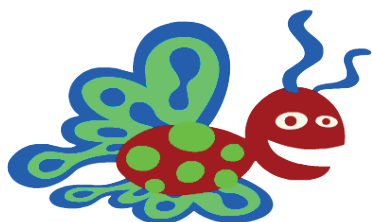
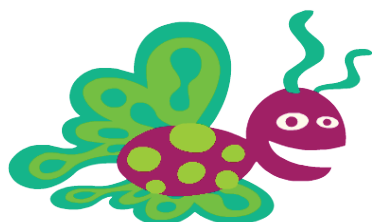


Zmień kolor

Wciśnij klawisz, aby zmienić kolor duszka.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Zmień kolor



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:



Wybierz duszka z biblioteki

lub namaluj nowego.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy klawisz spacja naciśnięty

zmień efekt kolor 25

ZRÓB TO!

Naciskaj SPACJĘ, aby zmieniać kolory.

SUGESTIA

Możesz wybrać inny efekt z menu:

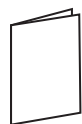
zmień efekt kolor 25

lub wpisać inną liczbę. Następnie wciśnij ponownie SPACJĘ.

Aby wyczyścić efekty, kliknij znak stopu.



Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Poruszaj się w takt

Zaczynj tańczyć w takt bębna.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Poruszaj się w takt



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:



Wybierz tancerkę
lub inne zdjęcie.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy kliknięto



zawsze

przesuń o 30 kroków

zagraj bęben 1 przez 0,5 taktów

przesuń o -30 kroków

zagraj bęben 2 przez 0,5 taktów

Wpisz liczbę.

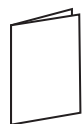
Kliknij, aby wybrać dźwięk bębna.

ZRÓB TO!



Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



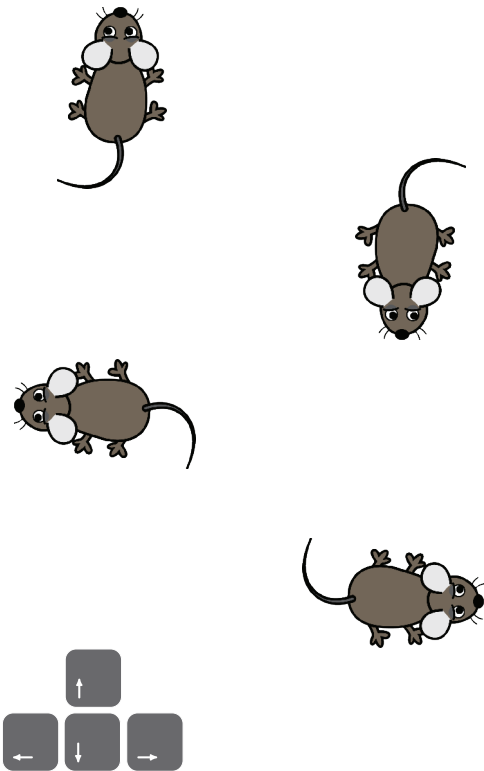
2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Steruj klawiaturą

Używaj klawiszy strzałek, aby poruszać duszkiem.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Steruj klawiaturą

WYPRÓBUJ TEN KOD

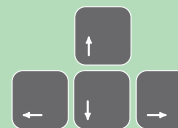
```
kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty
ustaw kierunek na 0
przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w dół naciśnięty
ustaw kierunek na 180
przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w lewo naciśnięty
ustaw kierunek na -90
przesuń o 10 kroków

kiedy klawisz strzałka w prawo naciśnięty
ustaw kierunek na 90
przesuń o 10 kroków
```

ZRÓB TO!



Naciskaj klawisze strzałek, aby poruszać się!

Czy Twój duszek jest do góry nogami?
Możesz zmienić jego styl obrotu.

SUGESTIA

```
ustaw styl obrotu dookoła
lewo-prawo
nie obracaj
dookoła
```

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Powiedz coś

Co chcesz, aby Twój duszek powiedział?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Powiedz coś



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:

Wybierz duszka.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy duszek kliknięty

powiedz Hej! Nie wiedziałem, że hipopotamy latają! przez 2 s

Wpisz dowolne słowa.

ZRÓB TO!



Kliknij duszka, aby rozpocząć.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



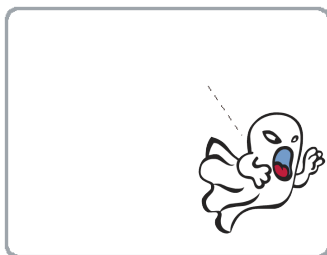
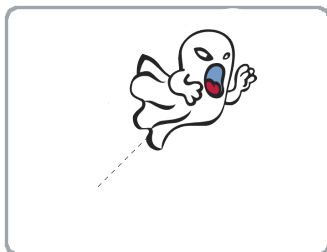
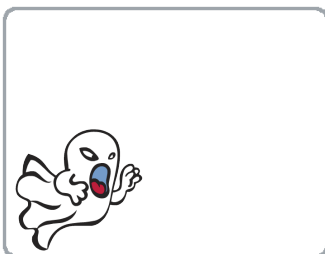
2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Leć

Poruszaj się gładko od jednego punktu do drugiego.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Leć



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:    

Wybierz duszka z biblioteki albo namaluj własnego.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy kliknięto 

leć przez 1 s do x: 20 y: 80

leć przez 1 s do x: 10 y: -20

leć przez 2 s do x: -110 y: -100

Wypróbuj różne liczby.

jak długo pozycja w poziomie pozycja w pionie



Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.

ZRÓB TO!

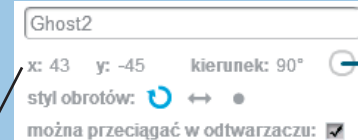
Aby ustalić aktualne położenie duszka:

SUGESTIA



Kliknij .

Pozycja x y pokazana jest tutaj.

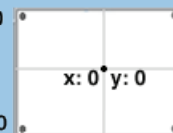


x: -240 y: 180

x: 240 y: 180

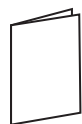
x: -240 y: -180

x: 240 y: -180



Tu znajdują się pozycje x i y na Scenie.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



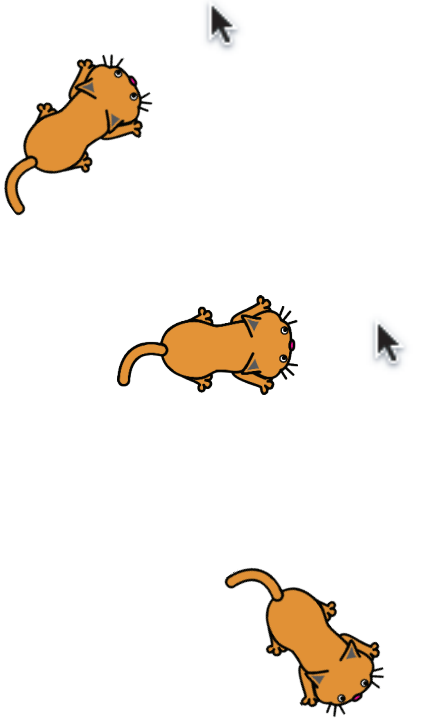
2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Podążaj za myszką

Podążaj za wskaźnikiem myszy.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Podążaj za myszką

PRZYGOTUJ

Nowy duszek:



Wybierz kota
lub inny kostium.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy kliknięto

zawsze

idź do wskaźnik myszy

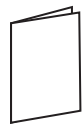
przesuń o 3 kroków

ZRÓB TO!



Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Tańcz twista

Odtwarzaj melodię i kręć postacią.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Tańcz twista



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:



Wybierz zdjęcie osoby gotowej do tańca.

Nowy dźwięk:



Wybierz lub nagraj melodię. Tylko krótką!

WYPRÓBUJ TEN KOD

```
kiedy klawisz d naciśnięty
  zagraj dźwięk human beatbox2
  ustaw efekt wir na 50
  czekaj 0.25 s
  ustaw efekt wir na 0
  czekaj 0.25 s
```

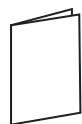
Wybierz wir z dostępnych opcji.

ZRÓB TO!

D

Wciśnij klawisz, aby rozpocząć.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Interaktywny wir

Skręć zdjęcie, ruszając myszą.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Interaktywny wir



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:

Wybierz wiewiórkę
lub inne zdjęcie do wirowania.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy kliknięto

zawsze

ustaw efekt wir na **x myszy**

Wstaw tutaj
blok **X MYSZY**.

Wybierz wir z menu.



Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.

ZRÓB TO!

SUGESTIA

Zauważ, jak zmieniają się liczby,
gdy poruszasz myszą.

x: 181 y: -121

Nowy duszek:

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Animuj

Stwórz prostą animację.



<http://scratch.mit.edu>

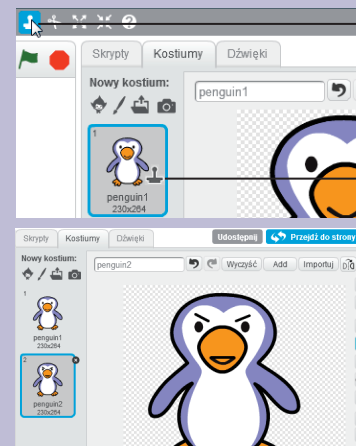
9

SCRATCH

Animuj



PRZYGOTUJ



Kliknij, aby wybrać narzędzie Duplikuj.

Kliknij duszka, aby zduplikować kostium.

Użyj narzędzi malowania i spraw, aby kostium wyglądał inaczej.

WYPRÓBUJ TEN KOD



ZRÓB TO!



Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



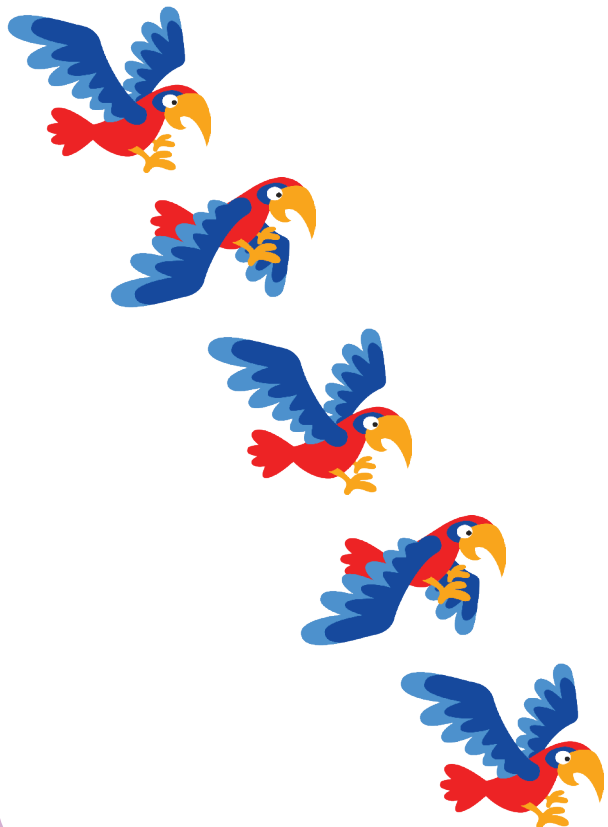
2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Animacja ruchu

Animuj bohatera w czasie ruchu.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Animacja ruchu



PRZYGOTUJ

Nowy duszek:



Kliknij, aby wybrać duszka z biblioteki.



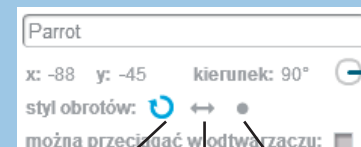
Wybierz duszka, który ma 2 lub więcej kostiumów.

WYPRÓBUJ TEN KOD



Czy Twój duszek jest do góry nogami?
Możesz zmienić jego styl obrotu.

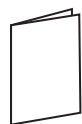
SUGESTIA



Kliknij .

dookoła lewo-prawo brak obrotów

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

Przycisk niespodzianka

Stwórz swój własny przycisk.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

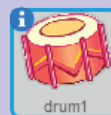
Przycisk niespodzianka

PRZYGOTUJ

Nowy duszek:



Wybierz bęben
(z kategorii Przedmioty).



Kliknij

przycisk beben
x: 44 y: -38 kierunek: 90°
styl obrotów:

Możesz zmienić nazwę Twojego duszka.

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy duszek kliknięty

zmień efekt kolor o 25

zagraj bęben losuj od 1 do 18 przez 0,2 taktów

zmień efekt kolor o -25

Wstaw blok LOSUJ

ZRÓB TO!



Kliknij, aby zobaczyć (i usłyszeć), co to robi.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.

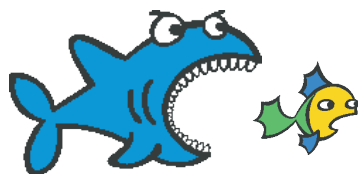
Przechowuj punkty

Dodaj tablicę wyników do Twojej gry.

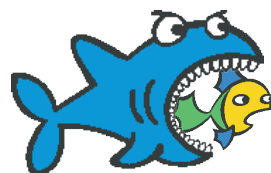
punkty 0



punkty 0



punkty 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Przechowuj punkty

punkty 1



PRZYGOTUJ

Wybierz dane.

Kliknij.

Napisz „punkty” jako nazwę zmiennej i kliknij „OK”.

Skrypty Kostiumy Dźwięki

Ruch Wygląd Dźwięk Płisak Dane Zdarzenia Kontrola Czujniki Wyrażenia Więcej bloków

Stwórz zmienną Stwórz listę

Nowa zmienna

Nazwa zmiennej: punkty

Dla wszystkich duszków Tylko dla tego duszka

Cloud variable (stored on server)

OK Anuluj

WYPRÓBUJ TEN KOD

kiedy kliknięto

ustaw punkty na 0

zawsze

obróć o losuj od 1 do 10 stopni

przesuń o 5 kroków

jeżeli dotyka Fish2 to

zmień punkty o 1

zagraj dźwięk zoop i czekaj

przesuń o -100 kroków

Użyj menu rozwijanego, aby wybrać duszka, którego gonisz.

Zwiększa liczbę punktów o 1.

ZRÓB TO!



Kliknij zieloną flagę, aby rozpocząć.

Zrób kartę



1. Zegnij kartkę w połowie.



2. Nałóż klej z tyłu.



3. Wytnij wzdłuż przerywanej linii.