

Lekcja

Temat: Scratch —programujemy grę – część II.

Dzisiaj zgodnie z tym co pisałam wam wcześniej poświęcamy drugą lekcję na programowanie gry.

Przypominam jak należy napisać skrypt.

Krok 1 – wczytujemy tło – nowe tło – wybieramy tło.



stripes



the movies inside



the movies outside



underwater1

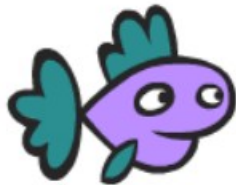


underwater2



underwater3

Krok 2 – wybieramy duszki – nowy duszek



Fish1



Fish2



Fish3



Fruit Platter



Fruit Salad



Ghost1

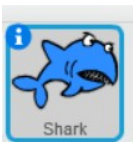


Krok 3 – tworzymy skrypt dla duszka pierwszego



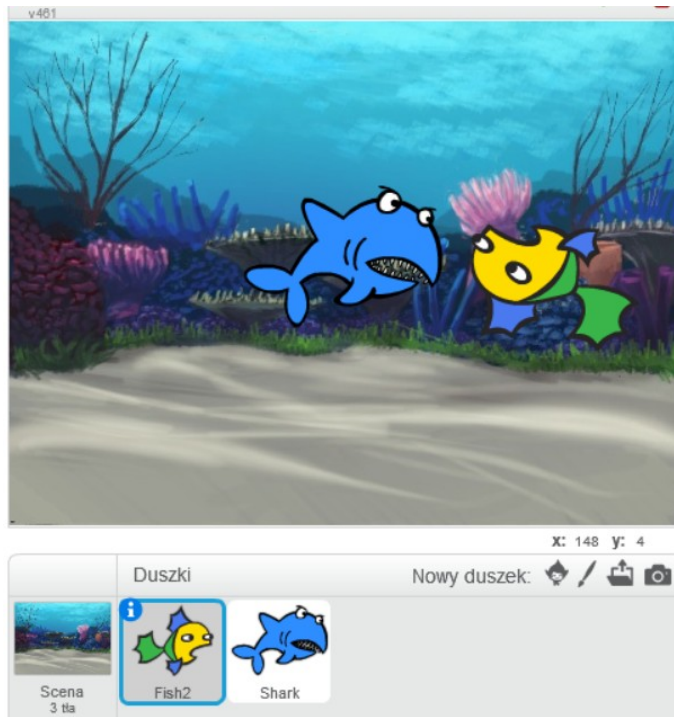
```
kiedy kliknięto [flaga]
idź do x: 200 y: 0
ustaw kierunek na -90
zawsze
  ustaw w stronę wskaźnik myszy
  jeżeli dotyka Shark ? to
    pomyśl Rekin mnie zje!!! przez 2 s
    zatrzymaj ten skrypt
  przesun o 4 kroków
```

Krok 4 - – tworzymy skrypt dla duszka drugiego



```
kiedy kliknięto [flaga]
idź do x: -200 y: 0
ustaw kierunek na 90
zawsze
  ustaw w stronę Fish2
  jeżeli dotyka Fish2 ? to
    powiedz Mam Cię! przez 2 s
    zatrzymaj wszystko
  przesun o 1 kroków
```

Krok 5 – uruchamiamy grę – zieloną flagą.



Pracę proszę przesłać na maila renata.stepinska@gmail.com do dnia 11.05.2020r.