

Lekcja nr 27

MAŁPIE FIGLE (cz. II)

1. Obrót duszka można zaprogramować używając polecenia **POWTÓRZ „XX”** razy i polecenia **OBRÓĆ O „XX” STOPNI**.
 2. Podskok można uzyskać używając poleceń:
 - a. **PRZESUŃ O „XX” KROKÓW**,
 - b. **CZEKAJ 1 S**,
 - c. **PRZESUŃ O „-XX” KROKÓW**,
 3. Aby zbierać banany należy wykorzystać polecenia:
 - a. **ZAWSZE**,
 - b. **JEŻELI DOTYKA „XXXXXXXX” TO**,
 - c. **UKRYJ**,
-

1. Zakres materiału: str. 84 – 86.
 2. Obejrzyj film http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/obrot.mp4
 3. Otwórz plik „małpka.sb2” i zbuduj skrypt definiujący obrót duszka (rys. 7, str. 84).
 4. Następnie zbuduj skrypt, który spowoduje podskok duszka na taką wysokość, aby duszek dosięgał kiści bananów (rys. 8, str. 85).
 5. Obejrzyj film http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_4/ukryj.mp4
 6. Dla duszka „kiść bananów” zbuduj skrypt, który spowoduje ich zniknięcie, gdy zostaną dotknięte przez małpkę (rys. 9, str. 85).
 7. Skrypt uzupełnij o funkcję „POKAŻ”, aby podczas ponownego uruchomienia programu duszek był widoczny (rys. 10, str. 86).
 8. Sprawdź, czy program działa poprawnie.
-

ZADANIE DOMOWE

1. **OWOZM: zad. 2 str. 87.**
-

DLA CHĘTNYCH

1. DZ: Zad na str. 87.