

Data publikacji: 22 czerwca 2020 r.

Tydzień obowiązywania (22 czerwca - 26 czerwca 2020 r.)

Lekcja 13.

Temat: Programujemy historyjkę w języku Scratch.

Cel:

- Uczymy się programować.
- Zmieniamy tła.
- Zmianianie i dodawanie postaci duszka.
- Pozycjonujemy duszka korzystając z poleceń określających współrzędne miejsca.
- Stosujemy powtarzanie poleceń.

Temat lekcji znajduje się w podręczniku na stronie 85, 86 i 87.

Program Scratch dostępny na stronie <https://scratch.mit.edu>

Program Scratch można pobrać z Internetu i używać go bezpłatnie. Można także korzystać z niego przez przeglądarkę internetową (bez instalowania).

Zadania do wykonania:

Otwórz stronę Programu Scratch klikając na podany link.

Wybierz przycisk: Rozpocznij tworzenie <https://scratch.mit.edu/create>

Jeśli strona nie wyświetla się w języku polskim - zmień wg. wskazówek zilustrowanych poniżej.

Wykonaj Ćwiczenia 8 ze strony 86.

Zmień pozycję duszka psa korzystając z poleceń określających współrzędne: x -187 ; y -101 ;

Zmień pozycję duszka ptaka korzystając z poleceń określających współrzędne: x -17 ; y 101 ;

Uruchom program. Jeśli nie działa poprawnie - zmieniaj i sprawdzaj poprzez kolejne wybory "Uruchom program".

Nie musisz zapisywać pliku. Ćwiczysz. Nie wysyłasz do nauczyciela.

Zadania dla chętnych:

Ćwiczenia 9 ze strony 87.

Poniżej podpowiedź z dwoma kostiumami (jedna z wersji kostiumu zmodyfikowana).

To nie jest ćwiczenie na ocenę.