

## Lekcja nr 23

### SCRATCH – labirynt (cz. II)

1. Środek sceny ma współrzędne  $x = 0$  i  $y = 0$ .
2. Oprogramowanie klawiszy strzałek kierunkowych należy rozpocząć od polecenia **KIEDY KLAWISZ.....NACIŚNIĘTY** z kategorii **ZDARZENIA**.
3. Aby zmienić położenie duszka należy użyć polecenia **IDŹ DO x.... y....** z kategorii **RUCH**.
4. W celu określenia kierunku ruchu duszka należy użyć **USTAW KIERUNEK NA....** z kategorii **RUCH**.
5. Duszek może wyświetlać informacje. W tym celu używamy polecenia **POWIEDZ.....PRZEZ.....S** z kategorii **WYGLĄD**.

---

Materiał zajęć: str. 83 – 87.

1. Obejrzyj film: [http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa\\_5/Filmy/ruch.mp4](http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_5/Filmy/ruch.mp4)
2. Obejrzyj film: [http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa\\_5/Filmy/zmienne.mp4](http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_5/Filmy/zmienne.mp4)
3. Utwórz skrypty ograniczające ruch duszka
4. Utwórz skrypty kończące pierwszy poziom gry.
5. Utwórz skrypty drugiego poziomu gry.

---

### ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM:  
zad.1 str. 88.

---

### DLA CHĘTNYCH

1. Brak.