

Lekcja nr 25

TWORZENIE GRY – PROJEKT (cz. II)

1. Kolejny poziom gry można utworzyć zmieniając tło.
2. Aby zasygnalizować ukończenie I etapu gry należy zastosować polecenia:
jeżeli „licznik = 20” **to**
powiedz „Gratulacje – ukończyłeś poziom I” **przez 5 s.**
3. Aby przejść do następnego poziomu używamy poleceń:
jeżeli „licznik > 19” **to**
zmień tło na „Poziom 2”.
4. Każdy następny poziom powinien być trudniejszy. W tym celu należy zwiększyć prędkość poruszania się duszków wraz ze zmianą poziomu gry.

Grę należy utworzyć w Scratchu on-line (scratch.mit.edu) po utworzeniu własnego konta. Projekt należy zapisać na swoim koncie, następnie udostępnić a link do projektu (skopowany z paska zadań) przesłać na adres ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl w temacie wpisując swoje nazwisko i imię oraz klasę.

Wskazówki, dotyczące zasad tworzenia gry, znajdują się na stronach 152 – 156 w podręczniku.

Na tych zajęciach projektujemy tylko drugi poziom gry.

ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Prześlij link do utworzonej przez siebie gry na adres ssp1_wrzesnia@poczta.onet.pl (pamiętaj o dołączeniu nazwiska, imienia i klasy).
-

DLA CHĘTNYCH

1. DZ. Brak.