

Karta pracy

Temat 4.I. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch

Wykonaj w programie Scratch projekt, po którego uruchomieniu będą widoczne dwa duszki koty poruszające się po całej scenie. Duszek pierwszy to duszek domyślnie wstawiony przez program – zmodyfikuj jego wygląd (zmień kolor postaci i wydłuż wąsy) w edytorze programu Scratch. Aby wstawić drugiego duszka, utwórz kopię pierwszego i zmień jego wygląd. Zmień nazwy duszków na takie, które będą pasowały do ich wyglądu. Po spotkaniu każdy z duszków powinien powiedzieć „Cześć!” przez jedną sekundę. Tło sceny nie może być białe. Projekt zapisz w *Teczce ucznia* pod nazwą *kocie_spotkania*.


Zmiana wyglądu i nazwy postaci

1. Uruchom program Scratch.
2. Kliknij w miniaturę duszka lewym przyciskiem myszy i przejdź do zakładki **Kostiumy**.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w kostium, który chcesz zmodyfikować.
4. Zmień kolor wybranych fragmentów postaci – użyj narzędzia **Wypełnij kształt**.
5. Wydłuż kocie wąsy – skorzystaj z narzędzia **Przekształć**.
6. Usuń kostium, którego nie wykorzystasz w projekcie: kliknij w niego prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję **usuń**.
7. Zmień nazwę duszka: kliknij w miniaturę duszka lewym przyciskiem myszy, a następnie w ikonę widoczną na ramce wokół niej i wpisz nową nazwę duszka w odpowiednim polu.
8. Zamknij opcje, klikając w niebieską ikonę ze strzałką obok duszka.


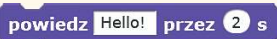
Ustawienie tła

1. Kliknij w narzędzie **Wybierz tło z biblioteki** i obejrzyj dostępne obrazy.
2. Wstaw do projektu tło z biblioteki programu lub namaluj własne w programie Scratch.

Zbudowanie skryptu określającego ruch postaci

1. Kliknij w miniaturę duszka i przejdź do zakładki **Skrypty**.
2. Z kategorii **Zdarzenia** wybierz blok z zieloną flagą i przeciągnij go na pole do budowania skryptów.
3. Do bloku z zieloną flagą dołącz z kategorii **Ruch** blok z napisem „przesuń o 10 kroków”.
4. Sprawdź działanie skryptu – w tym celu naciśnij odpowiedni przycisk nad sceną.
5. Z kategorii **Kontrola** wybierz blok z napisem „zawsze” i umieść go w skrypcie w taki sposób, aby w jego wnętrzu znalazł się blok „przesuń o 10 kroków”.
6. Sprawdź działanie skryptu.
7. Zatrzymaj działanie skryptu. Z kategorii **Ruch** wybierz blok z napisem „jeżeli na brzegu, odbij się” i umieść go w skrypcie wewnątrz bloku z napisem „zawsze”.
8. Pod blokiem z zieloną flagą umieść blok powodujący obrót duszka w prawą stronę i wpisz na nim liczbę 45. Odpowiedni blok znajdziesz w kategorii **Ruch**.
9. W opcjach dla duszka ustaw **styl obrotów** .

Dodanie do projektu drugiej postaci

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy w duszka na scenie lub jego miniaturę i wybierz z podręcznego menu opcję **duplikuj**.
2. Zmodyfikuj wygląd utworzonej kopii duszka.
3. Zmień nazwę drugiego duszka na pasującą do niego.
4. W skrypcie dla drugiego duszka zmień liczbę na bloku powodującym obrót postaci z 45 na 15.
5. Zmodyfikuj skrypt dla pierwszego duszka: w kategorii **Kontrola** odszukaj blok z napisami „jeżeli” oraz „to” i umieść go wewnątrz bloku z napisem „zawsze” nad blokiem powodującym przesunięcie o podaną liczbę kroków.
6. W kategorii **Czujniki** odszukaj blok  i umieść go na polu po słowie „jeżeli”. Kliknij w strzałkę na bloku i wybierz nazwę drugiego duszka. Po słowie „to” umieść blok  dostępny w kategorii **Wygląd**. Wpisz na nim odpowiedni tekst i liczbę. Przykład:



7. Zmodyfikuj skrypt dla drugiego duszka, aby po spotkaniu pierwszego duszka powiedział „Cześć!” przez jedną sekundę.