

Karta pracy


Temat 4.1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch

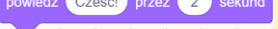
Wykonaj w programie Scratch projekt, po którego uruchomieniu będą widoczne dwa duszki koty poruszające się po całej scenie. Duszek pierwszy to duszek domyślnie wstawiony przez program – zmodyfikuj jego wygląd (zmień kolor postaci i wydłuż wąsy) w edytorze programu Scratch. Aby wstawić drugiego duszka, utwórz kopię pierwszego i zmień jego wygląd. Zmień nazwy duszków na takie, które będą pasowały do ich wyglądu. Po spotkaniu każdy z duszków powinien powiedzieć „Cześć!” przez jedną sekundę. Tło sceny nie może być białe. Projekt zapisz w *Teczce ucznia* pod nazwą *kocie_spotkania*.

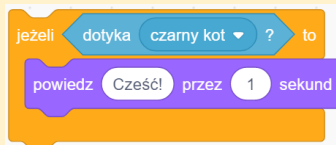
Zmiana wyglądu i nazwy postaci
<ol style="list-style-type: none">1. Uruchom program Scratch.2. Kliknij w miniaturę duszka lewym przyciskiem myszy i przejdź do zakładki Kostiumy.3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w kostium, który chcesz zmodyfikować.4. Zmień kolor wybranych fragmentów postaci – użyj narzędzia Wypełnij.5. Wydłuż kocie wąsy – skorzystaj z narzędzia Przekształć.6. Usuń kostium, którego nie wykorzystasz w projekcie: kliknij w niego prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję usuń.7. Zmień nazwę duszka: kliknij w miniaturę duszka lewym przyciskiem myszy, a następnie wpisz nową nazwę duszka w odpowiednim polu.
Ustawienie tła
<ol style="list-style-type: none">1. Kliknij w narzędzie Wybierz tło i obejrzyj dostępne obrazy.2. Wstaw do projektu tło z programu lub namaluj własne w programie Scratch.
Zbudowanie skryptu określającego ruch postaci
<ol style="list-style-type: none">1. Kliknij w miniaturę duszka i przejdź do zakładki Skrypt.2. Z kategorii Zdarzenia wybierz blok z zieloną flagą i przeciągnij go na pole do budowania skryptów.3. Do bloku z zieloną flagą dołącz z kategorii Ruch blok z napisem „przesuń o 10 kroków”.4. Sprawdź działanie skryptu – w tym celu naciśnij odpowiedni przycisk nad sceną.5. Z kategorii Kontrola wybierz blok z napisem „zawsze” i umieść go w skrypcie w taki sposób, aby w jego wnętrzu znalazł się blok „przesuń o 10 kroków”.6. Sprawdź działanie skryptu.7. Zatrzymaj działanie skryptu. Z kategorii Ruch wybierz blok z napisem „jeżeli na brzegu, odbij się” i umieść go w skrypcie wewnątrz bloku z napisem „zawsze”.8. Pod blokiem z zieloną flagą umieść blok powodujący obrót duszka w prawą stronę i wpisz na nim liczbę 45. Odpowiedni blok znajdziesz w kategorii Ruch.9. Nad blokiem określającym obrót duszka dodaj blok, na którym określisz styl obrotu duszka na „prawo-lewo”. Znajdziesz go w kategorii Ruch.
Dodanie do projektu drugiej postaci
<ol style="list-style-type: none">1. Kliknij prawym przyciskiem myszy w miniaturę duszka i wybierz z podręcznego menu opcję duplikuj.2. Zmodyfikuj wygląd utworzonej kopii duszka.3. Zmień nazwę drugiego duszka na pasującą do niego.

4. W skrypcie dla drugiego duszka zmień liczbę na bloku powodującym obrót postaci z 45 na 15.

5. Zmodyfikuj skrypt dla pierwszego duszka: w kategorii **Kontrola** odzyskaj blok z napisami „jeżeli” oraz „to” i umieść go wewnątrz bloku z napisem „zawsze” nad blokiem powodującym przesunięcie o podaną liczbę kroków.

6. W kategorii **Czujniki** odzyskaj blok  i umieść go na polu po słowie „jeżeli”. Kliknij w strzałkę na bloku i wybierz nazwę drugiego duszka. Po słowie „to” umieść

blok  dostępny w kategorii **Wygląd**. Wpisz na nim odpowiedni tekst i liczbę. Przykład:



7. Zmodyfikuj skrypt dla drugiego duszka, aby po spotkaniu pierwszego duszka powiedział „Cześć!” przez jedną sekundę.