

Lekcja nr 19

Z KOTEM ZA PAN BRAT (cz. I)

1. Do programowania w Scratchu służy środowisko programistyczne Scratch 3.
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**.

ZADANIE DOMOWE

1. Zmień kostium duszka i zadeklaruj nowe tło.

DLA CHĘTNYCH

1. Utwórz postać duszka według własnego projektu.