

T: Kontrola wiadomości z aplikacji SCRATCH

Wyścigi - gra dla dwóch graczy

Utwórzmy w języku Scratch grę dla dwóch graczy, w której dwa duszki będą biegly po takich samych torach od startu do mety. Każdy gracz będzie sterował swoim duszkiem, używając wybranych klawiszy. Jeśli duszek dotknie krawędzi toru (czyli koloru pomarańczowego), wraca na pozycję początkową. Wygrywa ten duszek, który pierwszy dobiegnie do mety, czyli dotknie koloru czerwonego.

Utwórzmy nowy program i zapiszmy go w pliku pod nazwą np. *wyścig*. Narysuj własne tło, korzystając z wbudowanego do programu edytora grafiki lub posłuż się wysłanym przeze mnie plikiem Paint'a). Pamiętaj, żeby oba tory były takie same (skopiuj fragment rysunku).

Wybierz postacie duszków z **Biblioteki duszków** i pomniejsz je. Dla każdego duszka utwórz oddzielny skrypt (opis obu skryptów poniżej).

- a) Na początku każdego skryptu ustaw odpowiednio pozycję startową duszka, korzystając ze współrzędnych. Ustaw kierunek duszka w prawo.
- b) Duszki mają mieć możliwość ruchu po torze w czterech kierunkach (w prawo, w lewo, w górę, w dół), zależnie od naciśniętych klawiszy. Dla każdego duszka wybierz cztery różne klawisze według własnego pomysłu.
- c) Jeśli duszek wyjdzie poza tor (dotknie tła koloru pomarańczowego), powinien wrócić na start.
- d) Wygrywa ten duszek, który pierwszy dotknie koloru czerwonego. Na koniec wyświetl na scenie komunikat „Gratulacje!” (lub podobny wymyślony samodzielnie) i zatrzymaj wszystkie skrypty.

Polecenia b), c) i d) powtarzaj nieskończenie wiele razy, czyli zastosuj polecenie **zawsze**. Zaprosz koleżankę lub kolegę, mamę lub tatę, brata lub siostrę do wspólnej zabawy.

Możesz dodać do gry inne własne pomysły, np. zrobić własne tory, zmienić duszki, dodać muzykę itp.

Wskazówki: Zauważ, że skrypty dla każdego z duszków są prawie takie same.

Wystarczy, że ułożysz skrypt dla jednego duszka, zduplikujesz i upuścisz na drugiego duszka. Następnie należy tylko zmienić wartości współrzędnych pozycji początkowej i przypisanie klawiszy sterujących.

Podstawą do wystawienia ocen z testu jest :

- przesłanie krótkie filmiku z wyścigów
- przesłanie zdjęcia z wpisanym jednym ze skryptów

skrypty dla duszków :



The image shows a Scratch script for a character named 'duszków'. The script is written in Polish and is designed to control the character's movement and actions based on mouse clicks and keyboard input.

When clicked:

- Go to x: -226 y: 109
- Set direction to 90
- Set rotation style to left-right

Forever loop:

- If key pressed:** 'strzałka w prawo' (right arrow) pressed?
 - Set direction to 90
 - Move 5 steps
- If key pressed:** 'strzałka w dół' (down arrow) pressed?
 - Set direction to 180
 - Move 5 steps
- If key pressed:** 'strzałka w lewo' (left arrow) pressed?
 - Set direction to -90
 - Move 5 steps
- If key pressed:** 'strzałka w górę' (up arrow) pressed?
 - Set direction to 0
 - Move 5 steps
- If touches color:** orange?
 - Go to x: -226 y: 109
 - Set direction to 90
- If touches color:** red?
 - Say 'Wygrałeś!' for 2 s

kiedy kliknięto 

idź do x: -226 y: -67

ustaw kierunek na 90

ustaw styl obrotu lewo-prawo

ustaw punkty na 0



x: -217
y: -80

zawsze

jeżeli klawisz d naciśnięty? to

ustaw kierunek na 90

przesuń o 5 kroków

jeżeli klawisz z naciśnięty? to

ustaw kierunek na 180

przesuń o 5 kroków

jeżeli klawisz a naciśnięty? to


ustaw kierunek na -90

przesuń o 5 kroków

jeżeli klawisz w naciśnięty? to


ustaw kierunek na 0

przesuń o 5 kroków

jeżeli dotyka koloru  ? to

idź do x: -226 y: -67

ustaw kierunek na 90

jeżeli dotyka koloru  ? to

powiedz Wygrałeś! przez 10 s