

**Informatyka dla klasy 5c /grupa I/Turniak**  
**15.04-21.04.20**

Temat: **Uczymy duszka chodzić i zostawiać ślad.**

Jeżeli nie masz zainstalowanego programu scratch, wpisz adres:

[www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

Po otwarciu strony, jeśli nie chcesz się logować kliknij: „Rozpocznij tworzenie”

### Ćw. 1

**Zbuduj skrypt dla duszka - kotka, który po naciśnięciu klawisza spacji przesunie go o 20 kroków.**

Instrukcja: Możesz skorzystać z poniższych podpowiedzi, które krok po kroku opisują, jak napisać skrypt.

#### **Krok 1.**

Wybierz kategorię *Zdarzenia* i przeciągnij klocek **kiedy klawisz ... naciśnięty** do obszaru skryptów.

#### **Krok 2.**

Wybierz kategorię *Ruch* i przeciągnij klocek **przesuń o ... kroków** do obszaru skryptów oraz połącz go z klokiem **kiedy klawisz ... naciśnięty**

#### **Krok 3.**

Zmień liczbę kroków – kliknij w pole edycyjne z liczbą 10 i wpisz z klawiatury nową wartość.

#### **Krok 4.**

Wybierz kategorię *Kontrola*, przeciągnij klocek **zatrzymaj ...** i połącz go z poprzednim klokiem. Z listy rozwijalnej wybierz *ten skrypt*.

#### **Krok 5.**

Sprawdź działanie skryptu. Naciśnij kilka razy klawisz spacji. Po każdym wciśnięciu klawisza duszek powinien się przesunąć. Jeśli kotek dojdzie do krawędzi sceny, możesz go chwycić myszką i przesunąć w dowolne miejsce sceny.



Tak powinien wyglądać Twój skrypt

### Ćw.2

**Zbuduj dwa dodatkowe skrypty. Naciśnięcie klawisza O na klawiaturze niech spowoduje opuszczenie i przyłożenie pisaka (od tego momentu kotek, przesuwał się po scenie, będzie zostawiał ślad), a naciśnięcie klawisza P podniesienie pisaka (od tego momentu kotek, przesuwał się po scenie, nie będzie już zostawiał śladu).**

Instrukcja: Możesz skorzystać z poniższych podpowiedzi, które krok po kroku opisują, jak napisać skrypt opuszczający pisak w celu przyłożenia go do sceny po naciśnięciu klawisza O

**Krok 1.**

Wybierz kategorię *Zdarzenia* i przeciągnij klocek *kiedy klawisz ... naciśnięty* do obszaru skryptów.

**Krok 2.**

Z listy rozwijalnej tego klocka wybierz literę O.

**Krok 3.**

Wybierz kategorię *Pisak* i przeciągnij klocek *przyłóż pisak* do obszaru skryptów oraz połącz go z poprzednim klockiem.

**Krok 4.**

Wybierz kategorię *Kontrola* i przeciągnij klocek *zatrzymaj ...* i połącz z poprzednim klockiem. Z listy rozwijalnej wybierz *ten skrypt*.

**Krok 5.**

Sprawdź działanie skryptu. Naciśnij kilka razy klawisz spacji i wciśnij literę o.

Analogicznie postaraj się zbudować skrypt podnoszący pisak.

**Ćw.3**

**Zrób zrzut ekranu, wklej go do dowolnego edytora i zapisz w pliku o nazwie: Duszek2\_nazwisko\_klasa Prześlij ten plik do mnie na adres**

**[nika2601@o2.pl](mailto:nika2601@o2.pl)**

**UWAGA**

Jeśli masz jakieś problemy napisz do mnie informację na ten adres.