

Lekcja nr 24

Z KOTEM ZA PAN BRAT (cz. I)

1. Do programowania w Scratchu służy środowisko programistyczne Scratch 2.
 2. Okno programu podzielone jest na:
 - a. scenę,
 - b. blok kategorii,
 - c. pole skryptów.
 3. Postać duszka można zmieniać za pomocą przycisku **KOSTIUMY** lub namalować według własnego projektu.
 4. Duszki można dodawać.
 5. Tło sceny można zadeklarować za pomocą **WYBIERZ TŁO Z BIBLIOTEKI**.
-

1. Zakres materiału od str. 72 do str. 76.
 2. Zainstaluj na komputerze Scratcha 2.0 lub załóż konto na stronie: scratch.mit.edu, aby mieć możliwość korzystania z programu.
 3. Wskaż i nazwij poszczególne elementy okna programu Scratch zgodnie z rys. 1 na str. 73.
 4. Klikając w zakładkę **KOSTIUMY** i używając opcji **Wybierz kostium z biblioteki** zadeklaruj postać nowego duszka.
 5. Klikając w zakładkę **KOSTIUMY** i używając opcji **Namaluj nowy kostium** utwórz samodzielnie nowego duszka.
 6. Kliknij w okienko tła pod sceną.
 7. Używając opcji **Wybierz tło z biblioteki** zadeklaruj nowe tło.
 8. Używając opcji **Namaluj nowy tło** utwórz samodzielnie nowe tło.
-

ZADANIE DOMOWE

1. Zadeklaruj 3. nowe kostiumy duszka i zadeklaruj 3. nowe tła.
-

DLA CHĘTNYCH

1. BRAK.