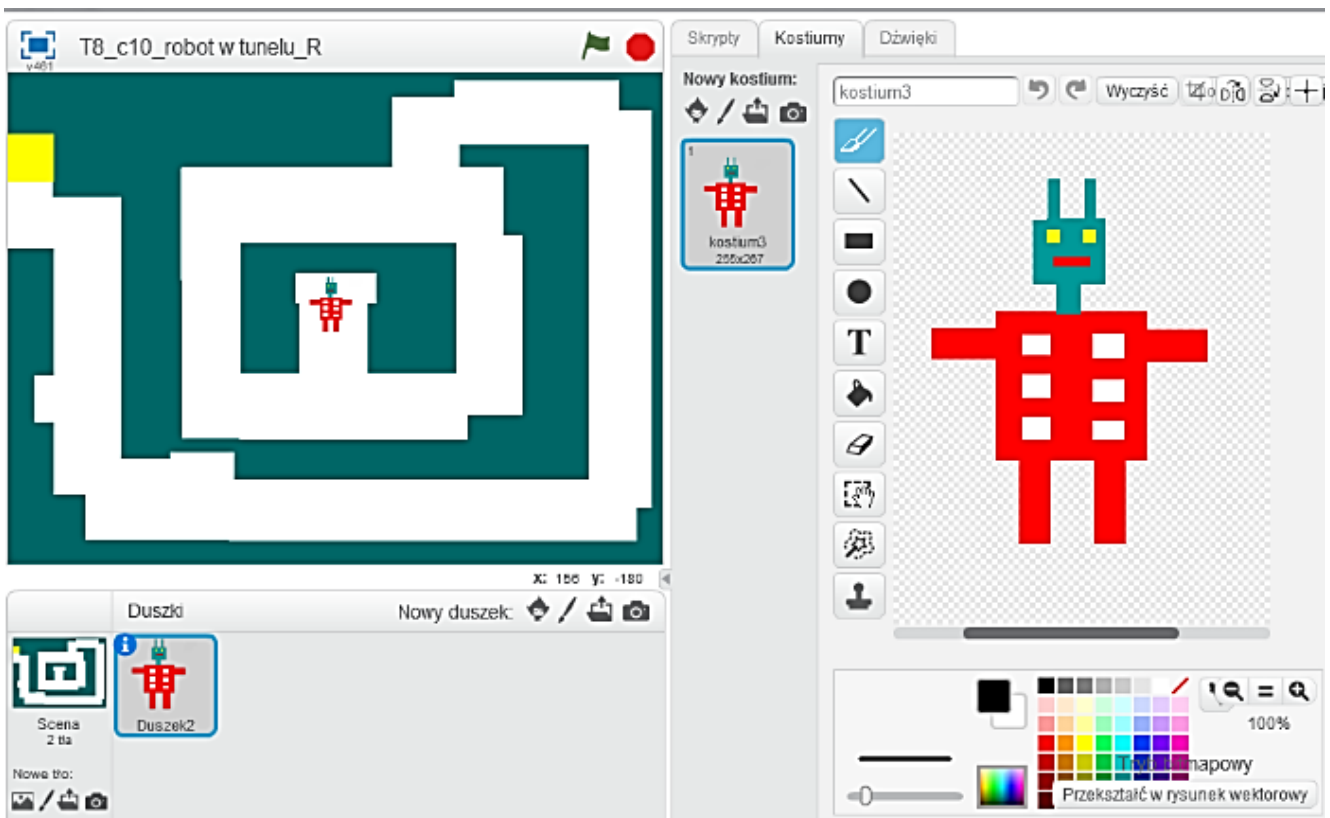


T: Sterowanie duszkiem na ekranie – robot w tunelu

Na dzisiejszych zajęciach, ostatnie ze Scratch'a. Dzisiaj nasz duszek będzie wykonywał polecenia warunkowe związane z naciskaniem przez nas strzałek kierunkowych.

Na początek narysujemy duszka – robota (podręcznik str. 86 – 87).

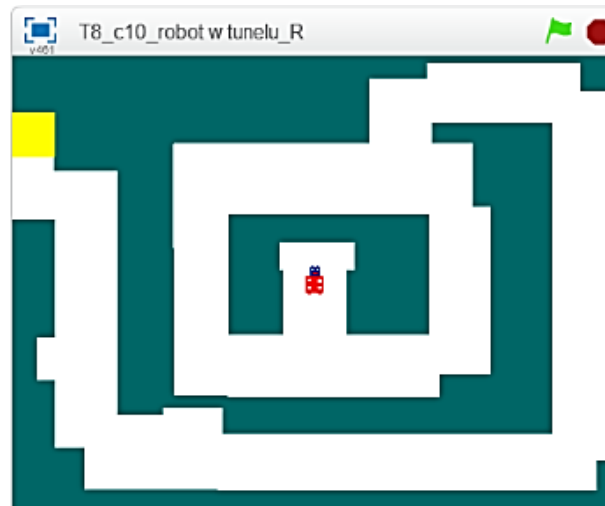


Postępując według ćwiczenia 6 łatwo zmienimy jego kostiumy i rozmiar nowego duszka.

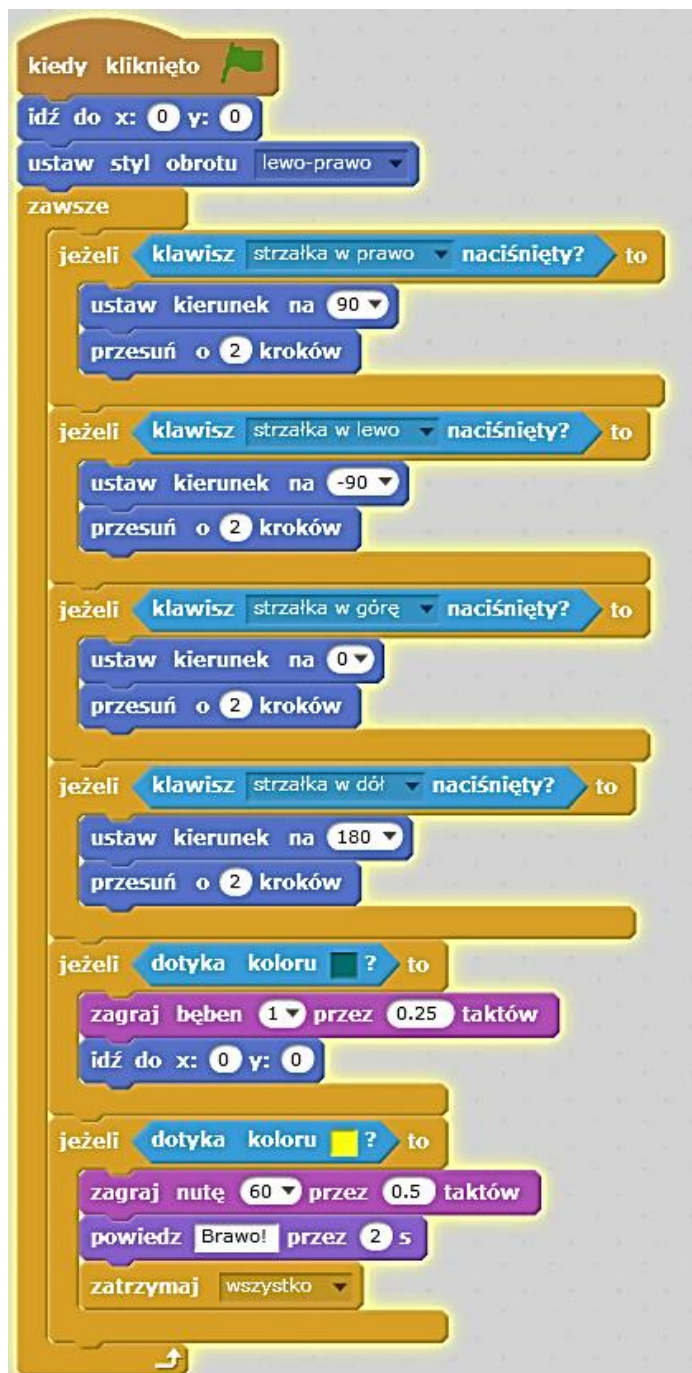
Następnie musimy sprawić by nasz duszek wykonywał odpowiednie polecenia:

- gdy dotknie ścian tunel wyda odpowiedni odgłos i powróci do pozycji początkowej – zaczynamy marsz od nowa,
- gdy dojdzie do żółtej mety zakrzyknie BRAWO.

Malowanie w panelu „tło” jest równie łatwe co w Paint’cie. A nasz tunel – labirynt niech będzie podobne do tego z grafiki poniżej:



Teraz wystarczy wstawić prawidłowo skrypt dla nowego duszka:



Jeżeli udało się to możecie zagrać w „duszka w labiryncie” lub zmienioną przez siebie jego wersję.

Proszę o przesłanie (dla chętnych) swojego zapisanego projektu na mojego Messengera lub adres darekczynzewski@ipm.pl

Jeżeli coś jednak pójdzie nie tak – to proszę też napisać o tym – a ja prześlę ten sam projekt na adres podany do wychowawcy klasy.

Milej zabawy z duszkami.

Przypominam, że za tydzień robimy małą kontrolę Waszej wiedzy.

Zdrowia i humoru