

Lekcja nr 22

SCRATCH – labirynt (cz. I)

1. Zmienna to konstrukcja programistyczna, która może przyjmować różne wartości.
2. Współrzędne sceny w Scratchu zawierają się w poziomie od -240 do 240, a w pionie od -180 do 180.
3. W Scratchu można tworzyć własne tła.
4. Aby poruszać duszkiem należy utworzyć skrypty dla klawiszy, które będą określać kierunki jego ruchów.
5. Ruch w labiryncie musi być ograniczony tylko do wyznaczonej trasy za pomocą polecenia „DOTYKA KOLORU” z kategorii „CZUJNIKI”.

Materiał zajęć: str. 40 – 43

1. Kliknij w link http://www.1.wrzesnia.pl/Korona/Klasa_5/plansza.png i zapisz plik "plansza.png" w folderze Labirynt.
2. Aby ustawić duszka na pozycji startowej należy użyć polecenia IDŹ DO X.... Y.....
3. Aby zmienić tło należy użyć polecenia ZMIEN TŁO NA
4. Następnie należy napisać polecenia, które umożliwią sterowanie duszkiem (przykład: rys. 5 str. 83).
5. Aby kontrolować ruch duszka należy użyć polecenia JEŻELI...DOTYKA KOLORU...TO

ZADANIE DOMOWE

1. Brak.

DLA CHĘTNYCH

1. Brak.