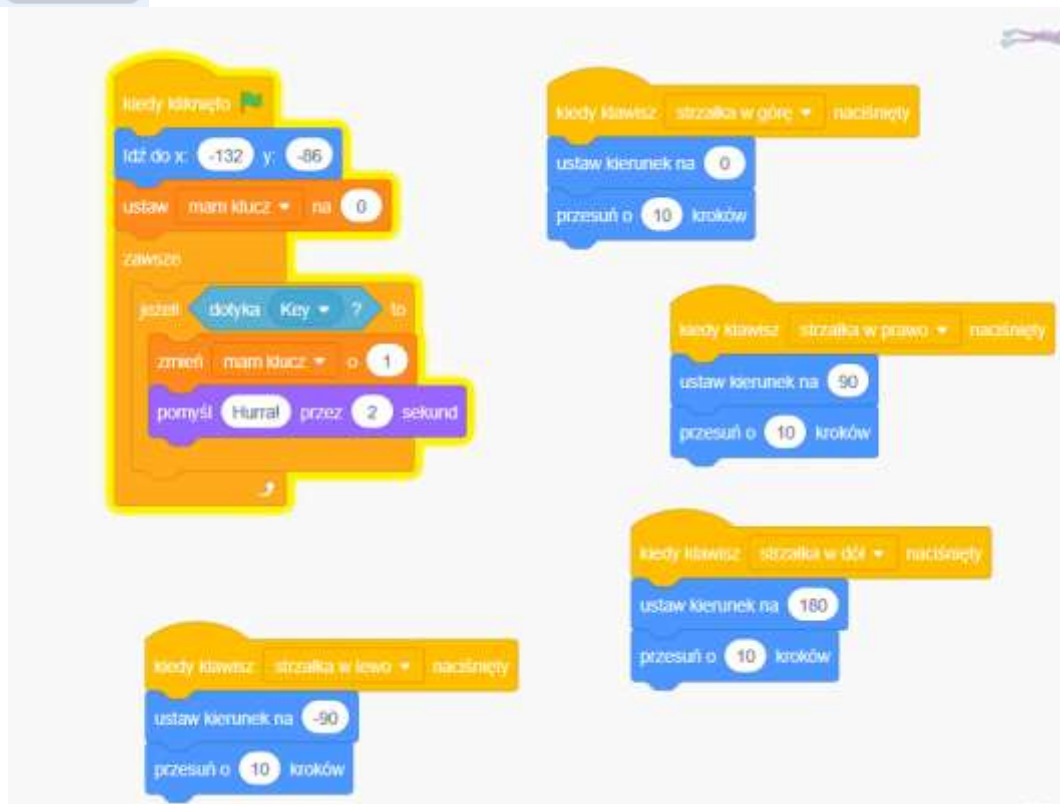
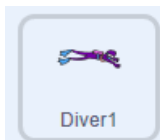
Zadanie 2



Spójrz na rysunek i przekonaj się, jakie tło i duszki zostały wykorzystane do utworzenia prostej gry. Polega ona na poruszaniu duszka, w określonym kierunku za pomocą strzałek na klawiaturze. Zadaniem duszka jest dotknięcie klucza leżącego na dnie zbiornika wodnego. Po dotknięciu klucza naliczany jest punkt, a klucz przemieszcza się w inne losowo wybrane miejsce.

Prześledź, jakich instrukcji użyto dla nurka i dla klucza. zastanów się, co można udoskonalić w projekcie i za pomocą jakich instrukcji można to osiągnąć. sprawdź działanie tych instrukcji w praktyce.





Uwaga!

W grze zastosuj bloczek do zliczania punktów. W tym celu po kliknięciu grupy bloczków **Zmienne** kliknij **Utwórz zmienną**, nadaj jej nazwę **Mam klucz!**, zaznacz, że dotyczy ona danego duszka, w tym przypadku klucza, i zatwierdź przyciskiem **OK!**

