

Lekcja nr 26

MAŁPIE FIGLE (cz. I)

1. Możliwość sterowania duszkiem daje np. oprogramowanie klawiszy ze strzałkami.
 2. Można wykorzystać polecenia:
 - a. **KIEDY KLAWISZ „X” NACIŚNIĘTY,**
 - b. **USTAW KIERUNEK NA...,**
 - c. **PRZESUŃ O „Y” KROKÓW.**
 3. Po wstawieniu nowego duszka można go zmniejszyć lub powiększyć.
 4. Dla każdego duszka można napisać oddzielny skrypt.
 5. Za pomocą polecenie **USTAW STYL OBROTU** można określić w jaki sposób duszek ma się obracać.
-

1. Zakres materiału: str. 81 – 83.
 2. Otwórz Scratcha.
 3. Obejrzyj film http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/tlo.mp4
 4. Poniżej sceny (z lewej strony) możesz skorzystać z narzędzi:
 - a. **Wybierz tło z biblioteki** – aby wstawić gotowe tło,
 - b. **Namaluj nowe tło** – aby stworzyć własne tło
 5. Obejrzyj film http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/kostium.mp4
 6. Poniżej sceny (z prawej strony) możesz skorzystać z narzędzi:
 - a. **Wybierz duszka z biblioteki** – aby wstawić gotowego duszka,
 - b. **Namaluj nowego duszka** – aby stworzyć własnego duszka.
 7. Za pomocą ww. narzędzi stwórz obrazek podobny do rys. 2 na str. 82.
Na tym samym rysunku są przedstawione narzędzia, które służą do powiększania i zmniejszania duszka. Wypróbuj je.
 8. Obejrzyj film http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/ruch.mp4
 9. Obejrzyj film http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/ruch_w_prawo.mp4
 10. Dla duszka-małpki utwórz dwa skrypty, dzięki którym będzie można nim sterować w prawo i w lewo (rys. 4 i rys. 5 na str. 83).
 11. Klikając w literkę „i” na ikonce duszka pod sceną można zadeklarować styl obrotów duszka.
 12. Zapisz skrypt pod nazwą „małpka”.
-

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM: zad. 1 str. 87.
-

DLA CHĘTNYCH

1. BRAK.