Temat: W Labiryncie – programowanie w aplikacji Scratch.

Zaprojektujemy grę, w której gracz będzie sterował bohaterem przeprowadzając go przez labirynt zbierając po drodze napotkane przeszkody (w naszym przypadku będzie to kot i mysz).

Ćwiczenie 1

Wczytujemy planszę z labiryntem jako nowe tło sceny. W tym celu musimy wybrać "Wczytaj tło" i wyszukać plansza1 (proponuję wcześniej plik zapisać na swoim komputerze), klikając w okno "Otwórz".



Ćwiczenie 2

Zmień rozmiary duszka, tak aby mieścił się w pojedynczym polu. Możemy też zmienić nazwę Duszek1 np. na "Kot"



Ćwiczenie 3

Tworzenie skryptu dla duszka "Kot"

By mógł poruszać się nasz "Kot" po labiryncie – Dół, Góra, Prawo, Lewo - musimy wybrać następujące bloki:

	kiedy klawisz	strzałka w dół 🔹	naciśnięty	
	ustaw kierune	k na (180)		
	przesuń o 4	0 kroków		
kiedy kla	awisz strzałka	v lewo 👻 naciśn	iety	
ustaw ki	ierunek na -90			
przesuń				
przesum				

Możemy już sterować duszkiem po labiryncie za pomocą strzałek

Ćwiczenie 4

Dodaj kolejnego duszka "Mysz" (odszukaj w bibliotece Scratch) - "Wybierz duszka". Zmień rozmiary tak, aby mieścił się w pojedynczym polu i umieść go w dowolnym miejscu.



Ćwiczenie 5

Tworzymy skrypt dla duszka "Mysz", tak by zniknął z pola po dotknięcia "Kota"- w tym celu musimy wybrać następujące bloki:



Ćwiczenie do samodzielnej pracy:

Dodaj kolejne 2 duszki "Mysz" umieść je w dowolnym miejscu w labiryncie i utwórz skrypty tak, by znikały po dotknięciu "Kota".

Ćwiczenie dla chętnych na ocenę celującą:

Dodaj odpowiednie skrypty dla duszka "Kot", by poruszał się tylko po polu zielonym i by nie mógł wejść na pole czerwone.

Powodzenia 😊