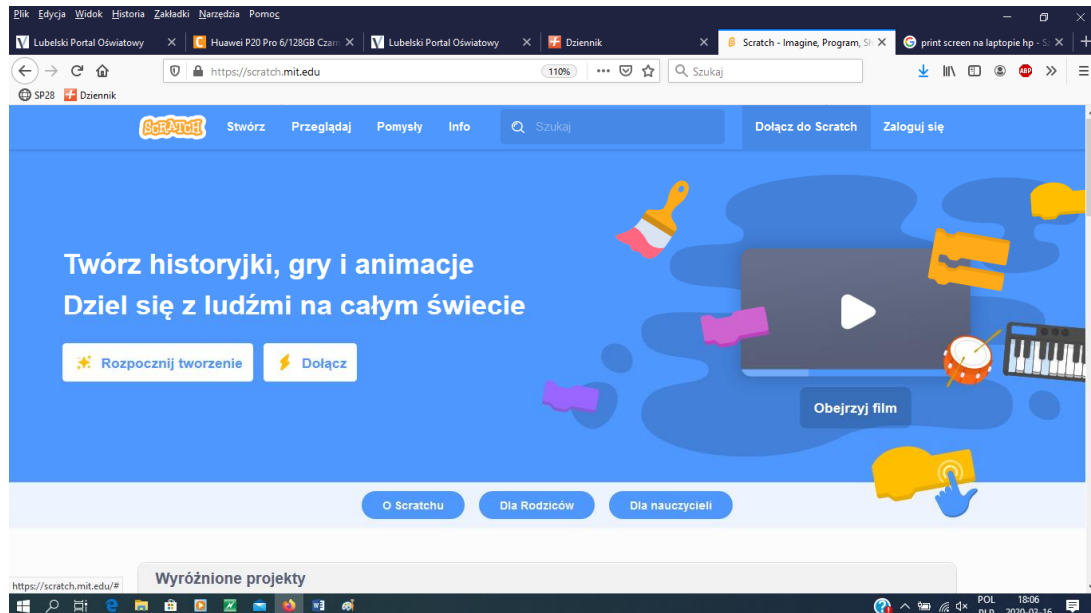


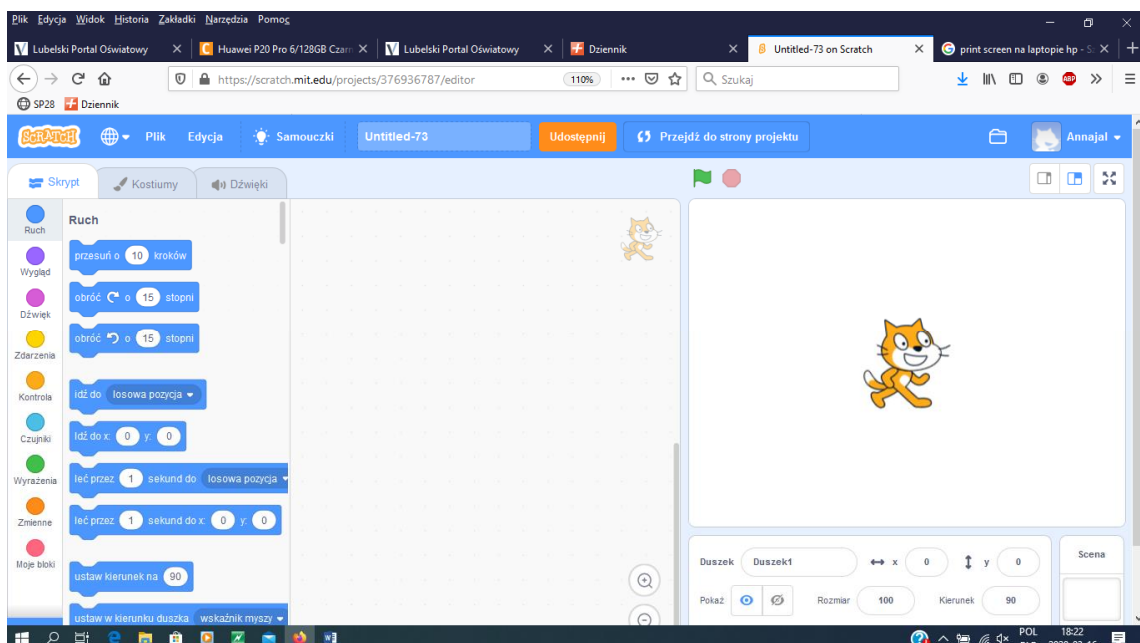
Programowanie w Scratchu.

Program Scratch jest bezpłatny. Można go pobrać z Internetu lub korzystać z niego przez przeglądarkę internetową – nie trzeba go wówczas instalować. Wystarczy wejść na stronę <http://scratch.mit.edu> i wybrać odpowiednią opcję. Strona ta pozwala także na oglądanie projektów przygotowanych przez inne osoby lub publikowanie własnych. Aby zapisywać swoje prace i udostępniać je innym, trzeba założyć swoje konto – „Dołącz do Scratch”



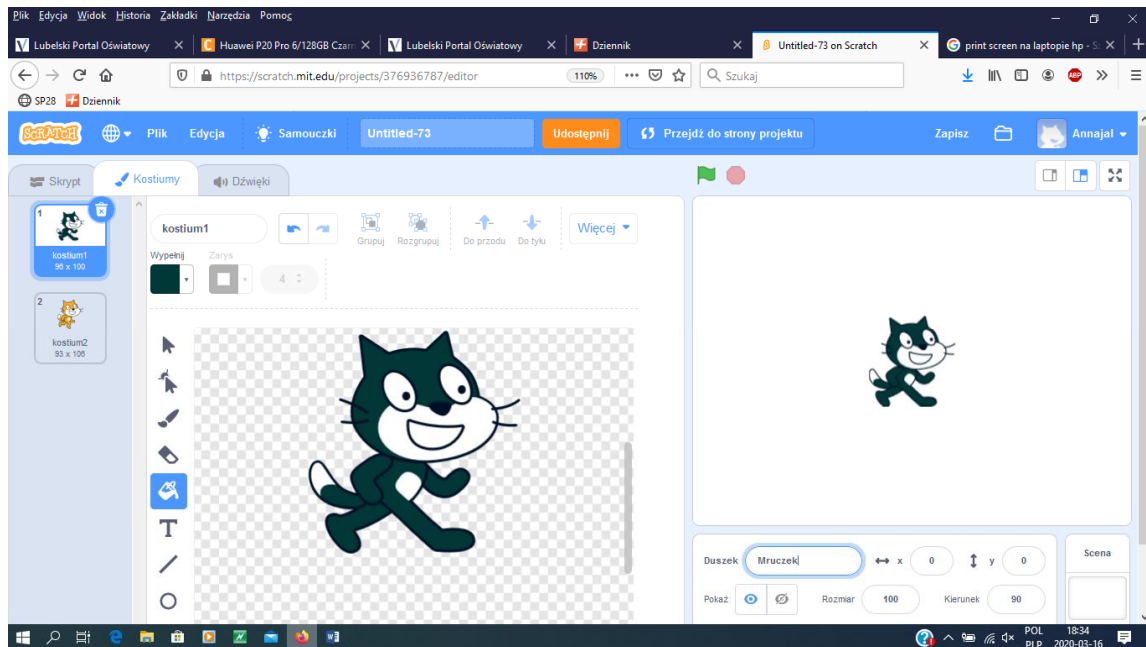
Zadanie do wykonania:

Po uruchomieniu programu wybieramy z paska „**STWÓRZ**” – otworzy się okno w którym można wyodrębnić kilka części – białe pole z kotem to scena, na której będziesz oglądał efekty swojej pracy.



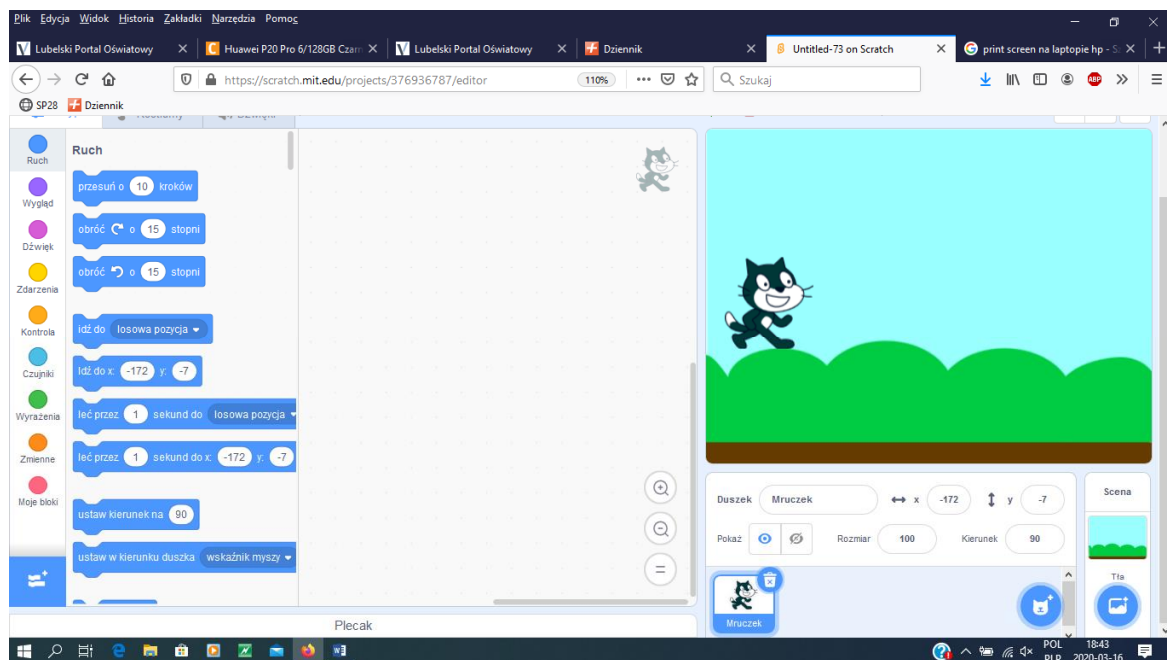
1. Zmiana wyglądu i nazwy postaci

Przejdź do zakładki „**Kostiumy**” – ustawiamy kolor i zmieniamy naszego duszka np. na czarny, a w pole **Duszek** wpiszcie nazwę swojego kotka np. Mrucek



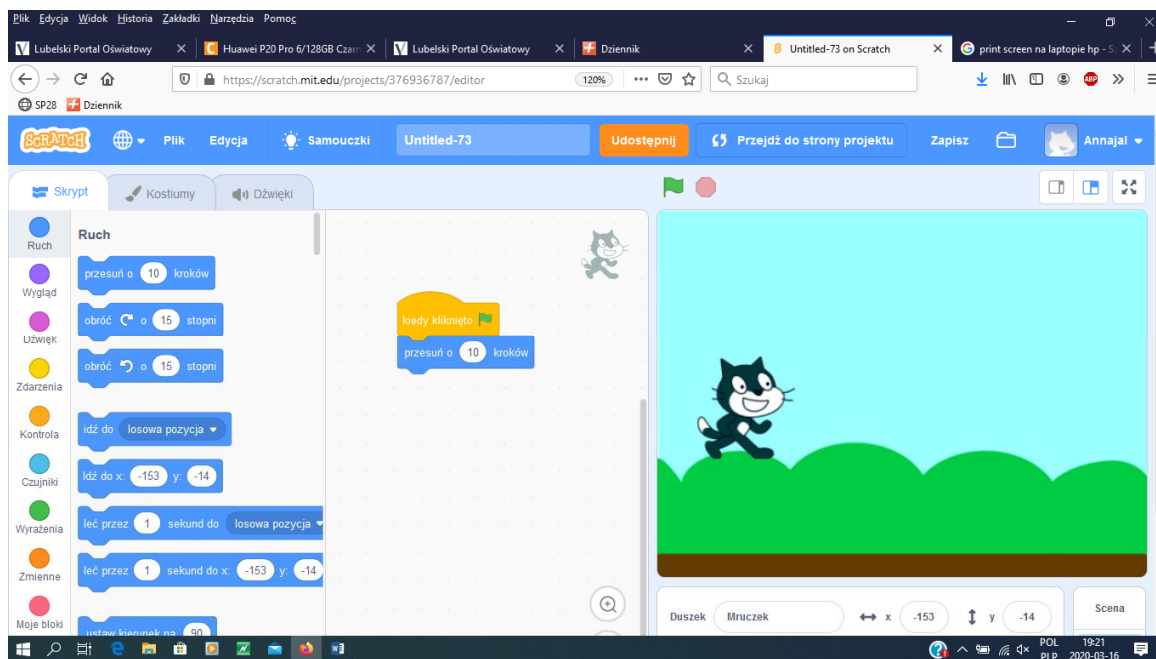
2. Ustawienie tła

Z pola **Tła** widać opcje, które umożliwiają jego zmianę wybierz tło z biblioteki **Wybierz tło**

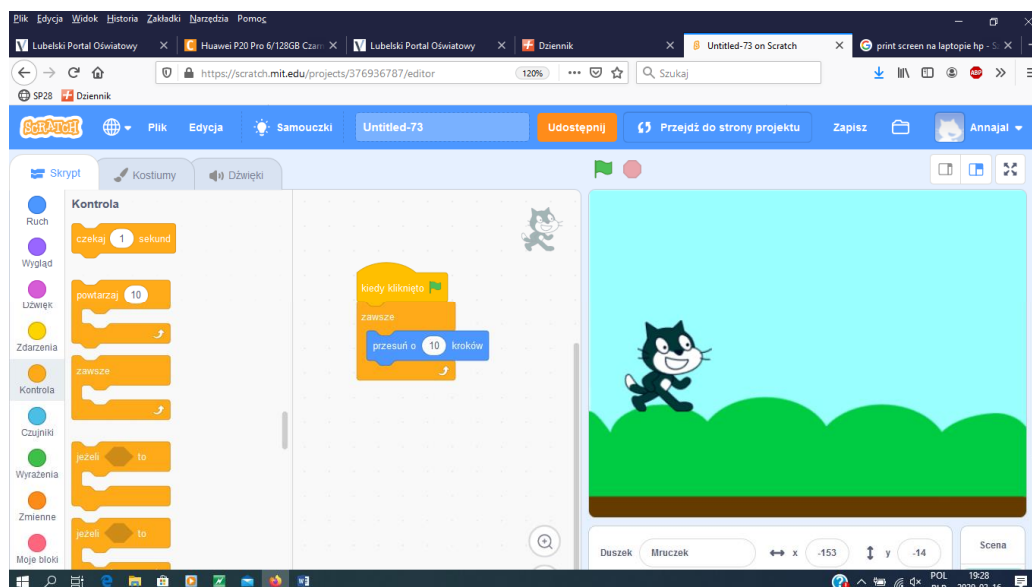


3. Zbudowanie skryptu określającego ruch postaci

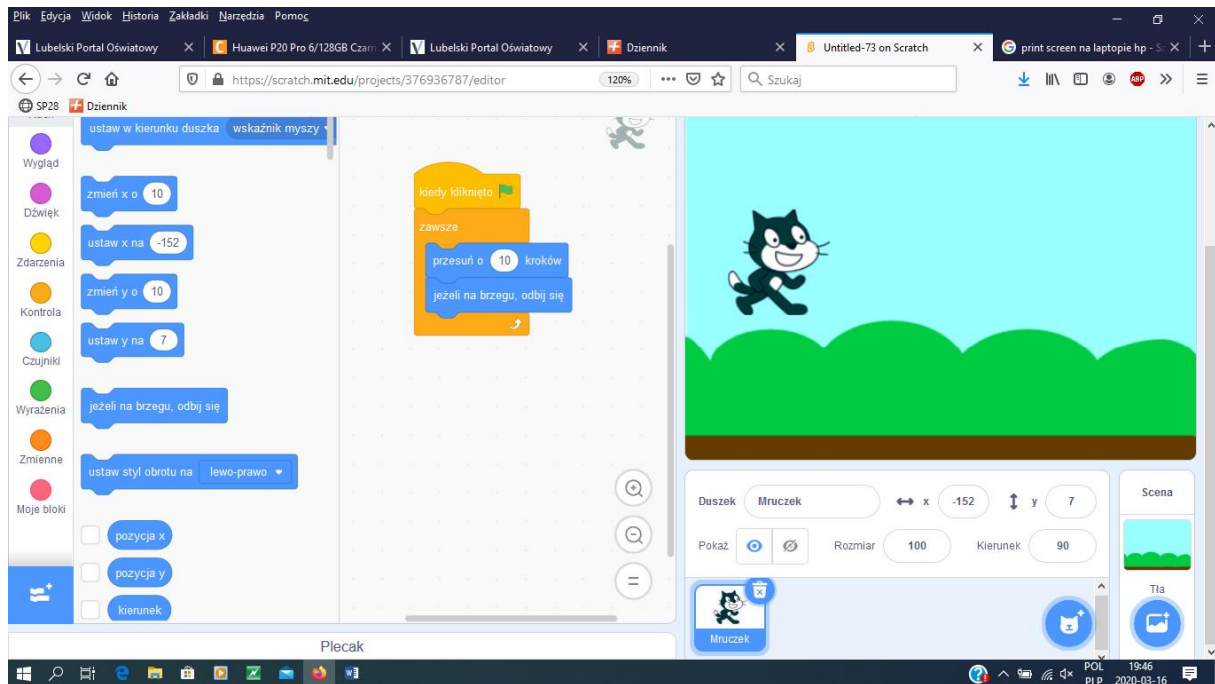
Przechodzimy do zakładki „**Skrypty**”, z kategorii „**Zdarzenia**” chwytamy blok z rysunkiem „**zielonej flagi**” i przenosimy go na pole gdzie układamy skrypty, następnie w kategorii „**Ruch**” odszukujemy blok „**przesuń o 10 kroków**”, przenosimy go i układamy tak aby elementy się połączyły.



Teraz zmodyfikujemy skrypt tak, aby kot powtarzał czynność przesuwania się o określoną liczbę kroków aż do momentu zatrzymania działania programu przyciskiem zatrzymaj. Przejdź do kategorii „**Kontrola**” i znajdź blok ze słowem „**Zawsze**”. Dołącz go do bloku z zieloną flagą w taki sposób, aby wewnątrz bloku z napisem „**zawsze**” znalazł się blok „**przesuń o 10 kroków**”



Uruchom program. Jak widzisz, teraz kot przesuwa się w jedną stronę, jednak w końcu chowa się za krawędzią sceny. Zatrzymaj działanie programu i przejdź do kategorii „**Ruch**”. Znajdziesz tu blok „**jeżeli na brzegu, odbij się**”. Ponieważ kot powinien się odbijać od krawędzi sceny po każdym dotarciu do niej, blok ten musi zostać umieszczony wewnątrz bloku z napisem „**zawsze**”.



Zastanów się jak należy zmienić ustawienia, aby kot po odbiciu od krawędzi nie poruszał się z głową do dołu?