

Przed rozpoczęciem zajęć bardzo proszę o ściągnięcie na swój komputer programu Scratch, który znajduje się na podanej na poprzednim spotkaniu stronie <https://dlaucznia.migra.pl/>

Część 1

Duszek Poruszający się po scenie ma rysować figury. Potrzebne więc będzie przyłożenie pisaka (można go również podnieść). Możemy również zmienić jego kolor i rozmiar (informacje można znaleźć w grupie **Pisak**).

Na początku ćwiczenie 1 ze str. 83



dla ułatwienia polecenia do wstawienie do swojego projektu



Jeżeli to zadanie udało się nam wykonać to na stronie 84 znajdują się dwa ćwiczenia 2 i 3, które pozwolą nam zmodyfikować program, zmienić kolory czy liczbę kroków.

Staramy się aby zmieniając poszczególne parametry nie zmarnować swojej pierwotnej pracy.

Część 2

Stworzymy teraz program w którym duszek będzie wykonywał ruch we wszystkich kierunkach. Rysował będzie linie w zależności od naciśnięcia odpowiedniego przycisku.

Aby to działanie zaprogramować musimy stworzyć sytuację warunkową (patrz rysunek 2 na stronie 84 podręcznika).

Chcemy by duszek poruszał się w prawo, lewo, góra, dół – musimy w skrypcie umieścić cztery polecenia **jeżeli**.

Warunkiem jest naciśnięcie **klawisz spacja naciśnięty** – wybieramy klawisz strzałek kierunkowych.

Pomagając sobie **rysunkiem 3** wykonujemy skrypt SCRATCH'a, a następnie sprawdzamy jego poprawne działanie.

Wszystkie nasze działania pozwalają na lepszym opanowaniu prowadzenia duszka po ekranie programu, a także korzystania z poleceń warunkowych. Warunkiem porządku w pokoju jest jego posprzątanie, warunkiem dostania dobrej oceny jest pokazanie swojej wiedzy.

Praca domowa (dla chętnych):

- proszę o zapisanie skryptu w programie, wykonanie zdjęcia, zrzutu ekranowego, gotowego efektu działania duszka i przesłanie go na adres klasa5.suskowola@onet.eu

